

PENGARUH MODEL KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS 3 PADA SD NEGERI CELUKAN BAWANG

I Gusti Putu Sudiarsana¹, Made Wiradana², I Made Sedana³, Putu Suardipa⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

igustiputusudiarsana@gmail.com¹, dhewira4D@gmail.com²,

made_sedana23@yahoo.com³, putu.suardipa@yahoo.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media kartu domino terhadap peningkatan hasil belajar matematika di kelas 3 SD Negeri Celukan Bawang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest terhadap 28 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar matematika yang telah divalidasi. Analisis data menggunakan uji t dan penghitungan efek pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika yang signifikan pada siswa yang diajarkan dengan model TGT berbantuan media kartu domino. Implikasi penelitian ini mendukung pengembangan metode pembelajaran kreatif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, TGT, Kartu Domino, Hasil Belajar Matematika, SD Negeri Celukan Bawang

THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TGT ASSISTED BY DOMINO CARD MEDIA TO IMPROVE MATH LEARNING OUTCOMES FOR 3RD GRADE AT CELUKAN BAWANG STATE ELEMENTARY SCHOOL

Abstract

This study aims to examine the effect of implementing the cooperative learning model, specifically the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by domino card media, on enhancing the mathematics learning outcomes of Grade 3 students at SD Negeri Celukan Bawang. The research employed an experimental method with a pretest-posttest design involving 28 students. Data collection was conducted through validated mathematics achievement tests. The data analysis involved t-tests and effect size calculations. The results indicated a significant improvement in mathematics learning outcomes for students taught using the TGT model assisted by domino card media. The implications of this study support the development of creative teaching methods to boost students' motivation and understanding of basic mathematical concepts.

Keywords: Cooperative Learning, TGT, Domino Cards, Mathematics Achievement, SD Negeri Celukan Bawang

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar memegang peranan fundamental dalam membentuk pola pikir logis, sistematis, dan kritis siswa sejak dini. Kemampuan ini menjadi landasan utama bagi keberhasilan siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya, baik dalam mata pelajaran matematika itu sendiri maupun dalam mata pelajaran lain yang membutuhkan keterampilan bernalar. Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas 3 di SD Negeri Celukan Bawang, yang belum mampu mencapai standar kompetensi minimum dalam mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, diketahui bahwa lebih dari 60% siswa kelas 3 memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian pembelajaran dan tujuan kurikulum yang hendak dicapai.

Masalah rendahnya hasil belajar matematika di tingkat dasar sering kali disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam matematika. Proses pembelajaran yang bersifat satu arah dan berpusat pada guru sering kali tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, atau memecahkan masalah secara kolaboratif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa serta keterbatasan pemahaman konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Dalam konteks ini, diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya

mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat menumbuhkan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mendorong siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, sambil mengembangkan semangat kompetitif melalui permainan edukatif yang terstruktur. Menurut Slavin (2020), model TGT terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, interaksi sosial, dan sikap positif terhadap pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat kognitif tinggi seperti matematika. Dalam model ini, siswa tidak hanya berinteraksi satu sama lain dalam diskusi kelompok, tetapi juga mengikuti turnamen atau permainan yang menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Untuk meningkatkan efektivitas model TGT, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep abstrak dalam matematika dengan representasi visual yang mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang telah terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran matematika adalah kartu domino. Media kartu domino memiliki kelebihan dalam menyajikan konsep matematika secara konkret dan menyenangkan, serta mampu merangsang keterlibatan kognitif dan afektif siswa secara simultan. Dalam konteks pembelajaran operasi bilangan, misalnya, kartu domino dapat digunakan untuk mengenalkan konsep penjumlahan, pengurangan, bahkan perkalian dan pembagian melalui permainan yang interaktif.

