

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA LUDO *MATH* TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DAN *SOCIAL SKILL*
SISWA KELAS VIII MTS 45 WIRADESA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA LUDO *MATH* TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DAN *SOCIAL SKILL*
SISWA KELAS VIII MTS 45 WIRADESA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kharisma Alfi Noviana

NIM : 2620007

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ludo *Math* Terhadap Pemahaman Konsep Matematika dan *Social Skill* Siswa Kelas VIII MTs 45 Wiradesa” Adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiarasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 24 Juni 2024

Yang menyatakan,



METERAI
TEMPREL
7A3BAAJX809147525

KHARISMA ALFI NOVIANA
NIM. 2620007

Akhmad Afroni, M.Pd.

Jl. Bekasi No. 18 Kaligangsa Kota Tegal

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 5 Eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

Sdri. Kharisma Alfi Noviana

Kepada

Yth. Dekan FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika

di

Pekalongan

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi Saudari:

Nama : Kharisma Alfi Noviana

NIM : 2620007

Program Studi : Tadris Matematika

Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan
Media Ludo Math Terhadap Pemahaman Konsep
Matematika dan Social Skill Siswa Kelas VIII MTs
45 Wiradesa**

Dengan ini mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

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

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekalongan, 01 Juli 2024

Pembimbing

Akhmad Afroni, M.Pd.

NIP. 19690921 2003 12 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **KHARISMA ALFI NOVIANA**
NIM : **2620007**
Program Studi: **TADRIS MATEMATIKA**
Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA LUDO *MATH* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA DAN *SOCIAL SKILL* SISWA KELAS VII MTS 45 WIRADESA**

Telah diujikan pada hari Jumat tanggal 5 Juli 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Juwita Rini, M.Pd.

NIP. 19910301 201503 2 010

Penguji II

Alyan Fatwa, M.Pd.

NIP. 19870928 201903 1 003



Pekalongan, 9 Juli 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.

NIP. 19730112 200003 1 001

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmaanirrohiim

Syukur Alhamdulillah senantiasa panjatkan kepada Allah SWT, karena berkah dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam yang selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW dan dengan penuh rasa hormat serta segala rasa syukur, penulis persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta, Bapak Nur Khayat dan Ibu Sri Bandiyah terima kasih tak terkira atas segala usaha dan jerih payah yang engkau perjuangkan untuk anak-anaknya, selalu senantiasa memberikan kasih sayang, cinta, doa dan dukungannya. Menjadi suatu kebanggaan memiliki orang tua yang mendukung anaknya untuk mencapai cita-citanya. Semoga Allah SWT. senantiasa memberikan kebahagiaan dan membalas segala kebaikan Engkau di dunia maupun di akhirat.
2. Diri saya sendiri, apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Karena telah berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati seluruh prosesnya yang pasti tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini.
3. Kakak-kakakku dan adikku. Terima kasih atas segala do'a dan dukungan morilnya.
4. Bapak Akhmad Afroni, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan nasehat dan bimbingannya selama proses penyusunan karya tulis skripsi ini.

5. Jajaran dosen pengajar, pegawai, dan staff UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pelayanan yang baik.
6. Almamater Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Keluarga besar MTs 45 Wiradesa terimakasih atas segala dukungan selama proses penelitian di lapangan.
8. Sahabat seperjuangan saya Halimatus Sofiyah, Diana Zulfa, Ro'i Khotujifah, Naili Mufrodah, dan lainnya yang telah menyemangati, menemani, dan memberikan dukungan sampai akhir.
9. Sahabat saya azita, meme dan acil atas semua dukungannya.
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi Tadris Matematika angkatan 2020 yang telah berjuang bersama-sama.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

MOTTO

“Susah, tapi bismillah”

“Jangan biarkan kesulitanmu menguasaimu. Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)



