

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI MOTIVASI
BELAJAR SISWA**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I Jurusan
Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

SITI DWI JAYANTI

A 410 150 200

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

SITI DWI JAYANTI

A 410 150 200

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Slamet HW, M.Pd.
NIDN. 0004064801

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Oleh:
SITI DWI JAYANTI
A 410 150 200

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
pada hari Selasa, 06 Agustus 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs. Slamet HW, M.Pd.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dra. Sri Sutarni, M.Pd.
(Anggota 1 Dewan Penguji)
3. M.Noor Kholid, S.Pd., M.Pd.
(Anggota 2 Dewan Penguji)



Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum.

NIDN. 0028046501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 31 Juli 2019

Penulis,



SITI DWIJAYANTI

A410150200

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) pengaruh strategi pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Type Think Pair And Share (TPS)* terhadap hasil belajar matematika. (2) pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. (3) pengaruh interaksi strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas (eksperimen dan kontrol) yang diambil dengan cara Cluster Random Sampling dari populasi seluruh siswa kelas VIII SMP Negei 1 Ngemplak tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengumpulan data dengan teknik angket, tes, dan dokumentasi. Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan untuk mengetahui kedua sampel memiliki kemampuan awal yang sama. Uji normalitas, dan uji homogenitas merupakan uji prasyarat analisis pada penelitian ini. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis variansi dua jalan sel tak sama dengan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian ini diperoleh: (1) terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran (TGT dan TPS) terhadap hasil belajar matematika. Strategi pembelajaran TGT memiliki pengaruh lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran TPS. (2) tidak terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. (3) tidak terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika.

Kata Kunci: *Teams Game Tournament, Think Pair And Share*, motivasi belajar, hasil belajar matematika

Abstract

This study aims to know (1) the influence of learning strategy on Teams Game Tournament (TGT) and Type Think Pair and Share (TPS) toward mathematic learning achievement. (2) the influence of student motivation toward mathematic learning achievement. (3) the influence of interaction in learning strategy and student motivation toward mathematic learning achievement. This study is quantitative with quasi experiment design. Sampling of this study consists of two class (experiment and control) that conducted by using random cluster sampling from population whole class eighth grade at SMP Negeri 1 Ngemplak academic year of 2018/2019. Technique of collecting data used in this study is questioner, test and documentation. Before doing research, the researcher does balance test to know that two sample has

the same ability. Normality and homogeneity are prerequisite test analysis on technique of analyzing data used two ways variance analysis with unequal cell with significant level of 5%. The result of this study showed that (1) there are the influences of learning strategy (TGT and TPS) toward mathematic learning achievement. Learning strategy of TGT has influences better than learning strategy of TPS. (2) there are not influences student motivation toward mathematic learning achievement. (3) there are not between interaction and learning strategy and student motivation toward mathematic learning achievement.

Keyword: Teams Game Tournament, Think Pair and Share, student motivation, mathematic learning achievement

1. PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang dan terus berjuang untuk meningkatkan sumber daya manusia melalui pendidikan. Pendidikan merupakan masalah yang timbul berkaitan dengan hubungan antara sistem pendidikan dan pembangunan nasional serta kepentingan perseorangan, keluarga dan masyarakat, baik dalam jangka pendek maupun dalam jangka panjang (Ali Imron,1996:115).

Matematika menurut Bramasti (2012:110) adalah rangkaian logis mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep yang berkaitan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:888) disebutkan bahwa matematika adalah ilmu, bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Matematika merupakan ilmu dasar yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam dunia pendidikan matematika menjadi mata pelajaran yang selalu ada dalam setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemecahan masalah pada siswa. Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang menganggap bahwa matematika sulit dipahami dan kurang diminati oleh siswa pada umumnya. Sehingga, hasil belajar matematika mereka rendah.

Hal tersebut dapat dilihat dari survei *Program for Internasional Student Assessment* (PISA) tahun 2015 performa siswa Indonesia tergolong masih rendah. Siswa Indonesia memiliki rata-rata skor pencapaian untuk matematika berada pada peringkat 69 dari 76 negara yang di evaluasi dengan skor 386. Sedangkan dari hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS),

menunjukkan siswa Indonesia berada pada ranking 36 dari 49 negara dalam hal melakukan prosedur ilmiah. Studi 10 tahun terakhir hasil PISA dan TIMSS selalu beriringan dan berjalan di tempat. Dari survei itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan matematika siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Survei tersebut juga didukung dengan pernyataan Kemendikbud bahwa perolehan nilai rerata Ujian Nasional Matematika Tahun Ajaran 2017/2018 di Indonesia tergolong masih rendah.

