

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN JAM PECAHAN DESIMAL (JAMPEDE)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
PADA MATERI PECAHAN DAN DESIMAL
DI MSI 01 KAUMAN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

ANISA NURUL SYIFA
NIM. 2321018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN JAM PECAHAN DESIMAL (JAMPEDE)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
PADA MATERI PECAHAN DAN DESIMAL
DI MSI 01 KAUMAN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

ANISA NURUL SYIFA
NIM. 2321018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisa Nurul Syifa

NIM : 2321018

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : EFEKTIVITAS MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)

BERBANTUAN JAM PECAHAN DESIMAL (JAMPEDE)

TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA

MATERI PECAHAN DAN DESIMAL DI MSI 01 KAUMAN

PEKALONGAN

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 24 Oktober 2025

Yang menyatakan



Anisa Nurul Syifa

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi saudara :

Nama : Anisa Nurul Syifa

NIM : 2321018

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : **EFEKTIVITAS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN JAM PECAHAN DESIMAL (JAMPEDE)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI
PECAHAN DAN DESIMAL DI MSI 01 KAUMAN PEKALONGAN**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr.Wb

Pekalongan, 24 Oktober 2025

Pembimbing,


Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd.
NIP. 19890224 201503 2006



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

MOTTO

*“Waktu bukan sekedar angka di jam, melainkan pelajaran tentang ketepatan,
keteraturan, dan kesungguhan dalam memahami ilmu”*



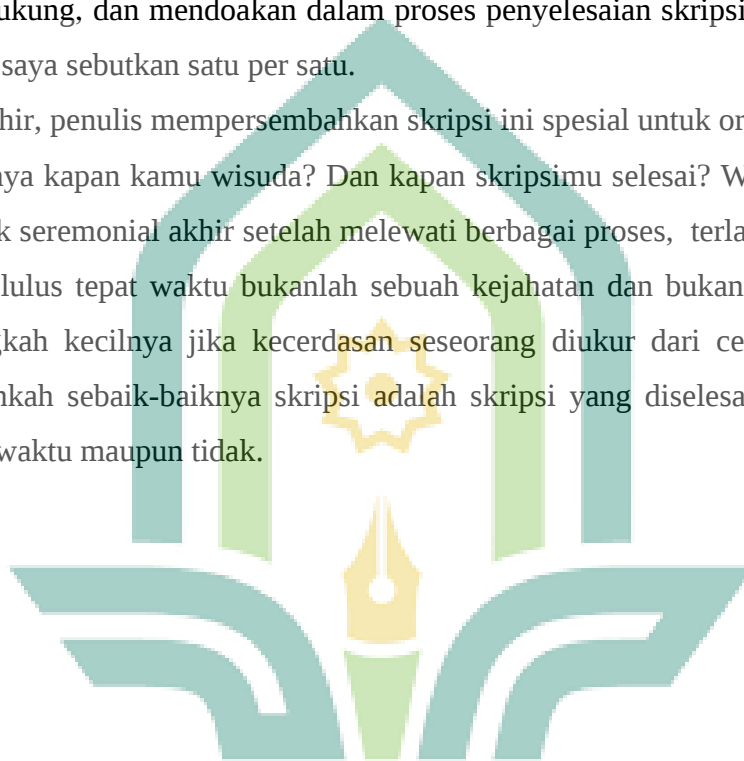
PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kita panjatkan kepada Allah S.W.T, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, meskipun dalam bentuk sederhana. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad S.A.W, dengan harapan kita semua mendapatkan syafaat di hari akhir. Aamiin Ya Rabbal Alamin. Dengan dukungan, semangat luar biasa, dan doa yang telah diberikan, serta segala kerendahan hati, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Kepada kedua orang tua saya, Ayahanda Suparman dan Ibunda Soimah, cahaya hidup saya yang tak pernah padam. Dengan doa yang tak pernah henti, kasih sayang yang tak terukur, serta pengorbanan materiil dari awal perkuliahan, kalianlah alasan saya berdiri tegak hingga hari ini.
3. Suami tercinta, M. Nabiilun Najiih, pelabuhan hati sekaligus sahabat hidup saya yang senantiasa memberikan doa, dukungan moril dan materiil yang kau berikan dengan penuh ketulusan serta semangat dalam setiap langkah perjuangan saya.
4. Kepada dosen pembimbing saya Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd., yang selalu sabar membimbing, menuntun dengan kelembutan, serta menyalakan semangat saat penulis hampir padam. Terima kasih atas segala bimbingan, kesabaran, dan arahan yang sangat berarti kepada penulis.
5. Semua dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membimbing selama perkuliahan.
6. Teruntuk kakak saya, Alm. Reza Prambudi, yang meskipun tidak sempat menunggu adiknya sarjana, tetap menjadi sosok penyemangat yang selalu saya kenang dan Adik saya, Daffa El Zaidan, yang dengan polos dan tulus selalu menjadi pengingat bahwa perjuangan ini bukan hanya untuk diri sendiri, tetapi juga untuk keluarga. Kehadiranmu adalah penyemangat yang membuatku terus melangkah tanpa menyerah.
7. Teman seperjuangan PGMI angkatan 2021 dan Sahabat saya yang selalu menemani ketika mengerjakan skripsi ini Rifa Fauziah, Arum Maulina Safitri, Shafa Karisma, Nuzul Izzati Ulya, Hikmah Maulidah dan Nur Ikhda Kholisna