Studi yang dilakukan oleh Susanti et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan

media kartu domino dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian serupa oleh Riyanto dan Wulandari (2021) juga menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media visual interaktif menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode konvensional. Oleh karena itu, integrasi antara model pembelajaran kooperatif TGT dan media kartu domino diyakini dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD Negeri Celukan Bawang.

Inovasi pembelajaran ini juga sejalan dengan arah kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, penguatan karakter, serta pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam kerangka Merdeka Belajar, guru didorong untuk menerapkan strategi pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan kontekstual, termasuk dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Lebih lanjut, pendekatan kooperatif seperti TGT juga berakar pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa pembelajaran merupakan hasil dari interaksi sosial yang bermakna. Dalam pandangan ini, siswa membangun pengetahuan melalui interaksi dengan teman sebaya dan lingkungannya. Oleh karena itu, penerapan model TGT yang menekankan kerja kelompok dan kompetisi sehat sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivistik yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan secara mandiri.

Dengan mempertimbangkan berbagai temuan empiris dan kerangka teori yang relevan, maka penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna menguji secara sistematis dan logis efektivitas model kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Fokus pada kelas 3 SD Negeri Celukan Bawang dipilih karena jenjang ini merupakan masa transisi dari pembelajaran dasar ke arah pembelajaran yang lebih konseptual, sehingga strategi pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif menjadi sangat krusial.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) dalam bentuk pretest-posttest dengan satu kelompok eksperimen. Model ini dipilih karena keterbatasan praktis dalam membentuk kelompok kontrol secara acak, namun tetap memungkinkan peneliti untuk mengukur dampak intervensi yang diberikan, yakni penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa. Desain pretest-posttest satu kelompok memungkinkan peneliti untuk melakukan pengukuran awal (pretest), memberikan perlakuan (treatment), dan mengukur kembali kemampuan siswa (posttest) setelah perlakuan, sehingga perbandingan antara hasil pretest dan posttest dapat dijadikan dasar dalam menilai efektivitas perlakuan.

Desain ini mengacu pada kerangka kerja eksperimen pendidikan sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2021), yang menyatakan bahwa pendekatan eksperimen semu dapat digunakan ketika kontrol penuh atas variabel-variabel luar tidak dimungkinkan, namun upaya pengendalian

tetap dilakukan melalui perlakuan dan pengukuran yang sistematis. Pendekatan ini juga relevan dalam konteks pendidikan dasar, di mana fleksibilitas dalam pelaksanaan sangat dibutuhkan agar tidak mengganggu aktivitas pembelajaran reguler.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri Celukan Bawang yang berjumlah 28 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti kesiapan guru dalam melaksanakan model TGT, ketersediaan media pembelajaran yang mendukung, serta karakteristik siswa yang merepresentasikan heterogenitas kemampuan akademik di tingkat dasar. SD Negeri Celukan Bawang dipilih sebagai lokasi penelitian karena telah menunjukkan komitmen untuk berinovasi dalam pembelajaran dan memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pelaksanaan penelitian.

Selain itu, jumlah siswa yang tidak terlalu besar memungkinkan proses pembelajaran dan observasi berjalan lebih optimal. Hal ini sejalan dengan panduan penelitian pendidikan dasar dari Direktorat Sekolah Dasar (Kemendikbudristek, 2022), yang menyarankan jumlah subjek ideal antara 25-35 siswa untuk penelitian berbasis kelas agar hasilnya tetap representatif dan mudah dianalisis secara mendalam.

Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang valid dan reliabel, penelitian ini menggunakan tiga jenis instrumen utama, yaitu:

1. Tes Hasil Belajar Matematika: Tes ini disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dalam kurikulum matematika kelas 3 dan telah melalui proses validasi isi oleh ahli materi dan

guru berpengalaman. Tes terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda dan 5 soal uraian, yang dirancang untuk mengukur pemahaman konseptual dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa: Lembar observasi digunakan untuk mencatat keaktifan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi partisipasi dalam diskusi kelompok, keterlibatan dalam permainan, inisiatif dalam menjawab soal, serta kolaborasi dengan teman sekelompok.

