Vol.8 No.1 Hal.633-639
April 2025
BEST JOURNAL (Biology Education,Science & Technology) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
ISSN (Print) : 2614 – 8064
ISSN (Online): 2654 – 4652

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Siswa SMP

Monica Cynthia Carolina Sinaga (1*), Zul Amry (2)

Prodi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Medan

monicasng19@gmail.com (1), zul.amry@gmail.com (2)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* mempengaruhi kreativitas matematis siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Tanjung Beringin. Eksperimen semu dengan desain kelompok kontrol *post-test* saja adalah metodologi yang digunakan. Sampel penelitian adalah kelas eksperimen yang diajarkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang diajarkan model *Think Pair Share* (TPS). Berdasarkan temuan tersebut, siswa di kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kelompok kontrol. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 78,5, sedangkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol adalah 65,3. Pada ambang signifikansi 0,05, Uji Independent Sample *T-Test* menghasilkan t_{hitung} = 3,87 dan t_{tabel} = 2,00. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, menolak hipotesis nol (h_0) dan menerima hipotesis alternatif (h_a). Berbeda dengan model TPS, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan TGT dapat meningkatkan kreativitas siswa ketika menangani masalah matematika. Oleh karena itu, model TGT disarankan sebagai metode pengajaran pengganti untuk meningkatkan standar pengajaran matematika sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT)*, berpikir kreatif matematis, model pembelajaran kooperatif, matematika SMP.

ABSTRACT

This research aims to find out how the *Teams Games Tournament* cooperative learning paradigm influences the mathematical creativity of class VIII students at SMP Negeri 2 Tanjung Beringin. A quasi-experimental design with a *post-test* only control group was the methodology used. The research sample was an experimental class taught by the *Teams Games Tournament* (TGT) model and a control class taught by the *Think Pair Share* (TPS) model. Based on these findings, students in the experimental class had a higher average *post-test* score than students in the control group. The average *post-test* score for the experimental class was 78.5, while the average post-test score for the control class was 65.3. At a significance threshold of 0.05, the Independent Sample *T-Test* produces t_{count} = 3.87 and t_{table} = 2.00. The *Teams Games Tournament* (TGT) learning paradigm has a significant effect on students' mathematical creative thinking abilities because $t_{count} > t_{table}$, rejecting the null hypothesis (h_0) and accepting the alternative hypothesis (h_a). In contrast to the TPS paradigm, these findings show that using the TGT approach can increase students' creativity when dealing with mathematical problems. Therefore, the TGT model is suggested as a substitute teaching method to improve the standards of junior high school mathematics teaching.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), mathematical creative thinking, cooperative learning model, junior high school mathematic.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang kreatif dan inovatif, seperti yang diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, dengan tujuan membina peserta didik agar menjadi individu beriman, berpengetahuan, serta memiliki moral yang luhur dan kompeten (Nisa & Amalia, 2021). Pendidikan juga penting untuk mengatasi hambatan belajar seperti kesulitan memahami informasi yang kompleks, khususnya matematika, dan untuk mengembangkan potensi generasi penerus sebagai pewaris negara. Sebagai mata pelajaran mendasar, matematika memainkan peran penting dalam mengembangkan kemampuan mengukur, menghitung, dan berpikir kritis yang diperlukan untuk kemajuan teknologi modern (Kholifah et al., 2021). Menurut (Fauziyah & Anugraheni, 2020), guru mempunyai peran penting dalam meningkatkan taraf pendidikan; mereka harus dapat menjamin siswa memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam dibandingkan sekedar menghafalkan-nya. Kemampuan berpikir kreatif sangat penting dalam industri abad ke-21, sebagaimana dikemukakan oleh OECD (2019) dalam yang menyoroti kebutuhan akan individu dengan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, riset, inisiatif, serta kemampuan mengolah informasi, berpikir sistematis, komunikasi efektif, dan kemampuan reflektif. Dalam konteks pendidikan matematika di Indonesia, kurikulum seharusnya dirancang untuk mendukung pengembangan kemampuan-kemampuan tersebut, dengan penerapan model pembelajaran yang tepat sebagai langkah strategis untuk memperkaya kreativitas siswa. Hal ini didukung oleh pendapat (Rahmah Wardani et al., 2021) mengidentifikasi hambatan dalam pengembangan kreativitas, termasuk pendekatan instruksional yang konvergen dan persepsi guru terhadap kreativitas siswa. Menambahkan bahwa kreativitas memungkinkan siswa mengeksplorasi solusi alternatif terhadap suatu masalah, tidak hanya menciptakan ide-ide baru, tetapi juga menerapkan pengetahuan yang ada untuk menghasilkan solusi kreatif (Malau & Siagian, 2021) . Kamus Besar Bahasa Indonesia Online (KBBI Online) mengartikan kreativitas sebagai kemampuan orisinalitas; itu (mengandung) kekuatan kreatif. Hal ini sesuai dengan apa yang diyakini (Nuranggraeni et al., 2020) individu kreatif sering kali memiliki ciri-ciri seperti keingintahuan, imajinasi, keyakinan diri, serta kemampuan untuk mengatasi masalah rumit. Indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif, seperti kelancaran (*fluency*), fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi, menjadi acuan bagi pelajar untuk mengasah kreativitas mereka dalam memecahkan masalah, mengukur keluwesan berpikir, dan mengembangkan solusi yang tepat. Penggunaan model pembelajaran tradisional yang masih sering digunakan oleh guru merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya kapasitas berpikir kreatif siswa. Akibatnya, alih-alih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa menjadi pasif dan hanya fokus pada konsep yang dibahas dalam buku. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMP Negeri 2 Tanjung Beringin, siswa kelas VIII masih memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan prestasi belajar mereka tergolong di bawah standar. Selain itu, guru menyatakan bahwa tidak adanya keragaman dalam model pembelajaran membuat proses membosankan dan tidak membantu siswa mengembangkan kapasitas kreativitas matematika mereka. Pembelajaran yang lebih menarik dan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa diperlukan karena kecenderungan anak yang hanya fokus pada persoalan rutin juga membuat mereka semakin sulit menangani persoalan yang semakin rumit.