ABSTRAK

Noviana, Kharisma Alfi. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo Math terhadap Pemahaman Konsep Matematika dan Social Skill Siswa Kelas VIII MTs 45 Wiradesa.* Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Matematika Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dosen Pembimbing : Akhmad Afroni, M.Pd.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Media Ludo Math, Pemahaman Konsep Matematika, dan Social Skill*

Dalam pembelajaran matematika, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan dasar seperti pemahaman konsep matematika dan *social skill* siswa. Namun pada kenyataannya, pembelajaran di MTs 45 Wiradesa masih didominasi oleh model pembelajaran langsung, akibatnya suasana belajar kurang aktif. Hal tersebut dapat membatasi pemahaman konsep matematika dan pengembangan *social skill* dalam pembelajaran kelompok siswa. Upaya yang dapat dilakukan dengan melakukan variasi model pembelajaran.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah 1) Apakah terdapat pengaruh positif model pembelajaran TGT berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa? 2) Apakah terdapat pengaruh positif model pembelajaran TGT berbantuan media ludo *math* terhadap *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa? 3) Apakah terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika dan *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian *quasi experimental* dengan *posttest only nonequivalent control grup desain*. Responden dalam penelitian ini berjumlah 140 siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa dan sampel berjumlah 70 siswa dengan metode *purposive sampling*. Adapun metode pengumpulan data yang berupa tes uraian sebanyak 5 soal dan angket skala likert dengan rentang 1-4 yang berjumlah 16 pernyataan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji multivariat (MANOVA).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif model pembelajaran pembelajaran TGT berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika siswa dengan nilai F sebesar 11,857 dan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, terdapat pengaruh positif model pembelajaran TGT berbantuan media ludo *math* terhadap *social skill* siswa dengan nilai F sebesar 6,228 dan tingkat signifikansi sebesar $0,015 < 0,05$, dan terdapat pengaruh positif model pembelajaran TGT berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika dan *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan kenikmatan hidup dan kemudahan kepada hamba-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata 1 Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Dalam penyelesaian skripsi ini, tentu saja tidak lepas dari sumbangsih berbagai pihak baik moril maupun spiritual. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Akhmad Afroni, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen dan Staff Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan dukungannya selama proses perkuliahan .

6. Ibu Dian Mei Nitiasari, S.Pd., selaku Kepala MTs 45 Wiradesa yang telah memberikan izin guna tempat penelitian.
7. Ibu Tayumi, S.Pd., selaku Guru Matematika Kelas VIII MTs 45 Wiradesa yang telah membimbing dan membantu selama proses penelitian.
8. Teman-teman mahasiswa di lingkungan Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ruang diskusi dan memori indah selama belajar.
9. Keluarga tercinta, Bapak, Ibu dan saudara-saudaraku atas semua doa dan dukungan yang telah diberikan.
10. Dan segenap pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Akhirnya penulis menyadari bahwa apa yang telah tersaji dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Masih banyak hal-hal yang perlu diperbaiki dan diperdalam lebih lanjut atau ada hal yang kurang sesuai, karena hanya sebatas inilah yang dapat penulis sampaikan. Segala bentuk kritik maupun saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan pembaca pada umumnya.