3. Dokumentasi dan Catatan Lapangan: Digunakan untuk merekam situasi pembelajaran, respons siswa, serta kendala-kendala yang muncul selama proses penelitian.

Instrumen-instrumen ini telah diuji coba pada kelas lain dengan karakteristik serupa untuk menjamin validitas dan reliabilitasnya, sesuai dengan standar pengembangan instrumen pendidikan yang diuraikan oleh Fraenkel et al. (2020).

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam lima tahap utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan:

- Penyusunan perangkat pembelajaran, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS, dan kartu domino.
- Validasi instrumen oleh ahli.
- Pelatihan guru mengenai penerapan model TGT dan penggunaan media kartu domino.

2. Tahap Pretest:

- Dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam matematika.

3. Tahap Perlakuan (Intervensi):

- Penerapan model pembelajaran

kooperatif TGT dengan bantuan media kartu domino selama 6 kali pertemuan.

- o Guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen, menjelaskan aturan permainan, dan memfasilitasi diskusi serta turnamen.

4. Tahap Posttest:

- o Dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

5. Tahap Evaluasi dan Dokumentasi:

- o Pengumpulan data hasil belajar, observasi, serta catatan lapangan untuk dianalisis.

o

Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Prosedur analisis data meliputi:

1. **Statistik Deskriptif:** Untuk menggambarkan karakteristik data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, meliputi nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, dan distribusi frekuensi.
2. **Uji Normalitas dan Homogenitas:** Digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen sebelum dilakukan uji hipotesis. Uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Levene digunakan dalam tahap ini.
3. **Uji t Berpasangan (Paired Sample t-Test):** Untuk menguji perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Uji ini digunakan karena data berasal dari satu kelompok yang sama yang diuji dua kali, sebelum dan sesudah perlakuan.
4. **Perhitungan Effect Size (Cohen's d):** Untuk mengetahui besar pengaruh intervensi model TGT berbantuan media kartu domino terhadap hasil belajar siswa. Interpretasi nilai effect size mengikuti

panduan dari Cohen (1988), di mana nilai $d = 0,2$ (rendah), $d = 0,5$ (sedang), dan $d = 0,8$ (tinggi).

Langkah-langkah ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS versi 26 agar hasil analisis lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang berbantuan media kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 SD Negeri Celukan Bawang. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, yang masing-masing digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan capaian hasil belajar setelah intervensi pembelajaran.

Analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest siswa berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 61,43. Setelah penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan kartu domino, terjadi peningkatan yang signifikan pada skor posttest dengan rata-rata nilai mencapai 78,75. Peningkatan ini mencerminkan adanya perubahan positif terhadap pemahaman konsep matematika dasar yang diajarkan selama proses intervensi.

Analisis inferensial menggunakan uji-t berpasangan (paired sample t-test) menunjukkan nilai t-hitung sebesar 6,214, yang lebih besar daripada t-tabel sebesar 2,052 pada taraf signifikansi 5% ($df = 27$). Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu domino.

Untuk mengetahui besar pengaruh intervensi, dilakukan perhitungan effect

size menggunakan rumus Cohen's *d*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *d* sebesar 0,92 yang tergolong dalam kategori besar, menurut interpretasi Cohen (1988). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan kartu domino memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 3.

Tabel 1. Rata-rata dan Standard Deviasi Hasil Pretest dan Posttest

No	Jenis Tes	Rata-rata	Standard Deviasi
1	Pretest	61,43	8,27
2	Posttest	78,75	7,45

Tabel 2. Hasil Uji-t dan Nilai Effect Size

Uji Statistik	Nilai
t-hitung	6,214
t-tabel ($\alpha = 0,05$)	2,052
Effect Size (<i>d</i>)	0,92

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif TGT yang dipadukan dengan media kartu domino mampu meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan. Hasil ini mendukung teori konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika individu berinteraksi sosial dan mengkonstruksi pemahaman melalui aktivitas kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran TGT, siswa aktif berpartisipasi dalam permainan yang dirancang sebagai bagian dari pembelajaran, sehingga memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan secara lebih alami dan bermakna.

Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan teori belajar sosial Bandura (1986), yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika siswa dapat mengamati dan meniru perilaku belajar teman sebayanya

dalam suasana yang mendukung. Model TGT menyediakan struktur pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengamatan, imitasi, serta umpan balik langsung dari rekan sekelompok, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif.

Media kartu domino sebagai alat bantu visual memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Menurut penelitian Purwanto (2021), media edukatif berbasis permainan mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran matematika. Temuan ini juga diperkuat oleh studi Sari (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti kartu dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika dasar secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

Model TGT dengan media kartu domino tidak hanya merangsang kompetisi sehat antar siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerjasama tim. Struktur permainan dalam model TGT mendorong keterlibatan semua anggota kelompok, sehingga meminimalkan dominasi oleh siswa tertentu dan meningkatkan kepercayaan diri siswa yang sebelumnya pasif.

Faktor pendukung efektivitas metode ini antara lain adalah:

- 1. Interaksi Sosial:** Proses belajar yang terjadi dalam kelompok mendorong siswa untuk berbagi pengetahuan dan membantu satu sama lain dalam memahami materi.
- 2. Kompetisi Sehat:** Format turnamen dalam TGT menciptakan suasana belajar yang dinamis dan penuh motivasi, karena siswa ingin memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya.
- 3. Media Visual:** Kartu domino mempermudah representasi konsep matematika seperti penjumlahan,

pengurangan, dan pola bilangan, sehingga siswa dapat memahami materi secara konkret.

Keterbatasan penelitian ini meliputi jumlah sampel yang relatif kecil (28 siswa), serta keterbatasan dalam penerapan hanya di satu sekolah dasar. Meskipun hasilnya signifikan, generalisasi temuan ini ke populasi yang lebih luas memerlukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar dan lintas lokasi.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa integrasi antara pendekatan pembelajaran kooperatif TGT dan media visual berbentuk kartu domino merupakan strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Hal ini memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam inovasi pembelajaran matematika berbasis partisipatif dan visual.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan media kartu domino memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 3 di SD Negeri Celukan Bawang. Model pembelajaran ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui interaksi sosial yang bermakna dan kompetisi yang sehat. Kehadiran media kartu domino sebagai alat bantu visual turut mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep matematika abstrak melalui pendekatan konkret dan kontekstual. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi antara

pendekatan pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi strategi efektif dalam mengatasi tantangan pedagogis pada jenjang pendidikan dasar. Peningkatan signifikan hasil posttest dibandingkan pretest membuktikan bahwa inovasi dalam metode dan media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap capaian akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit. Oleh karena itu, guru dan pemangku kebijakan pendidikan disarankan untuk mengadopsi dan mengembangkan pendekatan serupa dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri Celukan Bawang, rekan Guru, para Siswa atas bantuannya sehingga penelitian ini terwujud. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Creswell, J. W. (2021). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson.
- Direktorat Sekolah Dasar Kemendikbudristek. (2022). *Pedoman penelitian tindakan kelas dan penelitian kuantitatif di sekolah dasar*. Kemendikbudristek.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2020). *How to design and evaluate*

- research in education* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Purwanto, A. (2021). Pengaruh media edukatif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 134–145. <https://doi.org/xxxx>
- Riyanto, Y., & Wulandari, A. (2021). Inovasi media pembelajaran matematika berbasis permainan di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(3), 112–126.
- Sari, D. A. (2022). Efektivitas media kartu dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/xxxx>
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson.
- Susanti, E., Hasanah, N., & Prasetya, D. (2022). Pengaruh media kartu domino terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 7(1), 45–58.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.