Hal ini juga didukung berdasarkan data kemendikbud, hasil UNBK 2018 bahwa SMP Negeri 1 Ngemplak meraih nilai rata-rata ujian matematika 63,41 dengan jumlah peserta ujian 238 siswa. Rendahnya hasil belajar matematika siswa diakui oleh guru matematika materi, salah satunya dikarenakan sulitnya siswa dalam memahami materi tersebut. Pemahaman materi pada pembelajaran matematika sangat bergantung pada cara guru mengajarkan materi tersebut pada siswa.

Proses pembelajaran matematika yang diterapkan pada siswa SMP Negeri 1 Ngemplak tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga sering kali siswa bosan dan tertekan saat mengikuti pelajaran. Perhatian dan pemahaman siswa yang kurang mengakibatkan kompetensi dasar tidak tercapai secara maksimal. Hal ini menjadi salah satu pemicu rendahnya hasil belajar matematika siswa. Oleh sebab itu diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan penerapan strategi pembelajaran yang sesuai. Strategi yang sesuai untuk pembelajaran matematika diantaranya strategi *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Think Pair and Share (TPS)*.

TGT merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2012: 224). Abdus, Anwar, & Shahidur (2015) menyatakan bahwa siswa kelompok eksperimen TGT telah mencapai hasil belajar yang signifikan daripada siswa kelompok kontrol berbasis perkuliahan. Sikap terhadap matematika dibedakan ke tingkat positif tertentu pada kelompok eksperimen TGT. Sedangkan penerapan strategi *Think Pair and Share (TPS)* memiliki prosedur yang ditetapkan secara

eksplisit untuk memberikan waktu lebih kepada siswa untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain (Majid, 2014: 191).

Hasil belajar matematika siswa tidak hanya dipengaruhi oleh strategi pembelajaran saja, motivasi belajar juga memiliki pengaruh pada hasil belajar matematika siswa. Motivasi adalah sesuatu yang memberikan energi dan mempengaruhi perilaku Woolfolk (2004: 358). Azainil (2014) dalam penelitiannya pengaruh motivasi belajar dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar matematika menyatakan bahwa motivasi mempengaruhi dalam hasil belajar matematika. Motivasi belajar matematika siswa yang tinggi dan penerapan strategi pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, seperti Abdus Salam, dkk (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa siswa kelompok eksperimen *Teams Game Tournament* (TGT) telah mencapai hasil belajar yang signifikan dalam pembelajaran matematika lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Khoerul, 2017 mengungkapkan strategi *Think Pair and Share* Model Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar matematika siswa melalui sharing antar siswa, selain itu siswa belajar untuk bersosialisasi sambil belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Eksperimen Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Teams Game Tournament* (TGT) dan *Tipe Think Pair and Share* (TPS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ngemplak Tahun Ajaran 2018/2019”.

2. METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sukmadinata (2016 : 53) penelitian kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistika, struktur dan percobaan terkontrol. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi-eksperimental. Menurut Sukmadinata (2016 : 59) desain kuasi-eksperimental

mengikuti prosedur dan memenuhi syarat-syarat eksperimen dengan pengontrolan variabel, kelompok kontrol, pemberian perlakuan atau manipulasi kegiatan serta pengujian hasil. Pada penelitian ini terdapat variabel bebas (*independent*) yaitu Hasil Belajar Matematika (Y) dengan data interval dan variabel terikat (*dependent*) yaitu strategi pembelajaran *Teams Game Tournament* ($X_{1.1}$) dan *Think Pair and Share* ($X_{1.2}$) dengan jenis data nominal serta Motivasi belajar siswa (X_2) dengan jenis datanya interval kemudian diubah ke data nominal.

Pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan strategi *Teams Game Tournament* dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran dengan strategi *Think Pair and Share*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kedua kelas sampel diberikan perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji keseimbangan untuk memastikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama atau seimbang. Data yang digunakan adalah nilai UAS ganjil tahun ajaran 2018/2019. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji t, maka diperoleh kesimpulan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai kemampuan awal yang sama sebelum diberikan perlakuan. Penelitian dilakukan selama 2 bulan yaitu sebanyak empat kali pertemuan untuk setiap kelasnya. Pada akhir pertemuan yaitu pertemuan keempat, siswa diberikan tes evaluasi hasil belajar matematika.

