

DAFTAR PUSTAKA

- Adliya, N., Novitasari, M., & Suryanti, S. (2024). Penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Kolaborasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Materi KPK FPB Kelas IV SD Negeri Kleco 1 Surakarta. *Fondatia*, 8(2), 177–188. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4680>
- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Agung, I. (2017). Peran Fasilitator Guru Dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(2), 106–119. <https://doi.org/10.21009/pip.312.6>
- Aiken, L. R. (1985). *Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings. Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131-142
- Ainurrohmah, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(2), 267-274. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Akbar, A. F., & Irawan, W. H. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(8), 8956–8962. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5169>
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (*Teams, Games And Tournament*) terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Ananda, S., Setyaputri, N. Y., & Puspitarini, I. Y. D. (2025). Permainan CONGDARDIR (Congklak Kesadaran Diri) sebagai Upaya Meningkatkan

- Self Awareness* Siswa SMA. Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN), 4, 473-479. <https://doi.org/10.29407/xe6bgr58>
- Ananda, T. A., Dewi, N. K., & Saleh, M. Z. (2023). Fenomena Perubahan Strategi Pemasaran Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Digital. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, 2(4), 98-107. <https://doi.org/10.55606/jupiman.v2i4.2738>
- Anniza, M., Ramadanti, W., & Riwayati, S. (2024). Metode Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas II Di SD Negeri 22 Kota Bengkulu. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 4(4), 91-96. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1183>
- Andrian, E. (2024). Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 2(1), 9–21. <https://doi.org/10.62238/jurnalpendidikansosialindonesia.v2i1.69>
- Ardiansyah, M. (2023). Analisis Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Materi Bilangan Berpangkat. *Jurnal Insan Peduli Pendidikan (JIPENDIK)*, 1(1), 7-11.
- Arsyad, R. B., Badu, H. S. Q., Abbas, N., & Hulukati, E. (2023). Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard untuk Pembuatan Multimedia Interaktif. Eureka Media Aksara.
- Asriadi, M. Miftach Fakhri, Jumadil Ahmad Safi'i, Muh. Alif, & Della Fadhilatunisa. (2024). *The Effect of Gamification Based Online Learning on Student Learning Outcomes*. *Jurnal MediaTIK*, 1, 21–28. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v7i1.1439>
- Charles, C., & James, A. (1991). *Active Learning*.
- Dhamayanti, P. V. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(2), 209–219. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7026884>
- Dwistyawan, D. . T., & Setiawan, T. A. (2017). Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media *Board Game* Untuk Masyarakat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 17(2), 102–109. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.102-109>

- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Eviliyanida (2011). Model Pembelajaran Kooperatif (*Coopertive Learning Model*). Penerbit CV.Eureka Media Aksara.
- Facione, P. A. (2011). *Critical Thinking: What it is and what it counts*. Millbrae, CA: Measured Reasons and The California Academic Press.
- Fatmawati, R., & Siregar, T. J. (2026). Pengaruh Model *Game-Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 14(1), 131-140. <https://doi.org/10.21831/jpms.v14i1.93601>
- Fauzan, H. (2019). Model Pembelajaran Dalam Berbagai Pendekatan.
- Fauzi, A., Ermiana, I., Rosyidah, A. N. K., & Sobri, M. (2022). Implementasi *Case Method* (Pembelajaran Berbasis Pemecahan Kasus) Ditinjau dari Kemampuan Kolaboratif Mahasiswa. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 809–817. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3446>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. Ngaos: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Febrianti, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran LudoMatik : Petualangan Operasi Pada Materi Operasi Campuran Bilangan Bulat Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 09, 906–920.
- Fikri, A. (2025). Pengaruh Minat Belajar terhadap Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi SPLDV Kelas X SMK Al-Falah Jakarta Selatan. 2(1), 540–545. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3775>
- Firdaus, F., Subchan, W., & Narulita, E. (2020). *Developing STEM-Based TGT Learning Model To Improve Students' Process Skills*. JPBI (*Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*), 6(3), 413–422.

