

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* DAN *PROBLEM CARD* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENYELESAIAN SOAL CERITA MATEMATIKA SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Disusun oleh:

Izza Hanifa

NIM: 22104080046

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

YOGYAKARTA

2026

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Izza Hanifa

NIM : 22104080036

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 3 Januari 2026

Yang menyatakan



Izza Hanifa

NIM. 22104080046

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya bertandatangan di bawah ini:

Nama : Izza Hanifa
NIM : 22104080046
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruab
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 3 Januari 2026

Yang menyatakan



Izza Hanifa

NIM. 22104080046

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-03/R0
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/ TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/ Tugas Akhir

Lamp :-

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
DI Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Izza Hanifa
NIM : 22104080046
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Puzzle* dan *Problem Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap skripsi/tugas akhir Saudari tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 12 Januari 2026
Pembimbing


Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd.
NIP. 19700802 200312 2 006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-692/Un.02/DT/PP.00.9/02/2026

Tugas Akhir dengan judul : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA PUZZLE DAN PROBLEM CARD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENYELESAIAN SOAL CERITA MATEMATIKA SISWA KELAS V SDIT SALSABILA 3 BANGUNTAPAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : IZZA HANIFA
Nomor Induk Mahasiswa : 22104080046
Telah diujikan pada : Kamis, 22 Januari 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



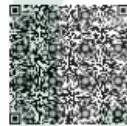
Ketua Sidang
Dr. LULUK MAULUAH, M.Si., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 699c0a3f5919e



Penguji I
Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6996ac1684e84

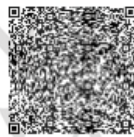


Penguji II
Andhika Yahya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 699bd0f64bd75

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 22 Januari 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 699c64fe5e689

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka”

(Q.S Ar-Ra’d: 11)¹

إِنَّ مَعَ رَبِّي سَيِّدَاتٍ

“Sesungguhnya Tuhanku bersamaku. Dia akan memberi petunjuk padaku”

(Q.S Asy-Syu’ara’: 62)²



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Nu Online, “Surat Ar-Ra’d Ayat 11: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap,” diakses 9 Januari 2026, <https://quran.nu.or.id/ar-ra%27d/11>.

² Nu Online, “Surat Asy-Syu’ara’ Ayat 62: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap,” diakses 9 Januari 2026, <https://quran.nu.or.id/asy-syuara/62>.

PERSEMBAHAN

Karya ini peneliti persembahkan untuk:

ALMAMATER TERCINTA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Izza Hanifa, “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Puzzle* dan *Problem card* dalam Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan”, Yogyakarta, Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2026.

Kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami informasi pada soal, menentukan model matematika yang sesuai, melaksanakan langkah perhitungan, serta menarik kesimpulan jawaban. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* dan *problem card*, serta untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan penyelesaian soal cerita matematika sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data diawali dengan uji normalitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *Paired sample t-test* dan tingkat efektivitas pembelajaran dianalisis melalui uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan *problem card*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,7358 dengan persentase 73,58% yang berada pada kategori tinggi dan tergolong cukup efektif. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan *problem card* efektif dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Penyelesaian Soal Cerita Matematika, Sekolah Dasar

KATA PENGANTAR

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ، عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama penulisan ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi peneliti. Dalam mengatasinya peneliti tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan dan menyelesaikan studi di UIN Sunan Kalijaga.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dengan sabar meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berharga sejak awal hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Anita Ekantini, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Dosen Pembimbing Akademik, serta Dosen Penguji Seminar Proposal yang telah memberikan bimbingan, nasihat, dan masukan konstruktif selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.
5. Ibu Nurul Arfinanti, S.Pd.Si., M.Pd. dan Bapak M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen validator yang telah memberikan saran, kritik, dan masukan yang membangun demi kesempurnaan instrumen penelitian dalam skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen serta seluruh karyawan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, atas ilmu, bimbingan, pelayanan, serta bantuan yang diberikan kepada penulis selama menempuh masa studi.
7. Bapak Pandi Kuswoyo, M.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SDIT Salsabila 3 Banguntapan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