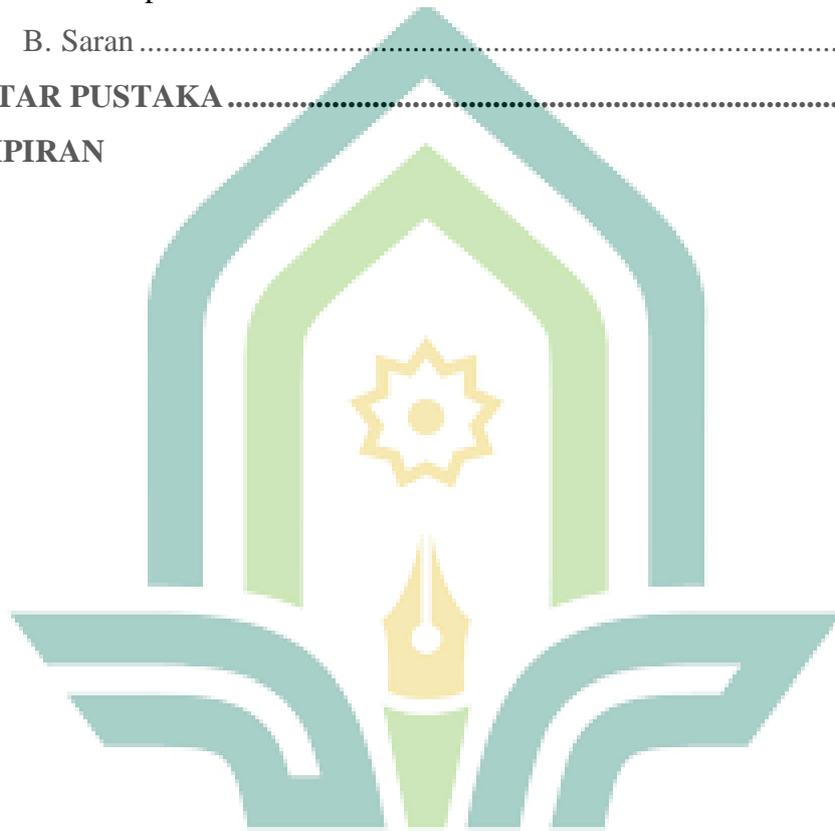
Pekalongan, 24 Juni 2024

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
A. Deskripsi Teori.....	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir	34
D. Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Variabel Penelitian.....	39
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Instrumen Penelitian.....	43

G. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV PEMBAHASAN.....	51
A. Data Hasil Penelitian	51
B. Analisis Data	56
C. Pembahasan	69
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Matematika Kelas VIII Tahun Pelajaran 2023/2024	4
Tabel 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan Media Ludo <i>Math</i>	24
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Tes Pemahaman Konsep Matematika	41
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket <i>Social Skill</i>	42
Tabel 3. 3 Skor Kategori Skala Likert	42
Tabel 4. 1 Data Sarana dan Prasarana MTs 45 Wiradesa	53
Tabel 4. 2 Hasil <i>Posttest</i> Pemahaman Konsep Matematika dan Angket <i>Social Skill</i> Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Tes Pemahaman Konsep Matematika	56
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Angket <i>Social Skill</i>	56
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas Tes Pemahaman Konsep Matematika	57
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas Angket <i>Social Skill</i>	58
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Data Hasil PTS Kelas Eksperimen	58
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Data Hasil PTS Kelas Kontrol	59
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Hasil PTS Semester Genap 2023/2024.....	59
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas Hasil PTS Semester Genap 2023/2024 ...	60
Tabel 4. 11 Hasil Uji <i>Independent Sample T Test</i> Hasil PTS Semester Genap 2023/2024.....	61
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas Tes Pemahaman Konsep Matematika.....	62
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas Angket <i>Social Skill</i>	62
Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas Matriks Varian/Covarian.....	63
Tabel 4. 15 Hasil Uji Homogenitas Varian.....	64
Tabel 4. 16 Hasil Uji <i>Between-Subject Effect</i>	66
Tabel 4. 17 Hasil Uji <i>Multivariate Test</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Penempatan Anggota Kelompok Dalam Meja Turnamen.....	19
Gambar 2. 2 Papan Media Ludo	22
Gambar 2. 3 Bagan Kerangka berpikir	35



