

DAFTAR PUSTAKA

- Abda' u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Anak SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*.
- Ahmad, A. E. N. A. (2025). Mengenal Keterkaitan antara Pemahaman Konsep Berdasarkan Teori Skemp dengan Kemampuan Metakognitif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Of Mathematics Learning Innovation (JMLI)*, 4(1), 51–64.
- Alfiyatin, Y. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran POE (Prediction, Observation, Explanation) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Pecahan Siswa Kelas III MI AL-Ibrohimi Galis Bangkalan. 2. *Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2.
- Amin, K., Putra, A., Wijianto Adhi, R., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1).
- Andriani, N. P. N., Suparta, I. N., & Sudiarta, I. G. P. (2024). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Berdasarkan Teori APOS Ditinjau Dari Gaya Kognitif. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 15(1), 37–43.
- Arifin, M., & Halim, M. L. Al. (2021). Cooperative Type Number Head Together (NHT) With Question Card Media In Learning Tenses. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, Dan Pengembangan*, 03(01), 44–50.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Atmaja, I. M. D. (2021). Koneksi Indikator Pemahaman Konsep Matematika dan Keterampilan Metakognisi. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8, 2048–2056.
- Bohalima, Y. H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 22–28.
- Bukhari. (2022). Model Teams Games Tournament. *Jurnal Eksperimental*, 11(1), 18.
- Candiasa, I. M. 2010b. *Multivariate Statistics with SPSS Analysis Instructions*. Singaraja: Ganesha University of Education Publishing Union.
- Candiasa, I. M. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I. M. 2020. *Analisis Data dengan Statistik Univariat dan Bivariat (Edisi Revisi)*. Singaraja: Undiksha Press.

- Chasanah, L., El Walida, S., & Fuady, A. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dengan Media Question Card. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran (JP3)*, 15(33).
- Dantes, N. (2023). *Desain Eksperimen Dan Analisis Data*. Depok: PT RajaGrafindo Persada (Rajawali Pers).
- Darmawan, G. E. B., Parwati, N. N., Warpala, I. W. S., & Divayana, D. G. H. (2023). The Effect of Augmented Reality Media and Motivation Towards Students' Learning Outcomes in Traditional Games: Physical, Sport, and Health Education. *Synesis*, 15.
- Dewi, K., & Parwati, N. N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Portofolio untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas XI Aph C SMK Negeri 1 Singaraja. *Indonesian Journal of Instruction (IJI)*, 1(1).
- Diana, P., Marethi, I., & Pamungkas, A. S. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 24.
- Fajri, Z., & Qurratul, A. (2023). 468 | Efektifitas Pembelajaran Kooperatif melalui Permainan Tradisional Bentengan pada Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo (Zaenol Fajri). *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 2442–9511.
- Fitdiyah, F., Sari, N., Aisyah, I., & Srigustini, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Media Question Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi Dan Teknologi*, 1(4), 3046–4846.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Izzah, N., & Hadi, T. (2024). Penggunaan Metode Bermain Media Question Card Pada Pembelajaran Teks Deskripsi. *Impressive: Journal of Education*, 2(2), 49–56.
- Izzah Shafara, N., Ihsanudin, & Rafianti, I. (2024). Analisis Kemampuan Numerasi Matematis Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Educatio*, 10(2), 614–622.
- Izzaturrahman, R. H., Fatnah, N., & Adiyanti. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Baamboozle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat di Kelas IX SMP. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 364–374.
- Juniantari, M., Degeng, I. N. S., Ulfa, S., & Nakaya, A. (2025). Mobile Seamless Inquiry Media: Effective Strategies for Enhancing Students' Conceptual

- Mathematics Learning Outcomes in the Digital Era. *Obrazovanie i Nauka*, 27(5), 68–90.
- Juwita, Maulana, & Irawati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan EBS-PBM Apps Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 11.
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022b). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52.
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23–28.
- Kusumasari, P. R., & Asri, I. G. A. A. S. (2020). Missouri Mathematics Project Berbantuan Media Question Card Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 432–444.
- Lailia, N. (2020). Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*.
- Larthifa, N. N., Anisa, K., Handayani, S., & Gusmaneli. (2024). Strategi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 69–81.
- Mahardika, I. K. D. O., & Putra, M. (2020). Teams Games Tournament Assisted by Question Card Increases Student Knowledge Competence in Science Learning. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 301–309.
- Nugroho, H., Ishartono, N., Agustiani, R., Fitriani, N., Luthfianto, M., Suryawan, I. P. P., & Razak, R. B. A. (2024). Integrating Adobe Flash Professional CS6 into Ethnomathematics-Based Learning Media to Improve Students' Understanding of Mathematics. *AIP Conference Proceedings*, 2926(1).
- Oktafyani, A., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Angka Perkalian Terhadap Minat Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research JCAR* 4.
- Oktavia, T., & Yulia, P. (2025). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Berdasarkan Tipe Kepribadian Thinking Dan Feeling Dalam Menyelesaikan Soal Aljabar. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 8(1), 13–28.
- Pangestuti, D., Netriwati, & Riskiana Dewi, N. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran ATI Berbantuan Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. In *The Original Research of Mathematics* (Vol. 5, Number 2).