2. Perumusan Masalah

Mengingat konteks di atas, tantangan penelitian dapat dinyatakan sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP Negeri 2 Tanjung Beringin?”

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui "Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap kreativitas matematis siswa SMP Negeri 2 Tanjung Beringin" menjadi tujuan penelitian ini.

4. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian dari judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Pada Siswa SMP dapat memberikan implikasi dalam dunia pendidikan dan bagi penelitian selanjutnya yang relevan

II. METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

SMP Negeri 2 Tanjung Beringin yang terletak di Jalan Pematang Terang di Kecamatan Tanjung Beringin, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara, akan menjadi lokasi penelitian ini. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024–2025.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen semu dan bersifat kuantitatif (*Quasi Eksperimen*). Penelitian kuasi eksperimen merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh mengajar siswa pendekatan pembelajaran kooperatif yang mirip dengan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kapasitas berpikir kreatif mereka. Tanpa membuat kelas baru, penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan satu kelas saat ini.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan entitas psikologis yang dibatasi oleh standar tertentu, atau seluruh rangkaian karakteristik item yang diteliti secara keseluruhan. Populasi terdiri dari lebih dari sekedar manusia; mencakup juga hal-hal atau subjek dengan atribut-atribut yang dipilih peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya (Harahap, 2020: 33) . Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Beringin pada semester ganjil tahun ajaran 2024–2025.