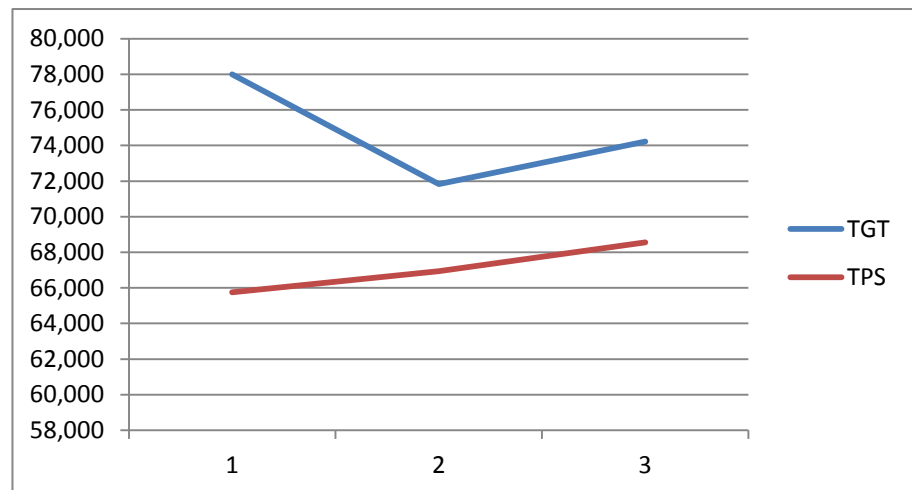
Setelah data terkumpul dan data sudah berdistribusi normal dan Homogen, maka selanjutnya data akan di uji dengan uji hipotesis. Pada saat uji hipotesis akan menggunakan analisis variansi dua jalur dengan sel tak sama. Karena frekuensi sel atau populasi tidak sama. Adapun ringkasan uji anava dua jalur tak sama sebagai berikut:

Tabel 1 Uji Anava Dua Jalur Tak Sama

Sumber	JK	Dk	RK	F _{hitung}	F _{tabel}	Keputusan
(A)	886,666	1	886,666	11,606	4,01	Ditolak
(B)	72,628	2	36,314	0,475	3,16	Diterima
(AB)	163,620	2	81,81	1,071	3,16	Diterima
(G)	4431	58	76,397	-	-	
(T)	5553,914	63	-	-	-	

Tabel 2 Rerata Hasil Belajar dan Motivasi Siswa

Strategi Pembelajaran	Motivasi Belajar			Rerata Marginal
	Tinggi (T)	Sedang (S)	Rendah (R)	
Eksperimen	78,000	71,833	74,222	74,685
Kontrol	65,750	66,933	68,556	67,081
Rerata Marginal	71,875	69,383	71,389	



Gambar 1 Rerata Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel yang ada dapat disimpulkan bahwa

3.1 Pengaruh Strategi Pembelajaran TGT Dan TPS Terhadap Hasil Belajar Matematika

Hasil uji analisis yang sudah dilakukan dengan uji analisis sel tak sama diperoleh $F(A) = 11,606$, sedangkan F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dk pembilang 1 dan dk penyebut 58 adalah 4,01 $F_A = 11,606 > F_{tabel} = 4,01$. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh antara strategi *Team Games Tournamen (TGT)* dan *Think Pair and Share (TPS)* terhadap hasil belajar matematika siswa. Karena H_0 ditolak maka hanya dilihat dari rerata marginal tabel 4.10 didapatkan rerata marginal kelas eksperimen dengan strategi *Team Games Tournamen (TGT)* sebesar, 74,685, untuk kelas kontrol dengan strategi *Think Pair and Share (TPS)* sebesar 67,081. Sehingga disimpulkan bahwa peserta didik dengan strategi *Team Games Tournamen (TGT)* lebih baik daripada strategi *Think Pair and Share (TPS)*.

Hasil di atas didukung dengan kondisi dalam lapangan, bahwa peserta yang mendapatkan perlakuan dengan strategi TGT lebih cepat menerima pelajaran dengan baik dari pada peserta didik yang mendapatkan perlakuan dengan strategi TPS. Peserta didik biasanya jika mendapatkan strategi pembelajaran yang baru mereka merasa asing sehingga sulit untuk menerima pembelajaran dengan baik. Strategi TGT dan TPS juga menuntut peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, serta berfikir secara kritis dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Veloo, dkk (2016) Cooperatiave TGT telah mendorong siswa dan guru untuk menjadi inovatif dan kreatif dalam proses pengajaran dan pembelajaran matematika di ruang kelas. Studi ini telah memberikan wawasan tentang bagaimana pengajaran dan pembelajaran matematika yang memasukkan kegiatan kelompok dan turnamen di kelas telah membantu meningkatkan pemahaman matematika dan komunikasi dalam matematika siswa.

Lain halnya pada kelas yang diberi model pembelajaran TPS diskusi kelompok terlihat sepi, hal ini disebabkan kelompok yang terbentuk hanya terdiri dari dua orang saja. Ibrahim (2011) mengemukakan bahwa model pembelajaran TPS merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif sederhana yang memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain.