8. Bapak Muhammad Zainuri, S.Pd.Si., selaku wali kelas VA yang telah memberikan bantuan, kerja sama, serta bimbingan selama proses pelaksanaan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas VA SDIT Salsabila 3 Banguntapan, yang telah berpartisipasi dengan baik dan antusias selama kegiatan penelitian berlangsung.
10. Kedua orang tua tercinta, Bapak Muh. Mangsur dan Ibu Ichlasiyah, yang senantiasa memberikan doa yang tiada henti, kasih sayang yang tulus, dukungan moral maupun material, serta kesabaran dan keikhlasan dalam setiap langkah perjalanan pendidikan penulis. Berkat doa dan pengorbanan beliau, penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini dengan baik.
11. Kedua saudara penulis, Mas Ahmad Rizqon dan Mas M. Akrom Sani, serta Mbah Misriyah nenek tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
12. Murobbi ruhhi, Abah KH. Taufiqul Hakim, Ibu Nyai Faizatul Mahsunah, Abah Dr. Moh. Hasyim, S.H., M.Hum., dan Ibu Khusnul Khotimah selalu menjadi guru dan panutan penulis.
13. Sahabat tercinta, Taqiya Baqiyatul Amala, yang selalu menemani, memberikan dukungan, semangat, serta menjadi tempat berbagi suka dan duka selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
14. Lathifatun Ni'mah, Syarah Wardatul Jannah, Hasna Mufida, Nova Nur Fadhilah, Sevia Bella Avista, dan Rahmaisna Hanum, selaku teman yang telah membantu pelaksanaan penelitian sekaligus teman seperkuliahan yang selalu memberikan dukungan dan kebersamaan.
15. Seluruh teman seperjuangan, "Asanka Abisatya" yang selalu memberi dukungan, kebersamaan dan mengukir kenangan indah selama masa studi.
16. Teman-teman Pondok Pesantren Asasul Ulum dan KKN 17 kelompok 237 Candimulyo Wonosbo, yang telah memberikan doa, dukungan, kebersamaan, serta menjadi bagian penting dalam perjalanan pendidikan penulis.
17. Seluruh pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala dukungan dan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini.
18. Terakhir diri penulis sendiri, Izza Hanifa, yang telah berjuang dengan penuh kesabaran, ketekunan, dan keberanian dalam menghadapi berbagai proses, tantangan, serta keterbatasan. Terima kasih telah bertahan, tidak menyerah, dan terus melangkah hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dalam kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 9 Januari 2026

Peneliti



Izza Hanifa

NIM. 22104080046



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
1. Tujuan Penelitian	6
2. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	8
2. Media <i>Puzzle</i>	11
3. Media <i>Problem Card</i>	13
4. Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media <i>Puzzle</i> dan <i>Problem card</i> 14	
5. Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika	16
6. Pecahan	19
B. Kajian Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Pikir.....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Desain Penelitian	33
1. Jenis Penelitian.....	33
2. Desain Penelitian.....	33
B. Tempat dan waktu Penelitian	34
1. Tempat Penelitian.....	34
2. Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	34
1. Populasi penelitian	34
2. Sampel Penelitian.....	35
D. Variabel Penelitian	35
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	37
1. Teknik Pengumpulan Data	37
2. Instrumen Pengumpulan Data	38
F. Validitas Instrumen	40
G. Teknik Analisis Data.....	40
1. Uji Prasyarat.....	40
2. Uji Hipotesis	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Deskripsi Data.....	44
2. Pengujian Prasyarat Analisis.....	53
3. Pengujian Hipotesis.....	54
B. Pembahasan	56
1. Pembelajaran Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i> dan <i>Problem card</i>	56
2. Perbedaan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan (<i>Treatment</i>).....	58
3. Keefektifan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media <i>Puzzle</i> dan <i>Problem card</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika	60
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan	62

B. Keterbatasan	62
C. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70



DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Langkah-Langkah Pembelajaran Model TGT Berbantuan Media Puzzle dan Problem card.....	15
Tabel II. 3 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	19
Tabel II. 4 Kajian Penelitian yang Relevan	27
Tabel II. 5 Kerangka Berpikir	31
Tabel III. 1 Desain Penelitian.....	33
Tabel III. 2 Waktu penelitian	34
Tabel III. 3 Populasi Penelitian.....	35
Tabel III. 4 Sampel Penelitian.....	35
Tabel III. 5 Definisi Operasional Variabel (DOV)	36
Tabel III. 6 Kisi-Kisi Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Puzzle dan Problem card.....	38
Tabel III. 7 Kriteria Ketuntasan Observasi	39
Tabel III. 8 Kisi-Kisi Soal Cerita Matematika	39
Tabel III. 9 Kriteria Gain Ternormalisasi	42
Tabel III. 10 Kriteria Tingkat Keefektifan.....	43
Tabel IV. 1 Data Hasil Pretest.....	45
Tabel IV. 2 Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Puzzle dan Problem card	46
Tabel IV. 4 Poin Games Perlakuan Pertama.....	49
Tabel IV. 5 Poin Akhir Perlakuan Pertama.....	51
Tabel IV. 6 Poin Games Perlakuan Dua	52
Tabel IV. 7 Poin Akhir Perlakuan Dua	52
Tabel IV. 8 Data Hasil Posttest	53
Tabel IV. 9 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest.....	53
Tabel IV. 10 Hasil Uji Paired sample t-test	54
Tabel IV. 11 Hasil Uji N-Gain.....	55

