

**PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE
UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIKA SISWA**

Nurizzah Asmarani Dinar¹, Nindy Citroesmi Prihatiningtyas², Rien Anitra³
1,2,3, Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang
[1septizzah@gmail.com](mailto:septizzah@gmail.com), [2nindy.citroesmi@yahoo.com](mailto:nindy.citroesmi@yahoo.com),
[3anitrarien@gmail.com](mailto:anitrarien@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of students' ability to understand mathematical concepts after applying the TGT model assisted by quizizz paper mode media and to find out the learning activities and learning implementation when the TGT learning model assisted by quizizz paper mode media is applied. This research was carried out at SDN 81 Singkawang. The type of research used is quantitative research with the pre-experiment design method, in the form of one group pre-test post-test. The population in this study is all grade V students of SDN 81 Singkawang. The sample was taken using the saturated sampling technique which means all members of the population were sampled. The results of the study showed that: 1) there was an increase in students' ability to understand mathematical concepts after the application of the TGT model assisted by quizizz paper mode media in class V, 2) students' learning activities when the TGT model assisted by quizizz paper mode was applied in the active category, 3) the implementation of the learning of the TGT model assisted by quizizz paper mode media was in the very good category.

Keywords: TGT, Quizizz, Concept comprehension ability

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa setelah diterapkan model TGT berbantuan media *quizizz paper mode* dan mengetahui aktivitas belajar serta keterlaksanaan pembelajaran saat diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *quizizz paper mode*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 81 Singkawang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *pre-eksperiment design*, dengan bentuk *one group pre-test post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 81 Singkawang. Sampel diambil dengan teknik sampel jenuh yang berarti semua anggota populasi dijadikan sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa setelah diterapkan model TGT berbantuan media *quizizz paper mode* di kelas V, 2) aktivitas belajar siswa saat diterapkan model TGT berbantuan *quizizz paper mode* termasuk kategori aktif, 3) keterlaksanaan pembelajaran model TGT berbantuan media *quizizz paper mode* dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: TGT, Quizizz, Kemampuan pemahaman konsep

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu bagian yang penting dalam ilmu pengetahuan. Matematika dalam sudut pengklasifikasiannya merupakan bidang ilmu pengetahuan yang didalamnya berupa teori-teori eksakta yang lebih banyak memerlukan pemahaman dibandingkan hafalan (Suraji, dkk. 2018). Lebih lanjut Giawa, dkk (2022) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang segala sesuatu yang bersifat abstrak, perhitungan, simbol sehingga memerlukan kemampuan penalaran dan kemampuan pemahaman konsep.

Kemampuan pemahaman konsep dalam matematika ialah sesuatu yang sangat dibutuhkan siswa. Hal ini berdasarkan pada Permendikbud Nomor 35 Tahun 2018 bahwa dalam pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk memahami konsep matematika yang merupakan keterampilan dalam menjelaskan konsep matematika dan mampu menggunakan konsep yang dimiliki untuk menyelesaikan suatu permasalahan matematika.

Menurut Utari dan Utami dalam (Verina & Darhim, 2023) menyatakan

bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika yakni suatu kemampuan dasar atau inti dari pembelajaran matematika yang guna untuk membantu memecahkan suatu permasalahan yang berhubungan dengan matematika. Depdiknas dalam Hayati dan Asmara (2021) menyebutkan beberapa indikator untuk kemampuan pemahaman konsep matematika ialah: 1) Menyatakan ulang sebuah konsep, 2) Mengklasifikasikan objek-objek sesuai dengan sifat-sifatnya (konsepnya), 3) Menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis, 4) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari konsep, 5) Menggunakan operasi tertentu, 6) Mengaplikasikan konsep atau algoritmas pemecahan masalah. Oleh karena itu kemampuan pemahaman konsep matematika bukan sekedar menghafal sesuatu berkaitan dalam matematika melainkan pemahaman tentang sesuatu yang mendetail. Penjelasan tersebut sejalan dengan Giawa (2022) yang menyatakan bahwa kemampuan pemahaman konsep ialah kemampuan untuk memahami sesuatu secara mendalam mengenai suatu konsep.

Kenyataannya menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa rendah hal ini dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2021) bahwa nilai rata-rata keseluruhan siswa dari tes kemampuan pemahaman konsep matematika ialah sebesar 58,2 yang perolehan tersebut menunjukkan masih kurangnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa, persoalan ini juga dijumpai pada SDN 81 Singkawang yang diketahui melalui hasil pra-riset.

