

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA BOARD GAME *MATHPOLY* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

SKRIPSI

THALIA QOTHERINE NADA

(06020722064)



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thalia Qotherine Nada

NIM : 06020722064

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian kuantitatif yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau hasil pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian kuantitatif ini hasil dari karya orang lain, maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 11 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan



Thalia Qotherine Nada
NIM 06020722064

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Thalia Qotherine Nada

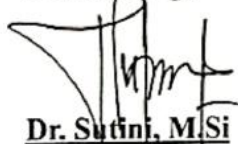
NIM : 06020722064

Judul : Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan
Board Game *Mathpoly* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
Matematika Siswa

Isi telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 11 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Sutini, M.Si

NIP. 197701032009122001

Pembimbing II



Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd

NIP. 198308212011011009

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI TIM PENGUJI

Skripsi oleh Thalia Qotherine Nada ini telah dipertahankan
di depan Tim Penguji Skripsi,
surabaya, 18 Juni 2026

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Sutini, M.Si
NIP. 197701032009122001

Penguji II

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd
NIP. 198308212011011009

Penguji III

Dr. Aning Wida Yanti, S.Si, M.Pd
NIP. 198012072008012010

Penguji IV

Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197702202005011003

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Thalia Qotherine Nada
NIM : 06020722064
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PGMI
E-mail address : thaliaqtrn@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....))
yang berjudul :

Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Board Game Mathpoly Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Juni 2026

Penulis

Thalia Qotherine Nada

ABSTRAK

Nada, Thalia Qotherine, 2026. Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Board Game *Mathpoly* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I: Dr. Sutini, M.Si. dan Pembimbing II: Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd.

Kata Kunci: Efektivitas, Model *Teams Games Tournament*, Game Board *Mathpoly*, Motivasi Belajar Matematika.

Pembelajaran di MI Hasyim Asy'ari Sukodono Sidoarjo masih didominasi pembelajaran dengan metode konvensional yang berpusat pada guru khususnya mata pelajaran matematika, sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Siswa terlihat kurang antusias, cepat jenuh, dan tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mendorong perlukannya model pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan board game *Mathpoly* dalam pembelajaran matematika di kelas V, menganalisis efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan board game *Mathpoly* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa dibandingkan dengan pembelajaran biasa, serta mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V MI Hasyim Asy'ari yang berjumlah 40 siswa, terdiri dari 21 siswa kelas VA yang menjadi kelas eksperimen dan 19 siswa kelas VB menjadi kelas kontrol, diambil dengan teknik *saturation sampling*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa kuesioner motivasi belajar (*pretest-posttest*), lembar observasi, dan kuesioner respon siswa. Analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, uji homogenitas, uji hipotesis *Independent Sample T-Test*, serta uji *N-Gain*.

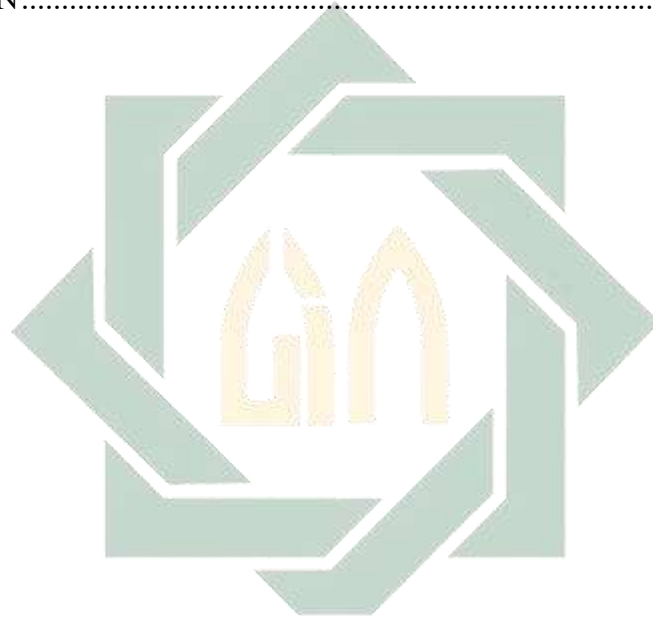
Hasil penelitian menunjukkan penerapan pembelajaran mencapai 92,30% terlaksana dengan sangat baik. Motivasi belajar kelas eksperimen meningkat signifikan rata-rata dari hasil 48,52 menjadi 60,05, dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 47,74 menjadi 49,42. Uji hipotesis menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 5,173 dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ (H_a diterima). Selain itu nilai *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 0,63 (kategori sedang) dengan persentase 63,65% (cukup efektif), sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai *N-Gain Score* 0,09 dengan persentase 9,09% (tidak efektif). Respon siswa juga sangat positif dengan rata-rata 81,66 dengan kategori sangat baik. Disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan board game *Mathpoly* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