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar IV. 1 Penyajian materi.....	47
Gambar IV. 2 Belajar kelompok	48
Gambar IV. 3 Pelaksanaan permainan	48
Gambar IV. 4 Pengerjaan problem card saat turnamen	49
Gambar IV. 5 Pengerjaan puzzle saat turnamen	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Hasil Validasi Modul Ajar	71
Lampiran II Hasil Validasi Keterlaksanaan Pembelajaran	75
Lampiran III Hasil Validasi Instrumen Pretest	79
Lampiran IV Hasil Validasi Instrumen Posttest	82
Lampiran V Modul Ajar.....	85
Lampiran VI Lembar Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	115
Lampiran VII Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	116
Lampiran VIII Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	121
Lampiran IX Lembar Kisi-Kisi Instrumen Pretest dan Posttest.....	129
Lampiran X Lembar Soal Pretest dan Posttest.....	137
Lampiran XI Lembar Pedoman Penskoran Pretest dan Posttest	141
Lampiran XII Hasil Penskoran Pretest dan Posttest.....	161
Lampiran XIII Hasil Penilaian Pretest dan Posttest.....	163
Lampiran XIV Hasil Persentase Indikator Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Pretest dan Posttest.....	165
Lampiran XV Uji Normalitas.....	166
Lampiran XVI Uji Hipotesis	166
Lampiran XVII Uji Efektifitas	167
Lampiran XVIII Sampel Jawaban Pretest dan Posttest.....	169
Lampiran XIX Dokumentasi Penelitian.....	171
Lampiran XX Surat Bimbingan Skripsi.....	173
Lampiran XXI Surat Penunjukan Dosen Pembimbing Skripsi.....	174
Lampiran XXII Surat Pengesahan Seminar Proposal	175
Lampiran XXIII Surat Berita Acara Seminar Proposal	176
Lampiran XXIV Surat Izin Penelitian.....	177
Lampiran XXV Surat Keterangan Selesai Penelitian	178
Lampiran XXVI Sertifikat KKN.....	179
Lampiran XXVII Sertifikat PLP	180
Lampiran XXVIII Sertifikat ICT	181
Lampiran XXIX Sertifikat TOEC	182
Lampiran XXX Sertifikat IKLA	183
Lampiran XXXI Sertifikat PKTQ.....	184
Lampiran XXXII Sertifikat PBAK	185
Lampiran XXXIII Sertifikat User Education	186
Lampiran XXXIV Sertifikat Paper Precentation	187
Lampiran XXXV Sertifikat Experiental Learning.....	188
Lampiran XXXVI Curriculum Vintae	189

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, matematika termasuk mata pelajaran yang diperkenalkan sejak sekolah dasar dan dipelajari secara berkesinambungan sampai jenjang perguruan tinggi. Matematika merupakan disiplin ilmu yang bersifat abstrak dan dapat dipahami sebagai pendekatan atau metode dalam berpikir serta melakukan penalaran secara logis.³ Kemampuan dasar yang diperoleh melalui pembelajaran matematika, seperti berhitung, berpikir kritis, dan penyelesaian masalah, tidak hanya berfungsi untuk mendukung pemahaman pada mata pelajaran lain, tetapi juga menjadi bekal penting dalam menghadapi persoalan nyata dalam kehidupan.⁴ Matematika tidak hanya memberikan kemampuan dalam perhitungan, tetapi juga penataan cara berpikir kritis, sistematis hingga kemampuan pemecahan masalah.⁵

Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000) dalam penelitian Marfu'ah dkk, tujuan pembelajaran matematika mencakup: (1) mengembangkan kemampuan komunikasi matematika, (2) menumbuhkan kemampuan berpikir matematis, (3) membekali siswa dengan keterampilan dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan soal matematika, (4) membangun kemampuan dalam menghubungkan berbagai ide atau konsep matematika, serta (5) menanamkan sikap positif terhadap matematika.⁶ Sejalan dengan tujuan tersebut, pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting sebagai landasan awal bagi jenjang yang lebih tinggi.⁷ Penguasaan matematika sejak dini akan menjadi bekal yang kuat untuk pelajaran matematika di jenjang berikutnya, mata pelajaran lain, maupun

³ Maria Krisanti dan Dani Kusuma, "Efektivitas Model Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas V SD," *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2024): 1, <https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i1.15332>.