Pada saat siswa bekerja sendiri masih merasa kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati (2018) yang menyatakan Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih efektif dibandingkan dengan strategi pembelajaran *make a match*.

Dalam penelitian ini ada pengaruh antara strategi *Teams Game Tournament (TGT)* dan *Tipe Think Pair And Share (TPS)* terhadap hasil belajar matematika. Dan rerata *Teams Game Tournament (TGT)* 74,685 lebih tinggi dibandingkan rerata *Think Pair And Share (TPS)* 67,081. Dari pernyataan yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran TGT lebih baik digunakan dari pada TPS, karena strategi TGT dapat menyelesaikan permasalahan dengan berbagai sumber pengetahuan dan peserta didik dapat memiliki kemampuan berfikir yang tinggi.

3.2 Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika

Hasil uji analisis yang sudah dilakukan dengan uji analisis sel tak sama diperoleh $F(B) = 0,475$, sedangkan F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dk pembilang 2 dan dk penyebut 58 adalah 3,16 sehingga $F_B = 0,475 < F_{tabel} = 3,16$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh antara motivasi belajar siswa dengan hasil belajar siswa. Karena H_0 diterima maka tidak perlu dilakukan uji komparasi antar kolom.

Fuqoha, dkk (2018) bahwa motivasi banyak siswa yang memiliki motivasi belajar matematika tinggi tidak puas dengan nilai tes harian dan ujian dengan indeks rata-rata 2,31. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar yang tinggi tidak cukup untuk mendapatkan nilai yang memuaskan.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat motivasi belajar siswa dengan kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah tidak dapat mempengaruhi pada hasil belajar siswa.

3.3 Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika

Hasil uji analisis yang sudah dilakukan dengan uji analisis sel tak sama diperoleh $F(AB) = 1,071$, sedangkan F_{tabel} dengan taraf signifikan 5% pembilang 2 dan dk penyebut 55 adalah 3,16 sehingga $F_{AB} = 1,071 < F_{tabel} = 3,16$. Hal ini

menunjukkan bahwa tidak adanya pengaruh antara strategi pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)* dan *Think Pair and Share (TPS)* terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari motivasi belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Ngemplak tidak terjadi interaksi antara strategi pembelajaran yang diberikan dengan motivasi siswa terhadap hasil belajar matematika siswa.

4. PENUTUP

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, diperoleh tiga kesimpulan. Pertama, terdapat pengaruh model pembelajaran (TGT dan TPS) terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar matematika siswa yang diberikan strategi pembelajaran TGT cenderung lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang diberikan strategi pembelajaran TPS. Kedua, tidak terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika. Sehingga motivasi belajar siswa tidak mempengaruhi hasil belajar matematika siswa dengan ngket yang diberikan kepada seluruh sampel terlihat bahwa dengan hasil uji statistik yaitu $F_b = 0,74$. Ketiga, Tidak ada interaksi antara strategi pembelajaran TGT, TPS dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika, dengan hasil uji statistik yaitu $F_{ab} = 1,647$

DAFTAR PUSTAKA

- Azainil. (2014). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN di Kecamatan Samarinda Utara. Prosiding Semnas Sains dan Pendidikan Sains IX, Fakultas Sains dan Matematika, UKSW Vol 5, No.1, ISSN :2087-0922*
- Bafadal, Ibrahim. (2011). *Pngelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bramasti, R. (2012). *Kamus Matematika*. Surakarta: Aksara Sinergi Media
- Fuqoha, A A N., Budiyono., & D Indriati. (2018). "*Motivation in Mathematics Learning*". Pancara Pendidikan FKIP Universitas Jember Vol 7, No.1, Page 202-209, February 2018

- Imron, Ali. (1996). *Kebijakan Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kusumawati, Rizqi Dyah. (2018). “*Eksperimen Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Dan Make Match Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Di SMP Negeri 19 Surakarta*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). “*Teams Games Tournaments (TGT). Cooperatif Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools in Bangladesh*”. *International Journal of Research in Mathematics Education*, 4(3), 271-287
- Sukmadinata, Nana Syaodih (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Woolfolk, Anita E. Dan Lorraine McCune-Nicolich. (2004). *Mengembangkan Kepribadian dan Kecerdasan Anak-Anak (Psikologi Pembelajaran I)*. Jakarta: Inisiasi Press
- Veloo, A., Ali, R.M., & Chairany, S. (2016). “*Using Cooperative Teams-Game-Tournament in 11 Religious to Improve Mathematics Understanding and Communication*”. *Malaysian Journal of Learning and Intruction*, 13(2), 97-123.