DAFTAR ISI

MOTTO.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI TIM PENGUJI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR RUMUS.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	xix
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian.....	11
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian	14
BAB II.....	18
LANDASAN TEORI	18
A. Kajian Teori.....	18
1. Pembelajaran Matematika	18
2. Materi Bilangan Cacah.....	23
3. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	28
4. Media Pembelajaran Board Game <i>Mathpoly</i>	38
5. Motivasi Belajar	47

B. Penelitian Yang Relevan.....	56
C. Kerangka Pikir	59
D. Hipotesis Penelitian.....	60
BAB III	62
METODE PENELITIAN	62
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	62
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	63
C. Populasi dan Sampel Penelitian	64
D. Variabel Penelitian	65
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	66
F. Validitas dan Reliabilitas.....	70
G. Teknik Analisis Data	75
BAB IV	81
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	81
A. Hasil Penelitian	81
1. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran.....	81
2. Hasil Uji Validitas	90
3. Hasil Uji Reliabilitas	92
4. Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	93
5. Hasil Uji Prasyarat	95
6. Hasil Uji Hipotesis	96
7. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	97
B. Pembahasan.....	99
1. Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Board Game <i>Mathpoly</i> Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas V	99
2. Peningkatan Motivasi Siswa Setelah Diterapkannya Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Board Game <i>Mathpoly</i>	101
3. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Board Game <i>Mathpoly</i>	104
BAB V.....	106
PENUTUP.....	106

A. Simpulan	106
B. Implikasi.....	107
C. Keterbatasan Penelitian.....	108
D. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	110
RIWAYAT HIDUP	120
LAMPIRAN.....	121



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Matematika Fase C	24
Tabel 2.2 Penulisan Bilangan Cacah	26
Tabel 2.3 Membaca Bilangan Cacah.....	27
Tabel 2. 4 Menentukan Tempat Bilangan Cacah.....	28
Tabel 2.5 Indikator Respon Siswa.....	38
Tabel 2.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	43
Tabel 3.1 Nonequivalent Control Group Design.....	63
Tabel 3.2 Interpretasi Persentase Motivasi Belajar	68
Tabel 3.3 Kriteria Persentase Penerapan Pembelajaran	70
Tabel 3.4 Kriteria Pengujian Validitas.....	72
Tabel 3.5 Interpretasi Nilai Alpha Cronbach.....	75
Tabel 3.6 Kriteria Uji Normalitas.....	76
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi N-Gain	80
Tabel 3.8 Persentase Nilai N-Gain	80
Tabel 4.2 Observasi Penerapan Model Teams Games Tournament	83
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	85
Tabel 4.4 Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	86
Tabel 4.5 Hasil Persentase Kelas Eksperimen	87
Tabel 4.6 Rekapitulasi Data Respon Siswa.....	87
Tabel 4.7 Kriteria Respon Siswa.....	88
Tabel 4.8 Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol	89
Tabel 4.9 Hasil Persentase Kelas Kontrol	89
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar Matematika Siswa	92
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar Matematika Siswa.....	93
Tabel 4.12 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	93
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas.....	95
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas	96
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis Independent Sample t-test	97
Tabel 4.16 Uji N-Gain Kelas Eksperimen.....	98
Tabel 4.17 Uji N-Gain Kelas Kontrol	98