<https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i3.12249>

- Fitriana, D. A. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Matematika dengan Problem Solving Berbasis Penskoran Politomus. *Jurnal IKLILA: Studi Islam Dan Sosial*, 5(1), 13–25.
- Fitriarosah, N. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Siswa SMP melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. Kinanti : *Jurnal Karya Insan Pendidikan Terpilih*, 1(1), 129–181. <https://doi.org/10.62518/cyykw819>
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *EDU SOCIETY: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812-1820. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Habibah, S., & Marlina, R. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Kelas VIII. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 121-132. <https://doi.org/10.33087/phi.v7i2.287>
- Hadiyanti, N. F. D., Hobri, Prihandoko, A. C., Susanto, Murtikusuma, R. P., Khasanah, N., & Maharani, P. (2021). *Development Of Mathematics E-Module With STEM-Collaborative Project Based Learning To Improve Mathematical Literacy Ability Of Vocational High School Students. Journal of Physics: Conference Series*, 1839(1), 1-7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1839/1/012031>
- Hartini, T., Misri, M. A., & Nursuprianah, I. (2018). Pemetaan Kemampuan Hots Siswa Berdasarkan Standar PISA Dan TIMSS Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 7(1), 83–92. <https://doi.org/10.24235/eduma.v7i1.2795>
- Hosnia, H., Habiddin, H., & Rudyanto, R. (2025). Pengembangan Media *Board Game* “Ekosistem Simbioterra” untuk Memfasilitasi Pemahaman Dan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1319-1326. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3367>
- Huang, C.-Y., & Wang, J. C. (2022). *Effectiveness of a Three Dimensional Printing*

Curriculum: Developing And Evaluating An Elementary School Design Oriented Model Course. Computers & Education, 187, 104553.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104553>

Indrayani, S. E., Sulistyaningsih, D., & Aziz, A. (2025). A Sistematic Literature Review: Model *Inquiry Based Learning* terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 8(1)*, 408-420. <https://doi.org/10.30605/proximal.v8i1.5310>

Insani, S. P., Darmiany, D., Nurmawanti, I., & Witono, A. H. (2023). Kreativitas Guru di Abad 21 Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research, 5(3)*, 66-72. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.4796>

Istiqomah, L. N., & Putri, F. A. (2024). Upaya Penguatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SMP Melalui *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Scratch*. In *Proceeding Seminar Nasional IPA* (pp. 632-642).

Joharistima, K. R., & Sumaryati, S. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 23(01)*, 77-89. <https://doi.org/10.21831/jpai.v23i01.83984>

Kharismatika, A. H., Fajriah, K., & Rahayu, L. P. (2024). Penerapan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika. *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 7(1)*, 172-178. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v7i1.3519>

Kirana, C. (2022). Urgensi Interaksi Edukatif dan Definisi Kelompok Belajar dalam Pendidikan. *Contemplate: Jurnal Ilmiah Studi Keislaman, 3(01)*, 26-42. <https://doi.org/10.53649/contemplate.v3i01.111>

Kurnia, I. R., Nurlaela, S., Ardana, L. N., Setiawan, A. A., Darmawan, A. S., Vega, N., Kirana, P., Guru, P., Dasar, S., & Bangsa, U. P. (2024). Analisis Alasan Siswa Malas Belajar dan Peranan Bimbingan Konselor dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *8(2019)*, 34930–34933

Larasati, D. A., Sutirna, & Aini, I. N. (2022). Analisis Minat Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal*

- Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(4), 1015–1022.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022>
- Lestiana, H. T., Toheri, T., & Nur'aeni, S. (2022). *Promoting Students' Critical Thinking Skill Through STEM-Based Learning on Trigonometry*. Al Khawarizmi: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 6(2), 139–149. <https://doi.org/10.22373/jppm.v6i2.15482>
- Made, N., Udiani, P., Ngurah, G., Agustika, S., & Rini, M. G. (2024). *Teams Games Tournament Learning Model to Improve Elementary School Students' Mathematical Creative Thinking Skills*. 7(1), 158–166.
<https://doi.org/10.23887/tscj.v7i1.78134>
- Manurung, A. S., & Prasetyo, A. (2025). Melalui Pembelajaran Matematika *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Card Sort*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10, 2018–2029. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7310>
- Mardhiyah, S., & Hadi, S. (2025). Efektivitas Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Math Bingo* terhadap Kemampuan Berpikir. *Indonesian Mathematics Education*, 2(1), 56–66. <https://doi.org/10.21154/imej.v2i1.34>
- Marta, M. A., Purnomo, D., & Gusmamel, G. (2025). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. Lencana: *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Maula, M., Haqq, A. A., & Lestiana, H. T. (2025). *The Implementation of Microsite-Assisted Gamification to Improve Students' Memory Retention in Mathematics Learning* Penerapan Gamifikasi Berbantuan Microsite untuk Meningkatkan Retensi Memori Siswa dalam Pembelajaran Matematika. UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
- Mustaqim, M., & Sulisti, H. (2024). Analisis Butir Soal Pas Matematika Peminatan: Daya Pembeda, Tingkat Kesukaran, Dan Kualitas Pengecoh. *Al-'Adad : Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 44–56.
<https://doi.org/10.24260/add.v3i1.3011>
- Musyawir, & Ismail. (2022). Model-Model Pembelajaran Inovatif.
- Nadrah, N. (2023). *The Effectiveness of The Teams Games Tournament* (TGT)