Pada fakta yang diperoleh melalui hasil pra-riset di SDN 81 Singkawang, diketahui bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar masih rendah dari hasil pemberian tes berupa soal yang memuat indikator kemampuan pemahaman konsep matematika kepada siswa, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 40,97%. Selain pra-riset juga dilakukan observasi di dalam kelas IV SDN 81 Singkawang, untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika. Hasil observasi yang dilakukan diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran belum digunakan media yang dapat membuat siswa aktif, siswa belum

fokus memperhatikan guru, tidak menjawab pertanyaan dari guru dan lain sebagainya yang menunjukkan bahwa rendahnya aktivitas belajar siswa. Jika siswa tidak fokus memperhatikan serta mengikuti pembelajaran di kelas maka siswa tidak akan maksimal paham terhadap konsep yang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, menurut NCTM dalam Radiusman (2020) bahwa perlu menyusun perencanaan pembelajaran agar dapat menjembatani pemikiran siswa dalam memahami konsep selama kegiatan pembelajaran. Jika terkait dengan rencana kegiatan dalam pembelajaran maka merujuk pada langkah atau sintaks dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Putri, dkk (2022) penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menciptakan interaksi dua arah sehingga sebuah pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sejalan dengan NCTM dalam Radiusman (2020) bahwa pengajaran matematika yang efektif mampu membangun pemahaman konsep dalam diri siswa. Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media

quizizz merupakan perlakuan yang sesuai terhadap permasalahan yang ditemukan tersebut.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) ialah salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri khas adanya interaksi siswa dalam tim atau kelompok untuk saling bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan (Setianingsih, dkk. 2021). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar akan lebih maksimal jika diintegrasikan dengan penggunaan media pembelajaran *quizizz*. Sejalan dengan yang dikemukakan Fitriani (2021) bahwa penggunaan media *quizizz* memberikan efektivitas terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Guntoro, dkk (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran adalah upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini aspek yang ingin ditingkatkan ialah

kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Quizizz yang akan diterapkan pada penelitian ini merupakan *quizizz* dengan fitur offline karena fitur paper mode yang dalam penelitian ini *quizizz* digunakan untuk menampilkan soal serta uraian terkait jawaban dari tiap soal yang akan dibahas bersama oleh guru dan siswa. *Quizizz paper mode* merupakan tampilan yang dapat siswa akses bahkan tanpa perlu menggunakan android, laptop serta tanpa dengan jaringan internet siswa dapat berpartisipasi aktif dengan *quizizz*. Inilah yang juga menjadi pertimbangan situasi dan keadaan siswa di sekolah tersebut.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian guna mengetahui apakah penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *quizizz paper mode* dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan mengetahui aktivitas belajar siswa serta keterlaksanaan pembelajaran saat penerapan model TGT berbantuan media *quizizz paper mode*.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen menurut Sugiyono (2018) adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent dalam kondisi yang terkendali. Dan pada penelitian ini menggunakan eksperimen dengan bentuk pre-eksperimen design yang juga disebut sebagai desain yang dikategorikan belum eksperimen sungguhan karena terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel dependen, karena tidak ada variabel kontrol (Sugiyono, 2018).

Adapun bentuk pre-eksperimen yang dipergunakan peneliti yaitu Desain penelitian one-group pretest-posttest yang merupakan penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara acak atau random dan tidak dilakukan tes kestabilan/tes awal dan kejelasan keadaan kelompok tersebut sebelum diberi perlakuan (Anjani, dkk. 2023).

Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN 81 Singkawang terletak di JL. Ratu Sepudak, Setapak Besar,

Kec. Singkawang Utara. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yakni Teknik pengukuran dengan instrument berupa lembar soal pre-test dan post-test kemampuan pemahaman konsep matematika dan Teknik observasi langsung dengan instrument berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa. Pada penelitian ini, data pre-test dan post-test dianalisis menggunakan rumus N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan pre-test, kemudian menerapkan model TGT (*Teams games tournaments*) menggunakan media *Quizizz* paper pada dua pertemuan, dan memberikan post-test. Hasil pre-test dan post-test diuji sesuai rumusan masalah, menggunakan instrumen tes yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya bedanya. Instrumen tersebut dinilai layak dan tepat untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Data dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji N-gain.

Tabel 1 Data Pre-test dan Post-test

Keterangan	Pre-Test	Post-Test
Rata - Rata	31,75	80,56

$$\begin{aligned}
 N - gain &= \frac{\bar{X}_{post} - \bar{X}_{pre}}{\bar{X}_{max} - \bar{X}_{pre}} \\
 &= \frac{80,56 - 31,75}{100 - 31,75} \\
 &= 0,71 \text{ (Tinggi)}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan menggunakan rumus N-gain tersebut diketahui bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa terdapat peningkatan dengan nilai 0,71 termasuk pada kriteria tinggi, sesuai dengan table kriteria berikut.