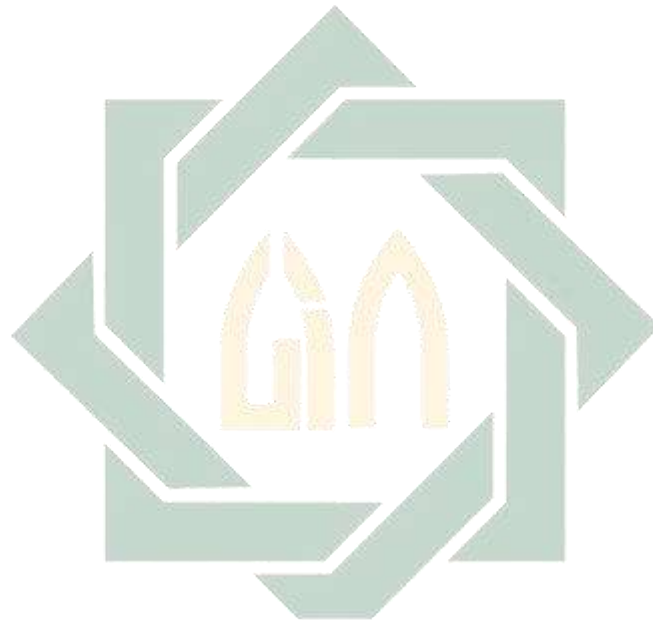
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Jenis-Jenis media Pembelajaran	45
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir	59



DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 Persentase Motivasi Belajar	68
Rumus 3.2 Keterlaksanaan Pembelajaran	69
Rumus 3.3 <i>Product Moment Pearson</i>	72
Rumus 3.4 <i>Alpha Cronbach</i>	74
Rumus 3.5 Rumus Uji <i>levene</i>	77
Rumus 3. 6 Rumus Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	79
Rumus 3.7 Uji <i>N-Gain</i>	79



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan izin Penelitian.....	121
Lampiran 2 Surat Izin Uji Coba di MI Al Hidayah.....	122
Lampiran 3 Surat Balasan di MI Hasyim Asy' Ari.....	123
Lampiran 4 Surat Balasan di MI Al-Hidayah	124
Lampiran 5 Validasi Instrumen Observasi	125
Lampiran 6 Instrumen Validasi Motivasi Belajar Matematika Siswa.....	127
Lampiran 7 Instrumen Validasi Respon Siswa.....	129
Lampiran 8 Lembar Observasi Penerapan Model.....	131
Lampiran 9 Hasil Kuesioner Motivasi Belajar Matematika Siswa.....	133
Lampiran 10 Rekapitulasi Data Hasil Penelitian	143
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Penelitian SPSS	146
Lampiran 12 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	148
Lampiran 13 Perencanaan Pembelajaran	150