- Cooperative Learning Model Application On Physics Learning Outcomes of Students. International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(4), 189–200. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i4.678>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nika, S. S., & Rahayu, N. (2024). Pengembangan Profesionalitas Guru Melalui Pendidikan Profesi Guru (PPG) Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Indonesia. *Nizhamiyah*, 14(1), 81-98. <https://doi.org/10.30821/niz.v14i1.1630>
- Nisa, K. W. E. N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Active Learning* Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikkusaleh*, 5(3), 396–405. <https://doi.org/10.29103/jpmm.v5i3.22847>
- Nisa, R. S., & Aditya, A. H. Z. (2025). Systematic Literature Review: Peran Gaya Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. In *Gunung Djati Conference Series (Vol. 52, pp. 1-16)*.
- Nordiana, S., Meilina, F., & Islamyati, A. Z. (2024). Pengembangan Media *Board Game* LUMAT (Ludo Matematika) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Basicedu*, 8(4), 3383–3389. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8622>
- Nurafifah, R., Rafianti, I., & Anriani, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Board Game* “Guess The Number” untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 5(1), 410-419.
- Nurlita, A., & Jailani, J. (2023). Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kolaborasi Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 771-777. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6436>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan*

- Tarbiyah*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I)*. OECD Publishing.
- PISA, O. (2022). *Program for International Student Assessment (PISA)*
- Permana, A. B., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2025). Pengembangan Media *Game Education* Tangram pada Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(9), 10617-10631. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9089>
- Pramana, A., Mantilie, Yappo, Y., & Munthe, Y. (2023). *Afectual Management: Confidence Build-Up, Technological Barriers and Compassionate Solidarities. The Eastasouth Journal of Learning and Educations*, 1(03), 97–115. <https://doi.org/10.58812/esle.v1i03.159>
- Prawidia, I., & Khusna, H. (2021). Pengaruh Suasana Lingkungan Belajar dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 14(2), 192–207. <https://dx.doi.org/10.30870/jppm.v14i2.11841>
- Purwanza, SW (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. CV. Media Sains Indonesia.1-225.
- Purwati, P., Taha, I., Bakar, M. T., Lanani, K., & Malik, R. P. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Matrix: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 25–35. <https://doi.org/10.62522/mjpm.v1i1.8>
- Putri, P. O., & Wati, E. (2020). Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa. *Intersections*, 5(1), 38–45. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i1.514>
- Rahmah, Z., & Wiyono, B. D. (2026). Pengembangan Media Modifikasi Permainan *Monopoly Focus Forward* (MONOWARD) untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal BK UNESA*, 16(1), 101-110.
- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua

- Sampel Saling Berpasangan/Dependend (*Paired Sample t-Test*). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568-576.
- Ramadani, P. A., & Zaenal, R. M. (2025). Pengembangan Permainan *Board Game* “Petualangan Bilangan” untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Didactical Mathematics*, 7(2), 589-602. <https://doi.org/10.31949/dm.v7i2.15526>
- Ratminingsih, N. M., Budasi, I. G., & Mahayanti, N. W. S. (2016). Pelatihan Pembuatan Dan Penggunaan Pembelajaran Permainan *Board Games* Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Buleleng. *Majalah Aplikasi Ipteks NGAYAH*, 7(2), 137–150.
- Riswandha, M. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS-TGT Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas VIII SMP N 1 Semarang. *JURSIH: Jurnal Studi Islam dan Hukum Syariah*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.3342/jursih.v1i1.14>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. 1-95.
- Rondina, J. Q., & Roble, D. B. (2019). *Game Based Design Mathematics Activities and Students' Learning Gains. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.7456/10901100/001>
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan Media *Board Game* untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>
- Safrida, L. N., Ambarwati, R., Adawiyah, R., & Albirri, E. R. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 10-16. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i1.5095>
- Sakdiyeh, I., & Ardiansyah, R. (2025). Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal in Teaching and Education Area*, 2(1), 15-29. <https://doi.org/10.69673/ssh20295>
- Salsabila, A. A., & Minsih, M. (2024). Peningkatan Sikap Kerja Sama dan Hasil

- Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 961-969. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3568>
- S Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. 8(3), 51329–51337.
- 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. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v5i1.2879>
- Simbolon, W. A., Ahmad, M., Fadilla, U., & Kristanti, A. T. (2025). Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Jurnal PKM Indonesia (JPI)*, 1(1), 22-31. <https://doi.org/10.62567/jpi.v1i1.564>
- Sinaga, R. (2023). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Algebra : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1), 51-55. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.834>
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice*. 1-25.
- Soleman, T. (2022). Pengaruh Kemampuan Awal Matematika, Lingkungan Belajar, Dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika*, 3, 34–44. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7634245>
- Sudi, P., Mendrofa, S., Sipil, T., & Nias, U. (2025). Ulasan Tentang Hambatan Yang Dihadapi Mahasiswa Dalam Mempelajari Matematika. 02, 109–117. <https://doi.org/10.70134/identik.v2i4.252>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. 1–781.

- Syahlani, A., & Setyorini, D. (2023). Pengujian Secara Empiris (Uji Validitas dan Reliabilitas) Instrumen Minat Belajar Matematika Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research Volume*, 3(5), 1607–1619.
- Tambunan, R. D. O., Siahaan, S. A., Apriantika, L., & Karo, B. (2024). Analisis Penerapan Permainan Puzzle dalam Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2021), 46649–46654.
- Taufik, T. (2019). Integrasi Nilai Pendidikan Iman Dan Ilmu Pengetahuan Dalam Tafsir Al-Misbah (Kajian Surat Al-Mujadilah 58: 11). *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 317-331. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i2.60>
- Tr, M. Y., & El-yunusi, M. Y. M. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Diskusi Kelompok dalam Membentuk Keaktifan Siswa di SD Musa Tanggulangin Sidoarjo. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 7, 40–50. <https://doi.org/10.17467/jdi.v7i1.5776>
- Tsani, D. F., Saminanto, S., & Saputra, W. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Go-Metra untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Materi Transformasi Geometri. *CIRCLE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(01), 15–30. <https://doi.org/10.28918/circle.v1i1.3676>
- Udin, B., & Aunillah. (2021). *Penelitian pendidikan*.
- Ummah, I., & Mutaqin, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Pemecahan Masalah dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(4), 302–310. <https://dx.doi.org/10.62870/wjirpm.v4i4.21998>
- Verawati, R. Y., Mastur, M., & Sufyadi, S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Bamboozle*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2128–2136. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591>
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Sotoca-Orgaz, P., Guzmán, N., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2024). *Do You Play In Class? Board*

- Games To Promote Cognitive And Educational Development In Primary School: A Cluster Randomized Controlled Trial. Learning and Instruction*, 93(May), 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946>
- West, M. A. (2012). *Effective Teamwork: Practical Lessons from Organizational Research*. 1–292.
- Widyaningsih, I. A. T., & Dibia, I. K. (2020). *Instrument Appropriateness On The Assessment Of Fourth Grade Science Learning Outcomes In Elementary Schools. International Journal of Elementary Education*, 4(4), 472-480.
- Wilujeng, S., & Sudihartinih, E. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *JPMI: Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 6(2), 53–63.
- Wulandari, K., & Krismiyati. (2024). Eksplorasi Atensi Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Informatika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 152–163. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.1926>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 3, 223–227.
- Yulitri, R., Putri, W. O., Trisoni, R., & Hardi, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Kegiatan *Outbound* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5(1), 33–40. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2020.v5i1.33-40>
- Yurnetti, R. A. &. (2025). Upaya Meningkatkan Kolaborasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model PBL Berbantuan Kegiatan Permainan Interaktif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 16770–16777.
- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil PISA Dan Faktor Penyebab. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283>

Zhang, S., Bergner, Y., DiTrapani, J., & Jeon, M. (2021). *Modeling The Interaction Between Resilience And Ability In Assessments With Allowances For Multiple Attempts*. *Computers in Human Behavior*, 122, 106847. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106847>



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**