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Instrumen Tes Pemahaman Konsep Matematika
- Lampiran 4 Instrumen Angket *Social Skill*
- Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen
- Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol
- Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli
- Lampiran 8 Hasil Uji Validitas
- Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 10 Daftar Nama Siswa
- Lampiran 11 Daftar Nilai Hasil PTS Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024
- Lampiran 12 Daftar Nilai *Posttest* dan Angket
- Lampiran 13 Tabulasi Data Hasil *Posttest*
- Lampiran 14 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian dari budaya manusia yang dinamis dan terus berkembang sebagai upaya peningkatan kemampuan dan pengetahuan manusia. Melalui pendidikan, setiap orang berusaha mengembangkan dirinya dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Seiring dengan itu, pentingnya pendidikan dalam kehidupan terlihat dari kebutuhan dunia kerja sekarang yang menuntut kriteria taraf pendidikan seseorang. Untuk berpartisipasi secara efektif dalam dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat, seseorang perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar, termasuk matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang menjadi landasan dalam mempelajari ilmu lainnya, sehingga matematika perlu dipelajari pada semua jenjang pendidikan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif yang memberikan manfaat berkelanjutan sepanjang kehidupan manusia.¹ Sedangkan menurut James dan James matematika didefinisikan sebagai ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan dengan yang lain.² Dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu tentang bilangan,

¹Dilla Desvi Yolanda, *Pemahaman Konsep Matematika dengan Metode Discovery* (t.tp: Guepedia, 2020), hlm. 9.

²Agusmina Duha dan Darmawan Harefa, *Pemahaman Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SMP* (Sukabumi: CV Jejak, 2024), hlm. 28.

bentuk, simbol, dan hubungan antarkonsep yang tersusun secara sistematis, logis, dan hierarki dari yang paling sederhana hingga yang kompleks.

Permendiknas No. 22 tahun 2006 menjelaskan pentingnya pemahaman konsep matematika termuat dalam tujuan pertama pembelajaran matematika, yaitu memahami konsep, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep tersebut dengan luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.³ Pemahaman konsep menurut Sanjaya adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang tidak sebatas mengingat atau mengetahui konsep, tapi mampu menjelaskannya kembali dengan bahasanya sendiri dan menerapkannya dalam situasi nyata atau dalam masalah matematika itu sendiri.⁴ Dengan demikian, penguasaan pemahaman konsep menjadi hal yang fundamental dalam pembelajaran matematika.

Terlepas dari pentingnya pemahaman konsep matematika, kenyataannya penguasaan pemahaman konsep siswa terhadap matematika saat ini masih rendah. Hasil PISA (*Programme for International Student Assesment*) tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia untuk kategori matematika menduduki peringkat 73 dari 79 negara. Skor kemampuan matematika turun dari 386 menjadi 379 dan kembali turun pada tahun 2022 dengan perolehan skor 366. Skor ini menempatkan Indonesia berada jauh dibawah skor rata-rata global.⁵

³Siti N Rohmah, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: UAD Press, 2021), hlm. 3.

⁴Siti Ruqoyyah dkk, *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika dengan VBA Microsoft Excel* (Purwakarta: CV. Tre AleaJactaPedagogie, 2020), hlm. 5.

⁵Raka B Lubis, "Mengulik Hasil PISA 2022 Indonesia: Peringkat Naik, tapi Tren Penurunan Skor Berlanjut", <https://goodstats.id/article/mengulik-hasil-pisa-2022-indonesia-peringkat-naik-tapi-tren-penurunan-skor-berlanjut-m6XDt> (Diakses tanggal 29 Januari 2024).

Penurunan skor yang signifikan ini mengindikasikan rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika *context based* seperti yang diharapkan PISA.⁶