yang senantiasa menemani, mendukung, dan menjadi bagian dari kisah indah perjalanan studi ini. semoga nantinya kita bisa meraih cita-cita yang kita impikan, dan tetap menjadi kalian yang saya kenal.

8. Kepada Ponakan tersayang, Chana Ghaliya Keshwari dan Senandung Jivasonya, yang selalu mampu menghadirkan tawa dan kebahagiaan di tengah kesibukan dan lelahnya perjuangan
9. Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan mendoakan dalam proses penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
10. Terakhir, penulis mempersembahkan skripsi ini spesial untuk orang yang selalu bertanya kapan kamu wisuda? Dan kapan skripsimu selesai? Wisuda hanyalah bentuk seremonial akhir setelah melewati berbagai proses, terlambat lulus atau tidak lulus tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan dan bukanlah sebuah aib. Alangkah kecilnya jika kecerdasan seseorang diukur dari cepat wisudanya. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang diselesaikan. Entah itu tepat waktu maupun tidak.



ABSTRAK

Syifa, Anisa Nurul. 2025. *Efektivitas Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pecahan dan Desimal di MSI 01 Kauman Pekalongan*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing : Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd.

Kata Kunci : *Model Team Games Tournament, Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE), Hasil Belajar, Matematika, Siswa Sekolah Dasar.*

Dari hasil observasi lapangan di MSI 01 Kauman Pekalongan, pembelajaran kelas V masih berpusat pada guru. Sehingga siswa kurang berpartisipasi dan cenderung pasif dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa masih jarang guru menggunakan model pembelajaran kreatif. Guru hanya menggunakan ceramah dan penugasan yang menyebabkan siswa tampak kesulitan memahami konsep pecahan karena sangat menantang untuk dipahami. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang kreatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Adapun rumusan masalah ini adalah bagaimana hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal sebelum diterapkannya pembelajaran model *Team Games Tournament*, bagaimana hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal setelah diterapkannya pembelajaran model *Team Games Tournament*, dan bagaimana efektivitas pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal di MSI 01 Kauman Pekalongan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran model *Team Games Tournament* serta menganalisis seberapa efektif model *Team Games Tournament* berbantuan Jam Pecahan Desimal di MSI 01 Kauman Pekalongan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-experimental design* jenis *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian menggunakan tes (*pretest-posttest*), angket, serta dokumentasi. Analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menggunakan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 45,8 meningkat menjadi 75,4 pada posttest, selisih sebesar 29,6 poin. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT berbantuan JAMPEDE. Selain itu hasil angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata 3,55 dalam kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa siswa menilai pembelajaran dengan model TGT berbantuan JAMPEDE menarik, menyenangkan dan mempermudah pemahaman materi. Dapat disimpulkan Model TGT berbantuan JAMPEDE efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal di MSI 01 Kauman Pekalongan.