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- A. Winda, M. Arita. "Pengelolaan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 2 (2022): 520–31.
- Abdul Rahman, Ni Made Wirasatika Sari, Fitriani, Mochamad Sugiarto, Sattar, Zainal Abidin, Irwanto, Anton Priyo Nugroho, Indriana, Nurjanna Ladjin. Eko Haryanto, Ade Putra Ode Amane, Ahmadin, Amtai Alasan. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, 2022.
- Abraham, Irfan, and Yetti Supriyati. "Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 3 (2022): 2476–82. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>.
- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Alansor, Pelita Bayhaqi, Mega Febriani Sya, and Dina Mawar Iswara. "Pentingnya Memahami Perencanaan Pembelajaran." *Karimah Tauhid* 3, no. 5 (2024): 5481–87. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13161>.
- Anggarawati, Sari, Muhamad Shidan, Nur Alliyin, Anak Agung, and Eka Suwarnata. "Analysis Efficiency of Rice Production in Satar Mese District , Manggarai Regency , East Nusa Tenggara" 01009 (2024): 1–8.
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9.
- Arif Rahim, Harbeng Masni, Diliza Afrila, Zuhri Saputra Hutabarat, Ayu Yarmayani, Satriyo Pamungkas, Deki Syaputra. *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. Vol. 32. CV. Eureka Media Aksara, 2021.
- Arsi, Andi. "Langkah-Langkah Uji Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS." *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 2021, 1–8.
- Arwasih, Deri Hendriawan, Effy Mulyasari, Elmi Hanjar Bait, Nurhayati. "Analisis Komparatif Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Dan Alur Tujuan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Silabus Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kurikulum 2013" 13 (2025).
- Asila maharani Arif, Trimurtini. "Analisis Cubes Strategy Pada Pemecahan Masalah Matematika Soal Cerita Operasi Bilangan Cacah Di Kelas V SD Negeri Tanjung 01" 09 (2024).

- Badaruddin, Muchammad, and Anwar Sutoyo. "Hubungan Antara Keaktifan Berorganisasi Dengan Tingkat Perilaku Prososial Mahasiswa Pengurus PMII UNNES Tahun 2020" 3, no. 2 (2021): 78–85.
- Carolina, Yuvita Dela. "Augmented Reality as a 3D Interactive Learning Media to Increase Learning Motivation for Digital Native Students." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8, no. 1 (2022): 10–16.
- Dedi Dwi, Cahyono, Mohammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6, no. 1 (2022): 37–48. <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/tajdid/article/view/767>.
- Denny Aulia Rachmawati, Erita, Sisilia M. Taihuttu, John N. Lekitoo, Annisa, Sarmidi, Marzuki, Rahmat Permana, Halimatus Sa'diyah, Mindaudah, Andam Yulianti. *Media Pembelajaran*. Edited by Alpino Susanto. Padang: CV. Gila Lentera, 2025.
- Dessy Ayu Aryati, Isnaini Mualimah, Elga Araina, Rahmadyah Kusuma Putri, Titin. "Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Worldwall Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran IPA Dengan Model Teams Games Tournament" 06, no. 02 (2025): 369–78.
- Dewi, Syva Lestiyani, and Triana Lestari. "Pengaruh Metode Pembelajaran Inovatif Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 4, no. 4 (2021): 755–64. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.755-764>.
- Dias Ayu Larasati, Sutirna, Indrie Noor Aini. "Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)" 5, no. 4 (2022): 1015–22. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i4.1015-1022>.
- Dinda Kenanga Larasati, Moh. Faizin. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Melalui TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Pembentukan Karakter Islam Siswa: Research Base Di Sekolah" 10, no. September (2025): 6. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>.
- Edy Waluyo, Ahmad Septian, Ega Jerilian, Ifnu Nur Hidayat, Muhammad Alfin Prahadi, Teguh Prasetyo, Ade Irpan Sabilah. "Analisis Data Sample Menggunakan Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Uji Anova Dan Uji T" 2, no. 4 (2024): 775–85.
- Elsa Kaniawati, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>.
- Enjelina Tandirogang, Benyamin Salu, Yohanis Padallingan. "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN 4 Rantepao." *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 06, no. 01 (2025).