Keterbatasan pemahaman konsep matematika seringkali membatasi pengembangan *social skill* dalam pembelajaran kelompok. Sedangkan *social skill* dibangun agar siswa dapat meningkatkan kualitas karakter siswa sebagai bagian dari faktor keberhasilan individu dalam menjalankan kehidupannya. Cartledge dan Milburn mengutip beberapa definisi *social skill* yaitu keterampilan dalam berinteraksi dengan orang lain melalui cara tertentu yang diterima oleh lingkungan dan menimbulkan hubungan yang menguntungkan.⁷ Keterampilan sosial memungkinkan siswa untuk mengekspresikan perasaan positif dan negatif dengan orang lain tanpa melukainya.⁸ Secara garis besar, *social skill* diartikan sebagai keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika MTs 45 Wiradesa, yaitu Ibu Tayumi, S.Pd., diperoleh informasi bahwa siswa cenderung menghafal rumus-rumus dari materi yang diajarkan. Ketika dijelaskan dan diberi contoh, siswa dapat mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan. Namun, ketika dihadapkan dengan soal penerapan atau soal yang berbeda, siswa banyak

⁶Nurul Akmal, "Pengaruh Penggunaan Software Wingeom terhadap Pemahaman Konsep Matematika dan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Matangkuli" (*Suska Journal of Mathematics Education*, No. 2, November, VIII, 2022), hlm. 118.

⁷Andi Agusniatih dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019), hlm. 72-73.

⁸Oni Titik Wahyuning Rici dan Tuty Alawiyah, "Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa (*FOKUS: Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan*, No.5, September, II, 2019), hlm.171.

yang kebingungan dan kesulitan dalam mengerjakannya. Guru juga menambahkan, bahwa kurangnya pemahaman konsep terlihat dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024 yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).⁹

Tabel 1. 1
Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS)
Matematika Kelas VIII Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Kelas	KKM	Nilai < 68	Nilai ≥ 68	Jumlah Siswa
1	VIII A	68	18	17	35
2	VIII B	68	14	21	35
3	VIII C	68	20	15	35
4	VIII D	68	26	9	35
Jumlah			78	62	140

Berdasarkan tabel 1.1, nilai PTS matematika semester genap siswa masih belum memuaskan dengan mayoritas siswa mendapat nilai lebih rendah daripada KKM yaitu 78 dari 140 siswa. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemahaman konsep matematika dan *social skill* siswa.

Hal ini diperkuat dengan temuan hasil observasi yang dilakukan di MTs 45 Wiradesa, bahwa guru cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, yang berarti pembelajaran berpusat pada guru dan siswa belajar secara pasif menerima informasi dari guru. Tidak adanya variasi dalam penggunaan model pembelajaran membuat siswa merasa jenuh. Hal ini membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika, sehingga siswa enggan untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan pembelajaran. Selain itu,

⁹Tayumi, Guru Matematika Kelas VIII MTs 45 Wiradesa, Wawancara Pribadi, Pekalongan, 29 November 2023.

beberapa siswa masih merasa takut dan malu-malu sehingga kurang terjalin interaksi dan komunikasi, baik kepada siswa lain maupun guru.

Melihat beberapa permasalahan yang telah dijelaskan dan menyadari pentingnya siswa untuk memahami konsep matematika dan *social skill*. Maka, perlu dikembangkan model pembelajaran yang meningkatkan pemahaman konsep matematika juga menumbuhkan jiwa *social skill*. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan.

Model pembelajaran TGT merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Penerapan pada model pembelajaran TGT termasuk mudah dilakukan karena melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan membentuk kelompok belajar yang heterogen dengan langkah penyajian kelas, pembentukan kelompok, memainkan permainan, turnamen dan penghargaan kelompok.¹⁰ Aktivitas belajar dengan model TGT mendorong siswa yang belum memahami materi untuk bertanya pada teman sekelompoknya. Hal ini membuat belajar lebih interaktif dan rileks dengan di lain sisi menumbuhkan keterlibatan belajar yang bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan Slavin, bahwa keterampilan dasar, prestasi belajar, interaksi positif antar siswa, dan penerimaan terhadap perbedaan di antara siswa mengalami peningkatan melalui penggunaan pembelajaran TGT.¹¹

¹⁰Dasep Bayu Ahyar dkk, *Model-model Pembelajaran* (t.tp: Pradina Pustaka, 2021), hlm. 39-40.