⁴ Rinto Siswondo dan Lasia Agustina, "Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika," *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2021): 33–40.

⁵ Arfika Riestyan Rachmantika dan Wardono, "Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah," *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 2 (2019): 439–43.

⁶ Solikhathun Marfu'ah dkk., "Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa," *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 5 (2022): 50–54.

⁷ Rusdin Rusdin dan Rusli Rusli, "The Optimizing of Student's Mathematical Thinking Skills Through Matematika Nalaria Realistik in Mathematics Olympiad Training at Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 12, no. 1 (2020): 97–110, <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v12i1.305>.

menghadapi tantangan di kehidupan.⁸ Tujuan utama matematika di sekolah dasar tidak hanya terbatas pada peningkatan kemampuan berhitung, penerapan rumus, tetapi juga mencakup peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.⁹

Upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah tidak bisa dilepaskan dengan pemberian latihan berbagai soal. Dalam pembelajaran matematika, salah satu bentuk soal yang dapat meningkatkan kemampuan tersebut adalah soal cerita. Menurut Dwiparti dkk dalam penelitian Buyung dan Sumarli, soal cerita pada pelajaran matematika adalah bentuk soal yang disajikan melalui rangkaian kalimat cerita, sehingga siswa perlu memahami isi cerita terlebih dahulu, kemudian mengubahnya ke dalam model atau persamaan matematika.¹⁰ Soal cerita umumnya lebih sulit dibandingkan soal yang disajikan dalam bentuk bilangan saja.¹¹ Dalam menyelesaikan soal cerita, siswa dituntut untuk mampu memahami informasi yang disajikan pada soal, mampu merumuskan bentuk atau model matematis yang tepat, mampu memilih operasi hitung yang sesuai untuk mendapatkan jawaban yang benar, mampu menyelesaikan soal dengan cara yang runtut dan akhirnya mampu menyimpulkan hasil yang diperoleh.¹² Kemampuan menyelesaikan soal cerita dipahami sebagai kemampuan yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan soal berbentuk cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Soal cerita biasanya disajikan pada akhir pembahasan materi matematika dengan tujuan agar siswa memahami kegunaan dari konsep yang dipelajari.¹³ Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita.

⁸ Endang Sulistyowati dan Dona Ningrum Mawardi, "The Effectiveness of Ethnomatematics Based Learning on Mathematics Ability of Elementary School Students: A Meta-Analysis Study," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 15, no. 1 (2023): 1–26, <https://doi.org/10.14421/albidayah.v15i1.879>.

⁹ Shafina Alya Arfaiza dkk., "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Magnet Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024): 3, <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16777>.

¹⁰ Buyung Buyung dan Sumarli Sumarli, "Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah," *Variabel* 4, no. 2 (2021): 61, <https://doi.org/10.26737/var.v4i2.2722>.

¹¹ Riventy Silviana Fitry dkk., "Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Kelas V di Sdn Ronggo 03 Kecamatan Jaken," *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 8 (2022): 2433–42, <https://doi.org/10.47492/jip.v2i8.1034>.

¹² Dyah Ayu Utamingtyas dan Ema Butsi Prihastari, "Analisis Kesalahan Siswa Dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika Dengan Tahapan Newman Pada Materi Pengurangan Dan Penjumlahan," *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 3 (2025): 1339–46, <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3382>.

¹³ Siti Chayrunisya, *Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematis Siswa*, 5, no. 1 (2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurharyatno dan Ratnawati terhadap siswa kelas V dari beberapa SD di wilayah Totogan, Prambanan, Sleman, Yogyakarta, ditemukan bahwa banyak siswa yang kesulitan untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita paling banyak disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap isi soal. Siswa sering tidak menangkap makna kata dan informasi penting dalam cerita sehingga mengalami hambatan saat mengubahnya ke dalam bentuk matematika. Selain itu, siswa juga kerap melakukan kesalahan dalam proses perhitungan dan dalam menentukan jawaban akhir.¹⁴ Hal ini diperkuat penelitian Haswiti dan Budiharti yang melakukan penelitian pada siswa kelas V SD N Sinduadi Timur Mlati Sleman. Dari penelitian tersebut, ditemukan bahwa siswa menhalami beberapa kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita matematika, diantaranya yaitu: siswa mengalami kesulitan dalam menentukan langkah penyelesaian soal, kesulitan dalam proses perhitungan khususnya operasi pembagian, serta kesulitan menentukan jawaban akhir atau menarik kesimpulan.¹⁵