- Fadila, Muti Sabila, Riri Aisyah, Imelda Helsy, and Yulia Sukmawardani. "Efektivitas Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan E-Book Pada Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Kimia" 5 (2025): 795–809.
- Fadli, Rahmat, Suci Hidayati, Mifathul Cholifah, Rusdi Abdullah Siroj, and Muhammad Win Afgani. "Validitas Dan Reliabilitas Pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2023): 1734–39. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>.
- Faiza Nafaul, Naila, and Indah Wardhani Setyo. "Media Pembelajaran Abad 21 : Membangun Generasi Ditigal Yang Adaptif." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2, no. 12 (2024): 3031–5220.
- Faradhila, Siska Ayu, Melisa Putri Aryanti, and Eka Zuliana. "Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Dengan Media Monopoli Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)* 5, no. 1 (2024): 15–23. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol5.no1.a16909>.
- Febriyanti, Bilqisth Natasya. "Teknik Pengambilan Sampel." *Ekp* 13, no. 3 (2023): 1576–80.
- Ferdy Fahrurrazi, and Sri Setia Putra Jayawardaya. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif." *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 2, no. 3 (2024): 101–10. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>.
- Fikri, Hidayatul, Yusuf Suryana, and Wiwit Damayanti Lestari. "Media Monopoli Matematika Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Matriks." *Seminar Nasional Matematika Dan Sains*, 2023, 124–33.
- Forester, Brayen Jodi, Amna Idris, Abdallah Khater, Muhammad Win Afgani, Muhammad Isnaini, Universitas Islam, Negeri Raden, and Fatah Palembang. "Penelitian Kuantitatif: Uji Realibilitas." *Pendidikan Ilmu* 4, no. 3 (2024): 1812–20.
- gagah Daruhadi, Pia Sopiati. "Pengumpulan Data Penelitian." *Metode Pengumpulan Data Penelitian* 3, no. 5 (2024): 5423–43.
- Gingga Prananda, Loso Judianto, Stavini belia, Arisanto. "Evaluasi Literatur Terhadap Pengaruh Game Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" 09 (2024).
- Gule, Yosefo. *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru)*. Edited by Kodri. Indramayu: CV.Adanu Abimata, 2022.
- Gunawan, Murtalib, Sowanto. "Efektivitas Model Blended Learning Hasil Belajar Matematika Siswa SMP" 6, no. 2 (2022): 173–86.

- Gusnarib Wahab, Rosnawati. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Harits Azmi Zanki. CV. Adanu Abimata, 2021.
- Hakim, Riko Al, Ika Mustika, and Wiwin Yuliani. "Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4, no. 4 (2021): 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>.
- Hanandita, Tiara, and Ika Fitri Apriani, karlimah. "Analisis Hambatan Pada Penyelesaian Soal Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Di Kelas II Sekolah Dasar" 08, no. 01 (2025): 37–45.
- Hardika, Saputra. "Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar." *JEMARI: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2024): 2024.
- Hesti Gustini, Yayat Ruhiat, Lukman Nulhakim. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis" 10, no. 1 (2023): 33–39.
- Husna, Khamila, and Supriyadi Supriyadi. "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.
- Ingrid Amalia Putri, Sutini, Dian Yuliati. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Diagram Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Statistika SMP" 5 (2024): 208–19.
- Juliani, Rezki Putri, and Selvia Erita. "Analisis Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Konteks Sekolah Menengah" 3, no. 3 (2023): 169–79.
- Kurniawan, Agus Prasetyo, Mega Teguh Budiarto, and Rooselyna Ekawati. "Pengembangan Soal Numerasi Berbasis Konteks Nilai Budaya Primbon Jawa" 7, no. 1 (2022): 20–34.
- Lestari, Tri Ayu, Jamaluddin Jamaluddin, and Saepul Pahmi. "Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Di SMA Kota Mataram." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4 (2023): 2071–77. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1640>.
- Lismawati, and Fitria Liza. *Model-Model Pembelajaran Teori Dan Praktik. Kbm Indonesia*, 2021.
- Maelinda, Einur, and Puspita Sari. "Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" 32, no. 3 (2021): 167–86.
- . "Peran Media Pembelajaran Monopoli Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," 2023, 1–9.
- Marsabila, Nabila, Tresa Lonika, and Atria Baluari. "Motivasi Belajar Siswa Jenis