KATA PENGANTAR

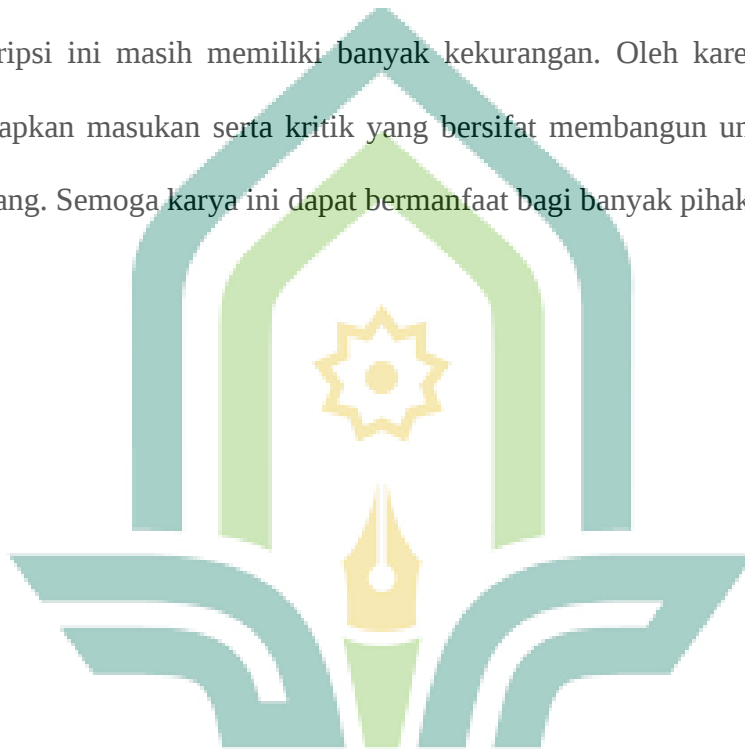
Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah S.W.T. atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“EFEKTIVITAS MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN JAM PECAHAN DESIMAL (JAMPEDE) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI PECAHAN DAN DESIMAL DI MSI 01 KAUMAN PEKALONGAN”**. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad S.A.W, beserta para sahabatnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan, motivasi dan saran-saran dari banyak pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Akhmad Afroni, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepala Sekolah dan Guru MSI 01 Kauman Pekalongan yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua dan suami yang senantiasa memanjatkan doa, dan memberikan semangat dan motivasi.
8. Semua pihak secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan masukan serta kritik yang bersifat membangun untuk masa yang akan datang. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Aamiin



DAFTAR ISI

JUDUL SKRIPSI	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi	7
 BAB II LANDASAN TEORI	 9
2.1 Deskripsi Teoritik	9
2.1.1 Model Pembelajaran	9
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	10
2.1.3 Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE)	15
2.1.2 Sintaks <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE)	19
2.1.5 Hasil Belajar	20
2.1.6 Materi Pecahan dan Desimal	23
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir	28
2.4 Hipotesis Penelitian	30
 BAB III METODE PENELITIAN	 32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Populasi dan Sampel	33
3.3 Variabel Penelitian	34
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34
3.5 Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian	40
4.2 Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	79



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Model Pembelajaran TGT	13
Tabel 2.2 Indikator JAMPEDE	18
Tabel 2.3 Tabel Kategori Hasil Belajar.....	21
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Jumlah Kelas Siswa Kelas V	33
Tabel 3.3 Interval Skor Rata-Rata Angket	36
Tabel 4.1 Data Kelas / Siswa MSI 01 Kauman Tahun Ajaran 2025/2026	42
Tabel 4.2 Pre-Test Siswa.....	47
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test.....	48
Tabel 4.4 Post-Test Siswa	49
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Post-Test	51
Tabel 4.6 Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest	51
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Pretest.....	52
Tabel 4.8 Hasil Uji Validasi Posttest	53
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Angket.....	54
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Pre-Test	56
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Post-Test.....	56
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket.....	57
Tabel 4.13 Uji Normalitas.....	58
Tabel 4.14 Uji Homogenitas	59
Tabel 4.15 Hasil Uji Paired T-Test	60
Tabel 4.16 Hasil Analisis Deskriptif Angket Perbutir	62
Tabel 4.17 Rata-Rata Hasil Angket	63
Tabel 4.18 Hasil Rekapitulasi Nilai Sebelum dan Sesudah perlakuan TGT berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) kelas V-C	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 (a) Jam Pecahan Desimal Jampede	15
Gambar 2.1 (b) Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) hasil akhir.....	16
Gambar 4.1 Dokumentasi Kegiatan Pembuka	42
Gambar 4.2 Dokumentasi Kegiatan Inti	43
Gambar 4.3 Dokumentasi Kegiatan Penutup.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 2 Surat Bukti Penelitian.....	80
Lampiran 3 Kisi- Kisi Instrumen Pre-Test.....	81
Lampiran 4 Soal Pre-Test Siswa.....	84
Lampiran 5 Kunci Jawaban Pre-Test dan Pedoman Penskoran.....	87
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Post-Test	90
Lampiran 7 Soal Post-Test Siswa	91
Lampiran 8 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran	94
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen	97
Lampiran 10 Instrumen Angket	99
Lampiran 11 Modul Ajar Penelitian	101
Lampiran 12 Data Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	109
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Instrumen Pretest	114
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Instrumen Posttest	118
Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket	122
Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Pre-Test.....	126
Lampiran 17 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Post-Test	127
Lampiran 18 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket	128
Lampiran 19 Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas V-C.....	129
Lampiran 20 Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest	131
Lampiran 21 Hasil Uji Normalitas	132
Lampiran 22 Hasil Uji Homogenitas	133
Lampiran 23 Hasil Uji Paired T-Test.....	134
Lampiran 24 Hasil Analisis Deskriptif Angket Perbutir.....	135
Lampiran 25 Rata-Rata Hasil Angket.....	137
Lampiran 26 Hasil Lembar Pre-Test Siswa	138
Lampiran 27 Hasil Lembar Post-Test Siswa.....	140
Lampiran 28 Hasil Lembar Angket Siswa	143
Lampiran 29 Data Awal Nilai Matematika Siswa (Identifikasi Kesulitan Belajar Matematika)	144
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian.....	145
Lampiran 31 Daftar Riwayat Hidup.....	148