Tabel 2 Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-gain	Interpretasi
$N-gain \leq 0,3$	Rendah
$0,7 \geq N-gain > 0,3$	Sedang
$N-gain > 0,7$	Tinggi

(Purnamawati, dkk. 2017)

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* pada materi bilangan cacah yang diterapkan di kelas V dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa secara signifikan. Ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematika siswa setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams games tournaments*)

berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* yang meningkat dari hasil tes kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*. Hal ini terbukti pada pengujian dengan perhitungan N-Gain diperoleh nilai rata-rata Gain (0,71) kategori sedang, demikian bahwa penerapan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa dalam penelitian ini hanya membahas empat indikator yaitu menyatakan ulang sebuah konsep dan mengklasifikasikan objek sesuai dengan konsepnya, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis dan menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu dalam mengaplikasikan konsep. Dari indikator kemampuan pemahaman konsep matematika yang disebutkan tersebut keempat nya digunakan sebagai acuan membuat

pre-test dan post-test sehingga dari hasil analisis yang dilakukan diperoleh rata-rata keseluruhan pre-test sebesar 32 dan rata-rata post-test sebesar 81. Maka dapat disimpulkan penerapan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Aktivitas Belajar Siswa

Diketahui bahwa persentase rata-rata aktivitas pada indikator visual activities pertemuan pertama adalah 83,33% dan pertemuan kedua ialah 88,89%, pada indikator Oral activities pertemuan pertama adalah 66,67% dan pertemuan kedua ialah 77,78%, pada indikator Listening activities pertemuan pertama adalah 73,61% dan pertemuan kedua ialah 80,56%, pada indikator Writing activities pertemuan pertama adalah 72,22% dan pertemuan kedua ialah 77,78%, pada indikator Mental activities pertemuan pertama adalah 80,56% dan pertemuan kedua ialah 83,33%, pada indikator Motor activities pertemuan pertama adalah 86,11% dan pertemuan kedua ialah 91,67%, dan pada indikator Emotional activities pertemuan pertama adalah 69,44%

dan pertemuan kedua ialah 83,33%. Berikut akan disajikan table terkait penjelasan tersebut.

Tabel 3 Rekapitulasi Aktivitas Belajar

No	Indikator Pengamatan	Pt1 (%)	Pt2 (%)
1.	Visual activities	83,33	88,89
2.	Oral activities	66,67	77,78
3.	Listening activities	73,61	80,56
4.	Writing activities	72,22	77,78
5.	Mental activities	80,56	83,33
6.	Motor activities	86,11	91,67
7.	Emotional activities	69,44	83,33
Jumlah		531,94	583,33
Rata-rata		75,99	83,33
Rata-rata Keseluruhan		79,66%	
Kriteria		aktif	

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa rata-rata keseluruhan aktivitas belajar ialah 79,66% termasuk kriteria aktif sesuai tabel dibawah ini.

Tabel 4 Kriteria Aktivitas Belajar

Rentang skor	Interpretasi
$M > 83,34\%$	Sangat aktif
$66,67\% < M \leq 83,34\%$	Aktif
$50\% < M \leq 66,67\%$	Sedang
$33,33\% < M \leq 50\%$	Kurang aktif
$M \leq 33,33\%$	Sangat kurang aktif

(Slameto dalam Puspitasari, dkk, 2014)

Berdasarkan data hasil pengamatan aktivitas belajar siswa yang dilakukan oleh dua orang pengamat. Yang mana pengamat bertugas mengamati delapan indikator

aktivitas belajar yang diantaranya visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, mental activities, motor activities dan emotional activities yang dijabarkan menjadi 13 pernyataan serta menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran dengan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*. Berdasarkan rekapitulasi aktivitas belajar siswa diketahui bahwa secara keseluruhan aktivitas belajar siswa selama pengamatan dengan menggunakan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* berada pada kategori aktif.

Aktivitas belajar siswa yang memiliki rata-rata terbesar adalah motor activities dengan rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 86,11 dan pertemuan kedua 91,67. Visual activities dengan rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 83,33 dan pertemuan kedua 88,89. Mental activities dengan rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 80,56 dan pertemuan kedua 83,33. Listening activities dengan rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 73,61 dan pertemuan kedua 80,56.