- Dan Cara Meningkatkannya.” *JBES: Journal of Biology Education and Science* 2, no. 2 (2022): 135–40. <https://jurnal.isdikkieraha.ac.id/index.php/jbes/article/view/353>.
- Maulana, Andi. “Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa.” *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 3 (2006): 133–39.
- Mayasari, Dian, and Rien Anitra. “Hubungan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V SDN 11 Singkawang Tahun Ajaran 2022 / 2023,” 2024.
- Muawanah, Eis Imroatul, and Abdul Muhid. “Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar.” Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/Jjbk.V>.” *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 12, no. 1 (2021): 90–98. <https://doi.org/10.23887/XXXXXX-XX-0000-00>.
- Mufidah, Nur Lailatul, and Jun Surjanti. “Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19” 9, no. 1 (2021): 187–98.
- Muhammad Isnaini, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi, Ilham Azhari. “Teknik Analisis Data Uji Normalitas ANOVA.” *Teknik Analisis Data Uji Normalitas Muhammad* 4, no. 2 (2025): 170.
- Mulyadi, Dedi. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT).” *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 3 (2024): 1151. <https://doi.org/10.70713/pjp.v4i3.52509>.
- Musdalifah, Musdalifah. “Implementasi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah.” *Al-Miskawaih: Journal of Science Education* 2, no. 1 (2023): 47–66. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>.
- Mushofa, Dina Hermina, Nuril Huda. “Memahami Populasi Dan Sampel: Pilar Utama Dalam Penelitian Kuantitatif.” *Jurnal Syntax Admiration* 5, no. 12 (2024): 5937–48. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1992>.
- Musyawir, Sopian Ansori, Ulfah Irani, Mera Kartika, Delimayanti, Grace S. Surwuy, Ismail, Siti Nurul Hidayah, Candra Sihotang, Berdinata Massang, Tuti Puspitasari, Irma Maghfirah, Akhmad Agung S, Mega Elvianasti. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Edited by Sarwandi. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2022.
- Natasya Nurul Lathifa, Khairil Anisa, Sri Handayani, and Gusmaneli Gusmaneli. “Terdapat Berbagai Model Pembelajaran Yang Dapat Digunakan Oleh Guru

- Dalam Proses Belajar Mengajar, Salah Satunya Adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. Menurut Slavin (1995), Model Jigsaw Merupakan Salah Satu Bentuk Dari Pembelajaran Kolaborati.” *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 69–81.
- Nauli, Pardomuan, Josip Mario, Arif Bulan, Asti Febrina, Nora Susilowaty, Mohammad Fatchurrohman, Winda Novianti, et al. *Model-Model Pembelajaran*. Edited by Farida Nur Kartikasari Muhammad Rizal Kurnia. Serang Banten, 2022.
- Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, Nabsiah Sabrina. “Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa” 1, no. 3 (2021): 198–203.
- nila Zahidah, Ellianawati Susilo. “Analisis Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Pada Materi” 12, no. 1 (2023): 91–95.
- Ningtyas, Septiana Ika. “Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa.” 9, no. 2 (2023): 871–80.
- Nisa, Ani Khoirotun, Nelva Ade Tinofa, Noptario Noptario, and Faisal Abdullah. “Transisi Pembelajaran Teacher Centered Menuju Student Centered: Penguatan Literasi Teknologi Siswa Sekolah Dasar.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (2024): 1453–60. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.920>.
- Nita Riskiana Dewi, Wahyudi. “Pengembangan Media Poly Game Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas V Di Sekolah Dasar” 6, no. 2 (2024): 142–53. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v6i2.457>.
- Nuragnia, Berliany, Nadiroh, and Herlina Usman. “Pembelajaran Steam Di Sekolah Dasar : Implementasi Dan Tantangan.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6, no. 2 (2021): 187–97. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.2388>.
- Nurhajimah, Fitri. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Journal Education Research and Development* 8, no. 2 (2024): 63–74.
- Nurhaswinda, Aklilah Zulkifli, Juita Gusniati, Marshella Septi Zulefni, Raesa Aldania Afendi, Wahida Asni, and Yuni Fitriani. “Tutorial Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Dengan Menggunakan Aplikasi SPSS.” *Jurnal Cahaya Nusantara* 1, no. 2 (2025): 55–68. <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/article/view/25>.
- Nuriana Rachmani dewi, Adi Satrio Ardiansyah. *Dasar Dan Proses Pembelajaran Matematika*. Edited by Andriyanto. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022.
- Octavia, Dara Soraya. “Analisis Respon Dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Sekolah Dengan Tingkat Akreditasi Berbeda,” 2021.