- Panjaitan, A. C., & Panggabean, S. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Dengan Model Team Games Turnamen (TGT) Menggunakan Pemecahan Soal Berkonteks Cerita Rakyat Sumut Di Kelas V SD. *Journal of Mathematics Education and Science*, 5.
- Prawestri, P. Y., Sudiarta, I. G. P., & Astawa, I. W. P. (2020). The Effect of Online Discussion in Blended Learning on Students' Mathematical Concept Comprehension and Attitude. *Journal of Physics: Conference Series*, 1503(1).
- Purwadi, I. M. A., Sudiarta, I. G. P., & Suparta, I. N. (2019). The Effect of Concrete-Pictorial-Abstract Strategy toward Students' Mathematical Conceptual Understanding and Mathematical Representation on Fractions. *International Journal of Instruction*, 12(1), 1113–1126.
- Purwaningsih, W., & Marlina, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3).
- Putri, C. R., Sukendro, & Nugraha, U. (2023). Penggunaan Media Question Card untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Muatan IPA di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hikmah Kota Jambi Kata kunci. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(7), 4617.
- Putri, P. E. W., Astawa, I. W. P., & Suharta, I. G. P. (2025). Integrating PjBL-STEAM with Balinese Meru Architecture to Enhance Students' Mathematical Conceptual Understanding. *International Journal of Education, Management, and Technology*, 3(2), 516–524.
- Putri, T. N., Arini, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2023). Model Pembelajaran Team Games Tournament Bermediakan Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(1), 140–147.
- Rahayu, N. W. G. W., Suparta, I. N., & Parwati, N. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-komik berorientasi problem based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep aritmatika sosial. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 2614–2015.
- Rahmadani, P., Nursyami, & Munawir, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Question Card (Kartu Pertanyaan) Pada Materi Kenampakan Alam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Islam Datok Sulaiman Palopo. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*.
- Ratih, R. D. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Siswa Kelas II SDN Delegan 2 Artikel Jurnal. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Safari, Y., & Inayah, Y. (2025). Studi Literatur: Efektivitas Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 154–164.

- Salamah Syakur, A., Purnamasari, R., & Kurnia, D. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia>
- Semuel, N. (2020). Perspektif Teori Kognitif Sosial Dalam Pengembangan Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT). *Jurnal Lazuardi*, 3.
- Septiani, S., & Aini, I. N. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP Pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Jurnal Didactical Mathematics*, 5(2), 2023.
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397.
- Situngkir, S. N., Faisal, Irsan, Lubis, W., & Perangin-angin, L. M. (2023). Pengembangan Media Question Card Berbasis Model Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Suarsana, I. M., Mahayukti, G. A., Sudarma, I. K., & Pujawan, A. A. G. S. (2019). The Effect of Interactive Mathematics Learning Media toward Mathematical Conceptual Understanding on Probability of Hearing-impaired Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1).
- Suarsana, I. M., Widiasih, N. P. S., & Suparta, I. N. (2018). The Effect Of Brain Based Learning On Second Grade Junior Students' Mathematics Conceptual Understanding On PolyhedronSuparta. *Journal on Mathematics Education*, 9(1), 145–156.
- Sudarsana, K. N. A., Antara, p. a., & Dibia, I. K. (2020). *Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn*. 8(2), 150–158.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiwo, I. K. A., Rasna, I. W., & Paramarta, I. K. (2025). Validitas dan Reliabilitas Intrumen Penilaian dalam Mata Pelajaran Bahasa Bali. *JURNAL WIDYA LAKSANA*, 14(1), 16–23.
- Ulum, Z. M., & Kusmaharti, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Game Baamboozle Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Luas Bangun Datar Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Umam, M. A., & Zulkarnaen, R. (2022). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dalam materi sistem persamaan linear dua variabel. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 303–312.

- Widhyalestari, N. N. T. A., Putra, D. K. N. S., & Darsana, I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 48–56.
- Yani, S., & Febriani, E. A. (2024). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Berbantu Kahoot dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 3 SMA Adabiah 2 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(1), 95–106.
- Yuniarti, A., Putri Shalihat, A., Amanda, D., Laili Ramadhini, I., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektivitas Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2), 2023.