Sampel Penelitian

Sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan menjadi anggota populasi, maka sampel tersebut memiliki banyak ciri yang sama dengan populasi (Harahap, 2020) . Satu kelas memberikan contoh. Setiap kelas mempunyai kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian dengan menggunakan teknik Cluster Random Sampling; khusus satu kelas akan dijadikan kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

Variabel Penelitian

Variabel Bebas

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi variabel bebas dalam penelitian ini.

Variabel Terikat

Variabel terikat penelitian ini adalah kemampuan kreativitas matematis siswa kelas VIII pada kurikulum Teorema Pythagoras tahun pelajaran 2024–2025 di SMP Negeri 2 Tanjung Beringin.

.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 2 Tanjung Beringin pada tanggal 17–31 Oktober 2024 pada tahun ajaran 2024–2025. Dua (2) pertemuan yang masing-masing

berlangsung selama 4 x 40 menit digunakan untuk melakukan penelitian untuk setiap sampel penelitian. Kelas VIII-1 dan VIII-2 masing-masing berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menjadi tempat pengambilan sampel penelitian untuk penelitian ini.Pertemuan pertama dilangsungkan pada hari Jumat, 18 Oktober 2024 pukul 10.15 – 11.35 di kelas eksperimen pada hari Senin tanggal 21 Oktober pukul 11.50 hingga 13.10 dan di kelas kontrol dengan memberikan arahan untuk mengetahui pemahaman awal matematika siswa di kelas. Pokok bahasan pengarahan adalah materi teorema pythagoras. Pembelajaran dimulai dengan tahapan pembuka dengan salam dan pengecekan absensi kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran. Kelas kontrol menggunakan strategi *Think Pair Share*, sedangkan kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament*. Menyajikan konten melalui proyektor dan membagikan lembar kerja menandai dimulainya tahap inti di kelas kontrol.

1.1.1 Deksripsi Data

1.1.1.1 Hasil Post-test Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

Gambaran hasil *Post-test* Kelas VIII-1 dengan model Team Games Tournament (TGT) disajikan pada Tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4.1. Hasil Post-test Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen

No	Kode Siswa	KKM	Nilai Posttest
1.	SR-B1	70	86,25
2.	SR-B2	70	90
3.	SR-B3	70	83,75
4.	SR-B4	70	88,75
5.	SR-B5	70	90
6.	SR-B6	70	87,5
7.	SR-B7	70	86,25
8.	SR-B8	70	90
9.	SR-B9	70	82,5
10.	SR-B10	70	87,5
11.	SR-B11	70	90
12.	SR-B12	70	85
13.	SR-B13	70	86,25
14.	SR-B14	70	90
15.	SR-B15	70	82,5
16.	SR-B16	70	87,5
17.	SR-B17	70	90
18.	SR-B18	70	81,25
19.	SR-B19	70	83,75
20.	SR-B20	70	87,5
21.	SR-B21	70	86,25
22.	SR-B22	70	86,25
23.	SR-B23	70	82,5
24.	SR-B24	70	83,75
25.	SR-B25	70	83,75
26.	SR-B26	70	82,5
27.	SR-B27	70	87,5
28.	SR-B28	70	90
29.	SR-B29	70	81,25
30.	SR-B30	70	82,5
31.	SR-B31	70	86,25
32.	SR-B32	70	80

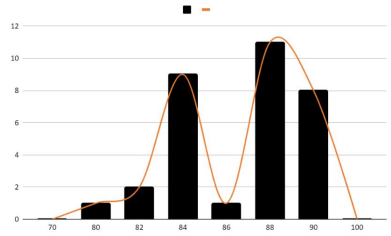
Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) digunakan untuk perlakuan pada Kelas Eksperimen, dan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) digunakan untuk perlakuan pada Kelas kontrol. Pada kedua kelas tersebut, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bantuan layar infocus dan interaksi yang disediakan pihak sekolah. *Post-test* diberikan untuk menilai kapasitas kreativitas matematika siswa setelah kedua mata kuliah tersebut mendapat perlakuan yang berbeda-beda. Lima pertanyaan yang digunakan berbentuk uraian; kelima pertanyaan telah diverifikasi oleh tiga spesialis dan dianggap sah dan sesuai untuk digunakan.Terlihat bahwa hasil *Post-test* siswa berbeda-beda satu sama lain. Siswa yang mendapat nilai minimal 70 dianggap menguasai materi pelajaran secara