- Okky Riswandha Imawan, Adi Asmara, Zuli Nuraeni, Raoda Ismail, Ida Hamidah. *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Edited by Zaenal Arifin Nia Kania. Vol. 32. Majalengka: CV. Edupedia Publisher, 2023.
- Pratiwi, Adhelia Nofieanti, and Nova Estu Harsiwi. "Analisis Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SDN Sokalela" 2, no. 2 (2024).
- Purwanti, Rini, Miniatul Ummah, Ali Marwan, Khanan Pulungan, and Monica Niken Wulandari. "Analisis Konseptual Validitas: Instrumen, Jenis-Jenis Dan Contohnya Dalam Penelitian Pendidikan," 2026, 185–93.
- Puspitasari, Wahyu Dwi, and Filda Febrinita. "Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi." *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)* 4, no. 1 (2021): 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254.
- Putri Nadia Aprilia, Fitria Salsabila Khoirunisa, Azzahra Marisa Husna, Maulina Muji Asri. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Dengan Model Dan Media Inovatif*. Semarang: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Putri Su'aidah Pulungan, Agus Salim Marpaung. *Statistik Pendidikan*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2023.
- Qomaria, Evi, S. Sumarno, Fenny Roshayanti, and Sari Utami. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5, no. 4 (2024): 544–52. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>.
- Ramadhan, Muhammad Fakhri, Rusydi A. Siroj, and Muhammad Win Afgani. "Validitas and Reliabilitas." *Journal on Education* 6, no. 2 (2024): 10967–75. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>.
- Rengganis, Mutiara. "Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 3287–96. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1018>.
- Ressa Fadila Sandy, Siti Maryatul Kiptiyah, Elisa Dian Laksono. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Papan Nilai Temoat" 3 (2023): 1435–53.
- Retnawati, Heri, Ibnu Rafi, Ahmad Naufal Aljura, Ezi Apino, Munaya Nikma Rosyada, Rugaya Tuanaya, Rina Safitri, and Puspa Widyastuti. *Desain Penelitian*. Edited by Heri Retnawati. Yogyakarta: UNY Press, 2025.
- Riswandha Imawan, Moh. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps-Tgt Pada Pembelajaran Matematikadi Kelas Viii Smp N 1 Semarang." *Jursih* 1, no. 1 (2023): 1–9.