Emotional activities dengan rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 69,44 dan pertemuan kedua 83,33. Writing activities dengan rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 72,22 dan pertemuan kedua 77,78. Oral activities dengan rata-rata pada pertemuan pertama sebesar 66,67 dan pertemuan kedua 77,78.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematika siswa berada pada kategori aktif. Secara keseluruhan aktivitas belajar siswa semakin baik dipertemuan kedua, yang menunjukkan siswa sudah terbiasa dengan penerapan mode; TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*.

Keterlaksanaan Model TGT Berbantuan Media *Quizizz paper mode*

Pada penelitian ini dilakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran, yang akan diobservasi dalam dua kali pertemuan, dua pengamat dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang menerapkan

model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper* sesuai dengan modul ajar yang telah dipersiapkan.

Tabel 5 hasil Keterlaksanaan

No	keterlaksanaan pembelajaran	Persentase		Kriteria
		P1	P2	
1	Pertemuan I	86,11	84,72	Sangat baik
2	Pertemuan II	93,06	95,83	Sangat baik
Total Rata-rata		89,93		Sangat baik

Diketahui dari tabel diatas bahwa keterlaksanaan model TGT berbantuan media *quizizz paper mode* termasuk pada kriteria sangat baik, sesuai pada tabel kriteria dibawah ini.

Tabel 6 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase keterlaksanaan	Kriteria
$75\% < K \leq 100\%$	Sangat baik
$50\% < K \leq 75\%$	Baik
$25\% < K \leq 50\%$	Cukup baik
$0\% \leq K \leq 25\%$	Kurang baik

(Marnita dalam Ahied & Rosidi, 2017)

Berdasarkan hasil pengamatan observer terhadap keterlaksanaan pembelajaran dengan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*, secara umum peneliti sudah melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* dengan baik. Hal ini

terbukti dari dari hasil perolehan pengamatan yang menunjukkan tingkat keterlaksanaan yang dilakukan peneliti dengan dua kali pertemuan masuk dalam kriteria sangat baik dan persentase yang meningkat. Pada pertemuan pertama sebesar 85,42% dengan kriteria sangat baik dan pertemuan kedua 94,44% dengan kriteria sangat baik sehingga diperoleh simpulan bahwa pembelajaran dengan penggunaan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* terlaksana dengan sangat baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian yang dilakukan dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada materi bilangan cacah di kelas V SDN 81 Singkawang Utara. Sesuai dengan sub-sub rumusan masalah penelitian, secara khusus dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika

- siswa setelah diterapkan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode* pada materi bilangan cacah di kelas V.
2. Aktivitas belajar siswa tergolong aktif saat diterapkannya model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*.
 3. Tingkat keterlaksanaan pembelajaran tergolong sangat baik ketika diterapkan model TGT (*Teams games tournaments*) berbantuan berbantuan media *quizizz paper mode*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahied, M., & Rosidi, I. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DOUBLE LOOP PROBLEM SOLVING (DLPS) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA MATERI BENCANA ALAM. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 8-19.
- Anjani, R., Nurhayati, N., & Kusyani, D. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROUNDTABLE TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS EKSPANASI PADA SISWA. *Warta Dharmawangsa*, 17(4), 1619-1629.
- Fitriani, N. S. A. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran matematika terhadap pemahaman konsep siswa kelas V di SDN Karangtowo (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Giawa, L., Gee, E., & Harefa, D. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Bentuk Pangkat Dan Akar Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Ulususua Tahunpembelajaran 2021/2022. *Afore: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 64-77.
- Guntoro, S. N., Siswanti, H., Aldiansyah, S. D., Agustin, A., Prasetyo, A. N., & Amina, N. R. (2022). Pengembangan Materi dan Media Pembelajaran di SDN Bogokidul Kediri Dengan E-Learning Youtube dan Instagram. *Prapanca: Jurnal Abdimas*, 2(1), 44-50.
- Hayati, R., & Asmara, D. N. (2021). Analisis pemahaman konsep matematis mahasiswa PGSD pada mata kuliah konsep dasar matematika. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3027-3033.
- Purnamawati, D., Ertikanto, C., & Suyatna, A. (2017). Keefektifan lembar kerja siswa berbasis inkuiri untuk menumbuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 209-219.

- Puspitasari, M. I., Titik Sugiarti, S., & Nanik Yuliati, Y. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Co-op Co-op Pokok Bahasan Operasi Hitung Bilangan Tiga Angka Pada Siswa Kelas III SDN Baratan 01 Tahun Pelajaran 2013/2014.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman konsep anak pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1-8.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Verina, I., & Darhim, D. (2023). KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA SMP KELAS VIII PADA TOPIK PERSEGI PANJANG. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2063-2076.