menyeluruh, karena 70 merupakan nilai yang ditetapkan untuk KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dari 32 siswa tersebut, hampir seluruhnya mendapat nilai lebih tinggi dari KKM; 80 adalah skor terendah, dan 90 adalah skor tertinggi. Meskipun banyak siswa yang mendapat nilai di atas 85, siswa tertentu, seperti SR-B2, SR-B4, dan SR-B17, menerima nilai yang sangat tinggi, termasuk 90. Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 85.8984375. sesuai dengan temuan post-test. Kesimpulannya, Tabel 4.2 di bawah ini menampilkan hasil post-test.

Tabel 4.2. Data Hasil Post-test Kelas Eksperimen

Jumlah	2748,75
Rata-rata	85,8984375
Simpangan baku	3,082115015
Varians	9,499432964
Maksimum	90
Minimum	80

Setelah mengikuti perlakuan atau metode pembelajaran tertentu, kelas eksperimen menunjukkan hasil post-test yang cukup memuaskan. Total skor yang diperoleh seluruh siswa mencapai 2748,75, dengan skor rata-rata 85,90. Grafik ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi pelajaran. Selain itu, tingkat variasi nilai dalam kelas ini cukup kecil, terlihat dari simpangan baku sebesar 3,08 dan varians 9,50, yang menunjukkan bahwa nilai siswa tidak terlalu jauh dari rata-rata. Bahkan, nilai tertinggi yang diraih adalah 90, sementara nilai terendah masih berada di angka 80, yang tetap tergolong baik.



Gambar 1. Histogram Nilai Post-test Kelas Eksperimen

Histogram yang menunjukkan distribusi nilai post-test siswa pada kelas eksperimen ditunjukkan pada gambar di atas.

1.1.1.2 Hasil Post-test Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol

Tabel 4.3 di bawah ini menyajikan ringkasan data hasil *Post-test* Kelas VIII-2, kelas eksperimen dengan model *Think Pair Shair* (TPS).

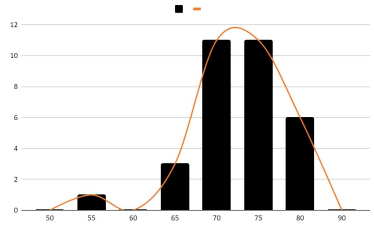
Berdasarkan tabel hasil *Post-test*, siswa pada kelompok kontrol yang menerapkan teknik *Think Pair Share* (TPS) memperoleh nilai berbeda pada tes keterampilan berpikir kreatif. Mengingat 70 merupakan nilai Siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dianggap menguasai materi pelajaran secara utuh. SR-A16 (52,5) dan SR-A17 (72,5) termasuk di antara 32 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Karena nilai maksimum turun menjadi sekitar 80, sebagian besar siswa dapat memperoleh nilai yang lebih tinggi pada KKM. Hasil belajar kelas eksperimen dan hasil *Post-test* dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbeda secara signifikan.