- Rodliyah, Siti, Eka Agustina, Nina Indriani, Islam Negeri, and Sunan Ampel. "Hubungan Konten Edukasi Matematika Pada Aplikasi TikTok Dengan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Atas Sederajat" 6, no. 2 (2024): 649–64.
- Rohmah, Atika Nur, and Fina Fakhriyah. "Analisis Butir Uji Validitas , Reliabilitas Tingkat Kesukaran , Daya Pembeda Soal Sumatif Pendidikan Pancasila," 2026, 1101–8.
- Rohmah, Siti Nur. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Edited by Budi Ashari. Yogyakarta: UAD Press, 2021. [https://books.google.co.id/books?id=wRExEAAQBAJ&lpg=PR1&ots=T1ERINLDdE&dq=pengertian pembelajaran matematika menurut ahli&lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=pengertian pembelajaran matematika menurut ahli&f=false](https://books.google.co.id/books?id=wRExEAAQBAJ&lpg=PR1&ots=T1ERINLDdE&dq=pengertian+pembelajaran+matematika+menurut+ahli&lr&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q=pengertian+pembelajaran+matematika+menurut+ahli&f=false).
- Santi Rahmawati, Evan Farhan Wahyu Puadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Mathematics Monopoly (Mathpoly) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa" 7 (2025): 378–88.
- Sardi, A., Ahmad, A. K., Rauf, F. A. "Peningkatan Hasil Belajar PKN Tentang Keragaman Suku Dan Agama Di Negeriku Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT." *Al-Irsyad: Journal of Education Science* 1, no. 1 (2022): 1–8.
- Septyaningtyas, A P, R Febriyanti, and W T Andajani. "Analisis Respon Pesesrta Didik Terhadap Mahasiswa Praktikan P4 Pada Pembelajaran Daring SMA" 8, no. 1 (2022): 57–64.
- Shoffan Shoffa, Desty Endrawati Subroto, FAdhilah Syam Nasution, Widi Asturi, Ugik Romadi, Fahmi Cholid, Devi Syukri A, Hafidz, Juliwis K, Rajak, Gusmirawati. *Media Pembelajaran*. Edited by Rahma Yani Sriwardona. Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023.
- Siswanto, Eko, and Meiliasari Meiliasari. "Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review." *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 8, no. 1 (2024): 45–59. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>.
- Siti Malikah, Winarti, Fitri Ayuningsih, Muh Rifki Nugroho, Sumardi, Budi Murtiyasa. "Manajemen Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka" 1, no. 4 (2022): 34–37.
- Subhaktiyasa, Putu Gede. "Menentukan Populasi Dan Sampel Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 2721–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>.
- Suharni. "Upaya Guru Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 179.

- Susilawati Wati. *Belajar Dan Pembelajaran Matematika*. Cv Insan Mandiri, 2020.
- Syafira Sagara Saleh, Azizah Febryani Nasution, Dayang Lidya Fitriah. "Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Monopoli Matematika (MOKA) Menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif." *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains* II, no. 2 (2022): 1–8. <https://yana.web.id/index.php/algebra>.
- Syahrudin Mahmud, Farida Isro'ani, Putri Hana Pebriana, Andi Rahmatia Karim, Muchamad Subali Noto. *Media Pembelajaran*. Edited by Aeni Rahmawati. Cirebon: Lovrinz Publishing, 2023.
- Umi Virgianti, Khamdun, Wawan Shokib Rondli. "Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" 10, no. September (2025): 334–45.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2023.
- Utami Yulia, Muslim Rasmanna Pria, Khairunnisa. "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen." *Jurnal Sains Dan Teknologi* 4, no. 2 (2023): 21–24.
- Vania Zada, Sutini, Agung Prasetyo. "Efektivitas Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika" 10 (2020): 1296–1307.
- Wendi Nilpa Apriana, Aji Fauziana Ridwan. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V SDN Cijambe," 2023.
- Wilda Aprilia Simbolon, Marzuki Ahmad, Ummi Fadilla, Agave Trium Kristanti. "Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)" 1, no. 1 (2025): 22–31.
- Wiwik Andeka, Yulia Darniyanti, Agus Saputra. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Siting." *Jurnal Bisnis Dan Kewirausahaan* 11, no. 1 (2022): 64–74. <https://ejurnal.nobel.ac.id/index.php/jbk/article/view/3082>.
- Yam, Jim Hoy, and Ruhayat Taufik. "Hipotesis Penelitian Kuantitatif." *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi* 3, no. 2 (2021): 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Zahra, V Abdullah, and A Marini. "Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan ...* 2, no. 8 (2023): 985–96. 4459.

Zakiyya, Zulfa. “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Pembelajaran Kooperatif TGT Dengan Media Lapbook Di Kelas I SD.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8, no. 8 (2025): 9755–60. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8843>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A