Berdasarkan hasil observasi di SDIT Salsabila 3 Banguntapan, sebagian siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Kesulitan tampak pada setiap tahap penyelesaian soal cerita, yaitu siswa belum mampu memahami isi soal dengan baik karena tidak dapat mengidentifikasi informasi penting pada soal, mengalami hambatan dalam merencanakan strategi penyelesaian karena belum dapat menentukan langkah atau rumus yang tepat, serta melakukan kesalahan pada tahap melaksanakan rencana seperti keliru dalam perhitungan. Selain itu, banyak siswa yang merasa belum memahami materi, namun tidak berani bertanya. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru wali kelas, yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa sebenarnya mampu menghitung dengan baik jika soal disajikan secara langsung. Namun, ketika soal berbentuk cerita atau situasi kontekstual, mereka sering mengalami kesulitan karena belum bisa mengubah informasi dari teks menjadi model matematika dan menyelesaikannya secara runtut. Soal yang secara perhitungan mudah menjadi sulit karena siswa belum bisa memilah informasi penting dan menentukan langkah penyelesaian yang tepat. Guru juga menyampaikan bahwa beberapa siswa sudah menunjukkan kemampuan berpikir kritis dengan mencoba strategi sendiri, tapi sebagian besar masih perlu bimbingan dalam menyusun langkah-langkah penyelesaian

¹⁴ Dwi Widyastuti Nurharyanto dan Heri Retnawati, "The Difficulties of the Elementary School Students in Solving the Mathematical Narrative Test Items," *Jurnal Prima Edukasia* 8, no. 1 (2020): 29–39, <https://doi.org/10.21831/jpe.v8i1.29969>.

¹⁵ Lucia Hastiwi dan Budiharti Budiharti, "Identifikasi Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD N Sinduadi Timur Mlati Sleman," *Jurnal PGSD Indonesia* 4, no. 1 (2018): 5–5.

soal cerita, bahkan ada lima siswa yang masih memerlukan pendampingan intensif dalam berhitung dasar.¹⁶

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa permasalahan utama yang ditemukan adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk membantu meningkatkan kemampuan tersebut. Model pembelajaran yang efektif hendaknya mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.¹⁷ Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT dikembangkan oleh Dr. Robert E. Slavin yang menekankan kerjasama dalam kelompok kecil. TGT terdiri dari beberapa tahap, yaitu: penyampaian materi di depan kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok kecil (*teams*), pelaksanaan permainan (*games*), pertandingan antar kelompok (*tournament*), dan pemberian penghargaan (*team recognition*).¹⁸ Menurut Novitasari dan Nurtaman, Model Pembelajaran TGT dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika melalui tahapan pembelajaran yang diterapkan dalam model tersebut. Rangkaian kegiatan dalam TGT mendorong siswa untuk lebih memahami dan menguasai langkah-langkah penyelesaian soal cerita. Hal ini terjadi karena pada setiap tahapan model TGT, siswa berlatih mengerjakan soal secara berulang, sehingga siswa menjadi terbiasa, memahami alur penyelesaian, dan mampu menerapkan tahap-tahap penyelesaian soal cerita dengan baik.¹⁹

Agar penerapannya lebih menarik, model TGT dapat didukung dengan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, TGT dipadukan dengan media *puzzle* dan *problem card* untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian soal cerita siswa. *Puzzle* adalah permainan berbentuk teka-teki yang terdiri dari potongan-potongan gambar atau bentuk, yang perlu disusun hingga menjadi

¹⁶ Guru Kelas, "Wawancara dengan Guru Kelas V," 29 September 2025.

¹⁷ Afifah Az-Zahra dkk., "Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 8 (2023): 8, <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5934>.

¹⁸ Arfaiza dkk., "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Magnet Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD."

¹⁹ Irma Aprilia Novitasari dan Mohammad Edy Nurtamam, "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Tahapan Polya," *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2024): 497–507, <https://doi.org/10.29408/didika.v10i2.28705>.

satu kesatuan yang utuh.²⁰ *Puzzle* dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa karena melatih siswa berpikir secara sistematis dan terstruktur.²¹ Sementara itu, *problem card* adalah media berupa kartu yang berisi masalah dari kehidupan sehari-hari untuk mendukung kegiatan belajar.²² Penggunaan *problem card* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir analitis, kritis, kreatif, dan berpikir tingkat tinggi.²³

Dalam penelitian ini, *puzzle* dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pelaksanaan model TGT yang dikerjakan secara berkelompok. Melalui *puzzle*, siswa tidak hanya diajak bermain, tetapi juga dilatih untuk bekerja sama, berdiskusi, dan menyusun strategi secara sistematis hingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Sementara itu, *problem card* didesain dalam bentuk kartu yang di satu sisi berisi soal cerita, dan di sisi lainnya memuat langkah-langkah penyelesaian soal cerita.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Puzzle* dan *Problem Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perbedaan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan sebelum dan sesudah diajar menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan *problem card*?
2. Bagaimana keefektifan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan *problem card* dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan?