¹¹Shilphy A. Octavia, *Model-model Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 55.

Untuk mendukung implementasi TGT, penggunaan media ludo *math* dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat dalam pembelajaran interaktif dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan melalui permainan. Media ludo *math* merupakan modifikasi dari permainan papan berpetak yang dirancang untuk membantu pembelajaran dengan mengintegritaskan elemen matematika ke dalamnya. Aniah dalam penelitiannya menjelaskan cara bermain ludo *math* tersebut yaitu terdapat pion sebagai pemain dan pion mereka dijalankan sesuai mata dadu yang keluar hingga sampai garis finish dengan mengerjakan soal yang di dapat pada kotak berkode soal.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh Rosidin menunjukkan siswa dengan kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran tipe TGT berbantuan media ludo dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.¹³ Unengan dkk dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa media ludo *math* dapat berkontribusi dalam peningkatan motivasi, hasil belajar, keterlibatan dan kerjasama siswa pada kelompok yang ditentukan. Selain itu, karena penyajiannya berupa permainan, ludo *math* dapat menjadi media yang menarik bagi siswa.¹⁴ Dengan diberlakukannya permainan juga turnamen akademik, siswa dapat meningkatkan pemahaman dasar matematika dan mengembangkan

¹²Tri Aniah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Statistika pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa" (*Jurnal Riset Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*), No. 2, Oktober, I, 2022), hlm. 54.

¹³Rosidin, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Ludo terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII MTs N 1 Bandar Lampung", *Skripsi* (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019), hlm. 98.

¹⁴Ichvita Rachma Unengan dkk, "Implementasi Model Kooperatif TGT dengan Media Ludo *Math* untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa" (*Jurnal JARTIKA*, No. 1, Januari, III, 2020), hlm. 113-126.

keterampilan sosial mereka, yang akan memungkinkan mereka memecahkan masalah dengan lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas, banyak hal menarik yang perlu ditindak lanjuti, salah satunya adalah perlu dikaji tentang adanya **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ludo *Math* terhadap Pemahaman Konsep Matematika dan *Social Skill* Siswa Kelas VIII MTs 45 Wiradesa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan pokok permasalahan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa?
2. Apakah terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa?
3. Apakah terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika dan *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk menjelaskan pengaruh positif model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa.
2. Untuk menjelaskan pengaruh positif model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa.
3. Untuk menjelaskan pengaruh positif model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika dan *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ada dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis akan diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* dalam hal meningkatkan pemahaman konsep matematika dan *social skill* siswa.
- b. Memberikan masukan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model dan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami materi atau permasalahan melalui bantuan media ludo *math*.
- 2) Mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa dalam kelompok, meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya, mengajukan pertanyaan, dan menyajikan temuan.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan gambaran mengenai tahapan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math*.
- 2) Memberikan alternatif dalam mengajar matematika.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan sumbangan dalam perbaikan mutu pembelajaran di sekolah.
- 2) Memberikan gambaran pada sekolah mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan ludo *math* selama proses pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami masalah yang dibahas pada penelitian ini, maka peneliti menyajikan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut.

1. Bagian Awal

Meliputi halaman sampul, halaman judul, sertifikat keaslian skripsi, nota pembimbing, pengesahan, persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Inti

- a. BAB I (Pendahuluan), dalam bab ini berisi gambaran umum dari keseluruhan isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.
- b. BAB II (Landasan Teori), berisikan teori yang dijadikan landasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Bab ini terdiri dari deskripsi teori terkait pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika dan *social skill*, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.
- c. BAB III (Metode Penelitian), berisikan bagaimana sistematika penelitian ini akan dilakukan. Bab ini terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- d. BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan), berisikan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Bab ini terdiri dari data hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan.
- e. BAB V (Penutup), berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

3. Bagian Akhir, memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui beberapa tahapan pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis data sehingga dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan uji MANOVA yang diperoleh nilai F sebesar 11,857 dan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti “terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa”.
2. Terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa. Hal ini berdasarkan pada hasil perhitungan uji MANOVA yang diperoleh nilai F sebesar 6,228 dan tingkat signifikansi sebesar $0,015 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa “terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa”.

3. Terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika dan *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa. Hal ini berdasarkan pada nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, harga F untuk uji statistik *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* semuanya signifikan. Hal ini berarti bahwa “terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* terhadap pemahaman konsep matematika dan *social skill* siswa kelas VIII MTs 45 Wiradesa”.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi sekolah hendaknya megusahakan dalam melengkapi bahan dan alat pembelajaran untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran matematika.
2. Bagi pendidik perlu memiliki kemampuan untuk membimbing peserta didik melalui setiap tahapan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo *math* untuk mengoptimalkan pemahaman konsep matematika dan *social skill* siswa.
3. Bagi siswa diharapkan untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas secara maksimal dan meningkatkan pemahaman konsep matematika dan *social skill* agar dapat menyelesaikan persoalan matematika yang diberikan.

4. Bagi peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan pendekatan solusi alternatif lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, Andi dan Monepa, Jane M. 2019. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Ahyar, Dasep Bayu. dkk. 2021. *Model-model Pembelajaran*. t.tp: Pradina Pustaka.
- Aje, Ariswan Usman. 2022 *Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD & TGT*. CV. Azka Pustaka.
- Akmal, Nurul. 2022. “Pengaruh Penggunaan Software Wingeom terhadap Pemahaman Konsep Matematika dan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Matangkuli”. *Suska Journal of Mathematics Education*, Vol. 8, No. 1, 117-124.
- Alqudsi, Aflah. 2022. “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Purwojati”. *Skripsi*. Purwokerto: UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri.
- Anggraini, Kiky CS. 2022. *Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Keterampilan Sosial*. Lamongan: Nawa Litera Publishing.
- Aniah, Tri. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Statistika pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa”. *Jurnal Riset Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*, Vol. 1, No. 2, 51-65.
- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Cet. 7*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daniatun, Rahma. dkk. 2022. “Media *Ludopoli* pada Materi Aritmatika Sosial dalam Melejitkan Keaktifan Siswa”. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 11, No. 1.
- Duarmas, Yesica E. Y Batkunde, Z Bacori. 2022. “Penggunaan Media Permainan Ludo *math* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa”. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, Vol. 4, No.1.
- Duha, Agusmina dan Harefa, D. 2024. *Pemahaman Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SMP*. Sukabumi: CV Jejak.
- Fathurrahman, dkk. 2021. *Pendidikan, Sosial, dan Budaya: Sebuah Tinjauan di Kabupaten Lamongan*. Lamongan: Academia Publication.

- Fitria, Yanti dan Widya Indra. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Sleman: Deepublish.
- Isrok'atun dan Rosmala, Amelia. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika, Cet. 1*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusumastuti, Adhi. A.M Khoiron, dan T.A Achmali. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sleman: Deepublish.
- Lestari, Nyoman AP. dkk. 2023. *Model-Model Pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0*. Bali: Nilacakra.
- Lubis, Raka B. 2024. "Mengulik Hasil PISA 2022 Indonesia: Peringkat Naik, tapi Tren Penurunan Skor Berlanjut", <https://goodstats.id/article/mengulik-hasil-pisa-2022-indonesia-peringkat-naik-tapi-tren-penurunan-skor-berlanjut-m6XDt>, diakses tanggal 29 Januari 2024.
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Sleman: Deepublish.
- Merrel, K.W & G.A Gimpel. 1998. *Social Skill of Children and Adolescents Conceptualization, Assessment, Treatment*. New Jersey London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Mustofa, Anggara Ari & Tuharto. 2018. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan *Time Tokens* Ditinjau dari Pemahaman Konsep Matematika dan Keterampilan Sosial Siswa Kelas VII SMP". Yogyakarta: *Jurnal Pedagogi Matematika*, Vol. 7, No 2.
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Paryanto. 2020. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Pelajaran Passing dalam Permainan Bola Voli*. Malang: Ahlimedia Press.
- Putra, Hafidz Ady. 2019. "Penerapan Model Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Kelas VIII E SMPN 1 Randudongkal". *Ijtimaiya: Journal of Social Science Teaching*, Vol. 3, No. 1.
- Radiusman. 2020. "Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Matematika". *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Vol. 6, No. 1.
- Rahayu, Wala D. Euis E Rohaeti, dan A Yuliani. 2018. "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa MTs di Kabupaten Bandung Barat". *JMEN: Jurnal Math Educator Nusantara*, Vol. 4, No. 1. 79-81.