Tabel 4.4. Data Hasil Post-test Kelas Kontrol

Jumlah	2271,25
Rata-rata	70,9765625
Simpangan baku	5,877910869

Varians	34,54983619
Maksimum	80
Minimum	52,5

Tabel 4.4 menampilkan hasil post-test kelas kontrol yang memberikan gambaran seberapa baik kinerja siswa ketika menerapkan model *Think Pair Share* (TPS) untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar siswa mampu memenuhi Ketuntasan Minimum Kriteria (KKM) 70, dengan nilai rata-rata 70,98 dan total nilai 2271,25 untuk seluruh siswa. Namun, terdapat kesenjangan dalam keberhasilan siswa, yang dibuktikan dengan varians sebesar 34,55 dan standar deviasi sebesar 5,88, yang menunjukkan bahwa terdapat berbagai macam perubahan pada hasil siswa. Nilai terendah sebesar 52,5 dan nilai tertinggi sebesar 80 menunjukkan masih terdapat sebagian siswa yang belum memenuhi syarat ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun model TPS tidak sepenuhnya berhasil dalam menaikkan nilai secara merata bagi semua siswa, namun model ini cukup bermanfaat. untuk pemahaman anak-anak.Berdasarkan statistik Tabel 4.4 menunjukkan rata-rata nilai post-test siswa Kelas kontrol untuk daya cipta matematis. Gambar 4.2 menampilkan nilai Post-Test untuk memperjelas.



Gambar 2. Histogram Nilai Post-test Kelas Kontrol

IV. KESIMPULAN

Dari penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP dipengaruhi secara signifikan oleh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Temuan uji Independent Sample t-test yang menunjukkan t_{tabel} sebesar 1,9989 dan nilai t_{hitung} sebesar 12,72 mendukung hal tersebut. H_0 ditolak dan H_a diperbolehkan karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berpengaruh positif terhadap kemampuan kreatif siswa dalam matematika. Dan memberikan Pendekatan TGT menawarkan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kompetitif, dan interaktif, guna meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari ide-ide matematika

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D. K., Heryadi, Y., Guru, P., Dasar, S., Setia, S., Rangkasbitung, B., & Utomo, J. B. (2021a). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournment) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. http://sinta.ristekbrin.go.id.

Adiputra, D. K., Heryadi, Y., Guru, P., Dasar, S., Setia, S., Rangkasbitung, B., & Utomo, J. B. (2021b). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. http://sinta.ristekbrin.go.id.

Aditya, U. B., & Wahyudi. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar Implementation Of Teams Games Tournament To Improve Primary School Students' Collaboration Skills. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 14(1), 88–97.

Agustina, I. (2021). Efektivitas Pembelajaran Matematika Secara Daring Di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif.

Amni, Z., & Kusuma Ningrat, H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. In Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia (Vol. 15, Issue 2).

Astria, R. T., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika, 6(2), 112–119. https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.2647

Az-Zahra, A., Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2.

Berliani, D., Asmarani, D., Sayid Ali Rahmatullah Tulungagung, U., & Mayor Sujadi, J. (2022). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Pada Materi Lingkaran. ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 3(2).

Fakhri Ramadhan, M., Siroj, R. A., Win Afgani, M., Raden Fatah Palembang, U., H Zainal Abidin Fikri, J. K., Kemuning, K., Palembang, K., & Selatan, S. (2024). Validitas and Reliabilitas. Journal on Education, 06(02), 10967–10975.

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 850–860. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459

Febriani, S., & Ratu, D. N. (2018). Profil Proses Berpikir Kreatif Matematis Siswa dalam Pemecahan Masalah Open-Ended Berdasarkan Teori Wallas. 7(1). http://e-mosharafa.org/index.php/mosharafa

Firdaus, F., Yudhanegara, M. R., & Roesdiana. (2024). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran. JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika). https://doi.org/10.35706/judika.v12i1.10019

Harahap, M. S. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Pekanbaru. Universitas Islam Riau.

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. Jurnal Studi Kemahasiswaan, 1.

Hidayah, N., Mtsn, G., Timur, T. J., Nipah, D., & Abstrak, P. (2021). Model Pembelajaran Cooperatif Learning Meningkatkan Hasil Belajar (Vol. 7, Issue 2).

Kadir, I. A., Machmud, T., Usman, K., & Katili, N. (2022a). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Segitiga. Jambura Journal of Mathematics Education, 3(2), 128–138. https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.16388

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
16 April 2025	23 April 2025	30 April 2025	Ya