²⁰ Ratna Pangastuti, “Media *Puzzle* Untuk Mengenal Bentuk Geometri,” *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 1, no. 1 (2019): 50–59, <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>.

²¹ Joni Betu dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar,” *Bosowa Journal of Education* 5, no. 1 (2024): 116–20, <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5277>.

²² Merri Krisnawati dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Problem card* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI MA Roudlotul Uqul,” *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran* 19, no. 22 (2024), <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/26067>.

²³ Krisnawati dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Problem card* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI MA Roudlotul Uqul.”

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui perbedaan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan sebelum dan sesudah diajar menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan *problem card*.
- b. Mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan *problem card* dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi pembaca mengenai Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Puzzle* dan *Problem card* dalam Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD.
- 2) Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai kajian pustaka penelitian terdahulu bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji tentang Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Puzzle* dan *Problem card* dalam Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan penyelesaian soal cerita siswa.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan penyelesaian soal cerita melalui aktivitas belajar yang menantang dan menarik serta meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran matematika.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi maupun refleksi mengenai Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Puzzle* dan *Problem card* dalam Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SDIT Salsabila 3 Banguntapan.

Dengan hal ini, sekolah mampu menyempurnakan kualitas belajar di sekolah.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan landasan atau acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut terkait Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media *Puzzle* dan *Problem card* dalam Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa kelas VA SDIT Salsabila 3 Banguntapan mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* dan *problem card*. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 56,023 yang meningkat menjadi 88,068 pada nilai *posttest*. Selain itu, hasil uji *Paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* dan *problem card* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian soal cerita matematika siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji N-Gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,7358 yang berada pada kategori tinggi, serta nilai persentase N-Gain sebesar 73,58% yang termasuk dalam kategori cukup efektif.

B. Keterbatasan

Penelitian ini telah dilaksanakan sebaik-baiknya, namun masih memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

1. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* tanpa kelas kontrol, sehingga belum dapat membandingkan efektivitas pembelajaran dengan model lain.
2. Sampel penelitian yang terbatas satu kelas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.
3. Penelitian hanya pada satu materi matematika, sehingga penerapan model pembelajaran pada materi lain belum dapat diketahui.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang peneliti sampaikan, antara lain:

1. Bagi Guru
Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan *problem card* sebagai alternatif pembelajaran matematika guna meningkatkan kemampuan penyelesaian soal cerita siswa. Guru juga

diharapkan dapat menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik dan kemampuan siswa agar pembelajaran berlangsung secara optimal.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran kooperatif, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan *problem card* dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelas kontrol, melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, serta menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *puzzle* dan *problem card* pada materi matematika yang berbeda dan dalam jangka waktu yang lebih panjang guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, peneliti berikutnya dapat melakukan pengembangan media pembelajaran, khususnya media *problem card* dan *puzzle*, agar lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Agusfianuddin, Agusfianuddin, Tatang Herman, dan Turmudi Turmudi. "Investigation of Students' Difficulties in Mathematical Language: Problem-Solving in Mathematical Word Problems at Elementary Schools." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 10, no. 2 (2024): 578. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i2.11257>.
- Agustini, Desti, dan Heni Pujiastuti. "Analisis Kesulitan Siswa Berdasarkan Kemampuan Pemahaman Matematis Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi SPLDV." *Media Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2020): 18–27. <https://doi.org/10.33394/mpm.v8i1.2568>.
- Ambarwaty, Fika, Arwin Surbakti, dan Nadya Meriza. "Pengaruh Model Problem-Based Learning berbantu Media Problem Card terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Sikap Peduli TNWK." *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah* 10, no. 2 (2022): 183–88. <https://doi.org/10.23960/jbt.v10i2.25331>.
- Arfaiza, Shafina Alya, Hafiziani Eka Putri, dan Erna Suwangsih. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Magnet Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024): 3. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16777>.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 3 ed. PT Bumi Aksara, 2018.
- Ario, Marfi, Suhendra, Al Jupri, dan Elah Nurlaelah. "Students' Errors and Learning Obstacles in Solving Algebraic Word Problems: Hermeneutic Phenomenology." *Education Sciences* 15, no. 12 (2025): 1674. <https://doi.org/10.3390/educsci15121674>.
- Aulia, Rahma, Rahmadhani Fitri, Ristiono, dan Relsas Yogica. "Meta-Analysis of Puzzle Media in High School Lessons by Practicality Test." *Bioilmi: Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (2024): 51–57. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v10i1.22182>.
- Az-Zahra, Afifah, Vivianne Abdullah, dan Arita Marini. "Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 8 (2023): 8. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i8.5934>.
- Betu, Joni, Agustinus Jarak Patandean, dan Burhan Burhan. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Puzzle Terhadap

- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” *Bosowa Journal of Education* 5, no. 1 (2024): 116–20. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5277>.
- Buyung, Buyung, dan Sumarli Sumarli. “Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah.” *Variabel* 4, no. 2 (2021): 61. <https://doi.org/10.26737/var.v4i2.2722>.
- Chayrunisya, Siti. *Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau dari Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematis Siswa*. 5, no. 1 (2024).
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan 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>.
- Fathurrohman, Muhammad. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. 1 ed. Ar-Ruzz Media, 2015.
- Fitriyana, Ayu Nur. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Pemanfaatan Media Problem Card terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa.” UIN Sunan Kalijaga, 2018.
- Fitry, Riventy Silviana, Khamdun Khamdun, dan Himmatul Ulya. “Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Kelas V di Sdn Ronggo 03 Kecamatan Jaken.” *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 8 (2022): 2433–42. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i8.1034>.
- Hastiwi, Lucia, dan Budiharti Budiharti. “Identifikasi Kesulitan Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD N Sinduadi Timur Mlati Sleman.” *Jurnal PGSD Indonesia* 4, no. 1 (2018): 5–5.
- Indaswari, Nunung, Syahrul Azmi, Dwi Novitasari, dan Ketut Sarjana. “Pengaruh Kecerdasan Logis Matematis Dan Kecerdasan Linguistik Siswa Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 4 (2021): 722–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.329>.
- Komalasari, Kokom. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. PT. Refika Aditama, 2010.
- Krisanti, Maria, dan Dani Kusuma. “Efektivitas Model Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas V SD.” *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2024): 1. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i1.15332>.

- Krisnawati, Merri, Isbadar Nursit, dan Siti Nurul Hasana. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Problem Card untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI MA Roudlotul Uqul." *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran* 19, no. 22 (2024). <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/26067>.
- Kusumastuti, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, dan Taofan Ali Achmadi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV Budi Utama, 2020.
- Lawalata, Febe Patricia, Yurniwati, dan Dudung Amir Soleh. "Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Melalui Teams Games Tournament Modifikasi Realistic Mathematics Education Siswa Kelas V." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 274–85.
- Lestari, Indah. "Pengembangan Media Problem Card pada Modelmodel Pembelajaran Berbasis Masalah." UIN Raden Intan, 2020.
- Marfu'ah, Solikhatus, Zainuri, Masrukan, dan Walid. "Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 5* (2022): 50–54.
- Maulana, Andi. "Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa." *Jurnal Kualita Pendidikan* 3, no. 3 (2022): 133–39. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press, 2008.
- Nasron, Nasron, Nurhasanah Nurhasanah, Novalyo Suranda, dan Muhammad Khadafi. "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 14043–57. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>.
- Nasution, Fauziah, Zuhrona Siregar, Riska Anita Siregar, dan Annisa Zakhra Manullang. "Pembelajaran dan Konstruktivis Sosial." *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 12 (2024). <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1601>.
- Novitasari, Irma Aprilia, dan Mohammad Edy Nurtamam. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Berdasarkan Tahapan Polya." *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2024): 497–507. <https://doi.org/10.29408/didika.v10i2.28705>.