- Rici, Oni TW dan Alawiyah, Tuty. 2019. "Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa". *FOKUS: Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan*, Vol. 2, No.5, 171-180.
- Risma. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran (Kooperatif & Konvensional) dan Jenis Kelamin terhadap Keterampilan Sosial Siswa". *Jurnal Keolahragaan*, Vol 6, No. 2.
- Rohmah, Siti N. 2021. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD Press.
- Rosidin. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Ludo terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII MTs N 1 Bandar Lampung". *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Ruqoyyah, Siti. dkk. 2020. *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika dengan VBA Microsoft Excel*. Purwakarta: CV. Tre AleaJactaPedagogie.
- Safitri, Nila. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran WEE (*Wondering, Exploring, Explaining*) Berbasis QSH (*Question Student Have*) dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Berpikir Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tirto". *Skripsi*. Pekalongan: UIN K.H Abdurrahman Wahid.
- Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudarmiani, dkk. 2022. *Memperkuat Kepekaan dan Keterampilan Sosial untuk Indonesia Tangguh*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Sudirjo, E dan MN Alif. 2021. *Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak*. Bandung: CV Salam Insan Mulya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhirman. 2018. *Konsep dan Implementasi Penelitian Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Sutrisno dan Dewi Wulandari. 2018. "Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) untuk Memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan". *AKSIOMA: JURNAL Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 9, No.1.
- Tayumi, Guru Matematika Kelas VIII MTs 45 Wiradesa, Wawancara Pribadi, Pekalongan, 29 November 2023.

- Ulfia, Tara dan Irwandani. 2019. "Model Pembelajaran Cooperative tipe *Teams Games Tournament* (TGT): Pengaruhnya terhadap Pemahaman Konsep". *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, Vol. 2, No. 1, 140-149.
- Unengan, Ichvita Rachma. dkk. 2020. "Implementasi Model Kooperatif TGT dengan Media Ludo *Math* untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal JARTIKA*, Vol. 3, No. 1, 113-126.
- Yolanda, Dilla Desvi. 2020. *Pemahaman Konsep Matematika dengan Metode Discovery*. t.tp: Guepedia.
- Yusro, Lailatul. W Widodo, dan N Suprpto. 2021. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Kartu 'Prada' Terhadap Keterampilan Kerjasama dan Komunikasi". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.12, No. 1, 139-153.
- Yusup, Febrianawati. 2018. "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif". *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Kependidikan*, Vol 7, No.1, 17-23.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Kharisma Alfi Noviana
Tempat Tanggal Lahir : Pekalongan, 19 November 2001
Agama : Islam
NIM : 2620007
Prodi : Tadris Matematika
Alamat : Jl. Mayjend Sutoyo No. 45 Desa Kampil RT/RW: 18/04
Kec. Wiradesa Kab. Pekalongan
Email : kharismaalfinoviana@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. SDN 01 Kampil
2. MTs 45 Wiradesa
3. SMAN 1 Wiradesa
4. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