- Nu Online. "Surat Ar-Ra'd Ayat 11: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap." Diakses 9 Januari 2026. <https://quran.nu.or.id/ar-ra%27d/11>.
- Nu Online. "Surat Asy-Syu'ara' Ayat 62: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap." Diakses 9 Januari 2026. <https://quran.nu.or.id/asy-syuara/62>.
- Nurharyanto, Dwi Widyastuti, dan Heri Retnawati. "The Difficulties of the Elementary School Students in Solving the Mathematical Narrative Test Items." *Jurnal Prima Edukasia* 8, no. 1 (2020): 29–39. <https://doi.org/10.21831/jpe.v8i1.29969>.
- Nurhidayati, Anissa. *Belajar Bilangan Pecahan*. Intan Pariwara, 2019.
- Nurvaida, Devi, Siti Maghfirotn Amin, Nafiah Nafiah, dan Sri Hartatik. *Analisis Kemampuan Siswa Kelas IV SD Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Pada Topik FPB Dan KPK*. 30 Agustus 2023. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/3761>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Syadiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pangastuti, Ratna. "Media Puzzle Untuk Mengenal Bentuk Geometri." *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 1, no. 1 (2019): 50–59. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>.
- Powell, Sarah R., Katherine A. Berry, dan Marcia A. Barnes. "The Role of Pre-Algebraic Reasoning within a Word-Problem Intervention for Third-Grade Students with Mathematics Difficulty." *ZDM* 52, no. 1 (2020): 151–63. <https://doi.org/10.1007/s11858-019-01093-1>.
- Rachmantika, Arfika Riestyan, dan Wardono. "Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Pemecahan Masalah." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 2 (2019): 439–43.
- Rajasa, Imam. *Seri Mengenal Matematika untuk Anak: Mengenal Pecahan*. PT Sarana Pancakarya Nusa, 2019.
- Ramadhani, Rahmi, dan Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. 1 ed. Kencana, 2021.
- Rimadia, Dapid Aryando, Radit Septa Wijaya, Sani Safitri, dan Rani Oktapiani. "Analisis Model Pembelajaran Abad 21 Terhadap Peningkatan Keterampilan dan Pengetahuan Peserta Didik." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3, no. 12 (2025): 1–18.
- Rusdin, Rusdin, dan Rusli Rusli. "The Optimizing of Student's Mathematical Thinking Skills Through Matematika Nalaria Realistik in Mathematics Olympiad Training at Madrasah Ibtidaiyah." *Al-Bidayah: Jurnal*

Pendidikan Dasar Islam 12, no. 1 (2020): 97–110.
<https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v12i1.305>.

Rusman. *Model Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers, 2010.

Saputra, Hardika, dan Reni Selviana. “Penggunaan Media Puzzle dalam Proses Pembelajaran.” *Profesi : Jurnal Pendidikan Guru MADrasah Ibtidaiyah* 01, no. 01 (2021): 01–09.

Sholikhah, Andin Badiatus, Bambang Eko Hari Cahyono, dan Ike Yusda Andriani. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IV Di SDN 01 Winongo.” *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 125–36. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4493>.

Sirait, Fitri Novita Sari, Muktar B. Panjaitan, dan Emelda Thesalonika. “Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika.” *SUKMA: Jurnal Pendidikan* 7, no. 1 (2023): 17–40. <https://doi.org/10.32533/07102.2023>.

Siswondo, Rinto, dan Lasia Agustina. “Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika.” *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2021): 33–40.

Slavin, Robert E. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media, 2023.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. 2 ed. Penerbit Alfabeta, 2019.

Sukarelawa, Moh. Irma, Toni Kus Idratno, dan Suci Musvita Ayu. *N-Gain VC Stacking*. Suryacahya, 2024.

Sulistyowati, Endang, dan Dona Ningrum Mawardi. “The Effectiveness of Ethnomatematics Based Learning on Mathematics Ability of Elementary School Students: A Meta-Analysis Study.” *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 15, no. 1 (2023): 1–26.
<https://doi.org/10.14421/albidayah.v15i1.879>.

Tunu, David J. I., Farida Daniel, dan Netty J. M. Gella. “Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Ditinjau Dari Gender.” *Jurnal Cendekia* 6, no. 2 (2022): 1499–510.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1366>.

Utamingtyas, Dyah Ayu, dan Ema Butsi Prihastari. “Analisis Kesalahan Siswa Dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika Dengan Tahapan Newman

Pada Materi Pengurangan Dan Penjumlahan.” *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 3 (2025): 1339–46. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3382>.

Verschaffel, Lieven, Stanislaw Schukajlow, Jon Star, dan Wim Van Dooren. “Word Problems in Mathematics Education: A Survey.” *ZDM* 52, no. 1 (2020): 1–16. <https://doi.org/10.1007/s11858-020-01130-4>.

Yunita, Nurma. “Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Kelas IV SDN 2 Margototo.” IAIN Metro, 2021.

Yusrina, Rizka Yuni, Ryky Mandar Sary, dan Suyitno. “Keefektifan Model TGT Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo.” *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 12, no. 2 (2025): 117–30. <https://doi.org/10.69896/brt4rd85>.

Zafri, dan Hera Hastuti. *Metode Penelitian Pendidikan*. 1 ed. Rajawali Pers, 2021.