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika adalah ilmu universal atau lengkap yang mendukung kemajuan pengetahuan dan teknologi kontemporer, mendorong pemikiran kritis dan analisis manusia (Simbolon et al., 2020). Kemampuan berpikir kritis dapat ditingkatkan melalui pendidikan matematika, yang juga berfungsi sebagai dasar untuk kemajuan disiplin akademis lainnya. Mengingat pentingnya matematika maka perlu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep matematika. Untuk mengerti konsep itu seseorang perlu memiliki keterampilan generalisasi dan abstraksi yang kuat (Syaputra, 2022).

Salah satu bagian utama dari kurikulum matematika yang diajarkan kepada murid sekolah dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam bentuk pecahan, persen, dan desimal, menjadi dasar penjelasan materi. Namun, tidak semua siswa dapat mengonversi pecahan ke berbagai bentuk, menambahkan dan mengurangi pecahan serta mengalikan dan membagi pecahan dengan baik. Mereka sering kali kebingungan dalam menyelesaikan masalah matematika ini (Ritawati & Liliana, 2024).

Menurut pendapat (Maghfiroh & Hardini, 2021) ada beberapa alasan masalah yang dihadapi siswa dengan materi pecahan dan desimal, permasalahannya karena sifatnya yang abstrak membuat siswa kesulitan memahami konsep terkait pecahan dan desimal, kesulitan dalam mencerna soal

serta kurangnya keterlibatan siswa dalam diskusi sehingga mereka kurang tertarik dalam belajar matematika. Kemungkinan faktor yang menimbulkan masalah tersebut karena model, metode, atau strategi guru cenderung repetitif sehingga mempengaruhi hasil belajar siswanya. Tidak banyak guru yang menggunakan media dan teknik pengajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif memperluas pengetahuan mereka ketika mengajarkan penjumlahan pecahan dengan beda penyebut. Akibatnya, keterampilan matematika siswa menjadi cukup terbatas.

Jika guru memanfaatkan penggunaan media secara efektif, pembelajaran akan berjalan dengan baik. Selain itu, media memainkan peran penting dalam proses guru menyampaikan ide atau opini kepada siswanya. Aktivitas pembelajaran pun akan lebih terarah jika materi pembelajarannya selaras dengan model pembelajaran yang dipilih. Dengan mengintegrasikan jam pecahan desimal dengan model *Team Games Tournament* merupakan alternatif pembelajaran yang mudah untuk diimplementasikan (Perayani & Rasna, 2022).

Mengimplementasikan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) yang dipadukan dengan model *Team Game Tournament* (TGT) menggambarkan pengajaran yang kreatif. Konsep pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan JAMPEDE (Jam Pecahan Desimal) ini menyajikan pembelajaran kelompok dan aktivitas yang relevan dan bermanfaat, serta terkait dengan cara individu atau siswa belajar. Semua siswa dapat terlibat dalam model TGT terlepas dari posisi mereka, menjadikannya salah satu model pengajaran

kooperatif yang paling mudah diterapkan. Selain itu, gaya pengajaran TGT diterapkan dengan cara yang menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi kemampuan mereka untuk mengelola konten yang semakin sulit.

Penyajian permainan yang dapat membantu dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan, jenis *Team Games Tournament* mendorong siswa untuk menjadi tutor sebaya. Kegiatan belajar model TGT memberi siswa kesempatan belajar dengan cara yang menantang sambil meningkatkan kerja sama, akuntabilitas, integritas, dan kebiasaan belajar yang baik. Ringkasnya model TGT adalah konsep yang melibatkan pembelajaran melalui permainan kelompok dan terkait dengan gaya belajar, relevansi, dan kegunaan pembelajaran siswa (Afidah et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi lapangan di MSI 01 Kauman Pekalongan, pembelajaran kelas V masih berorientasi pada guru sehingga aktivitas belajar siswa cenderung pasif. Fakta bahwa guru mengendalikan proses pembelajaran, siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dan hanya berperan sebagai konsumen informasi. Selain itu, siswa merasa sulit untuk fokus atau berkonsentrasi memperhatikan guru saat pelajaran berlangsung. Akibatnya, perhatian terhadap guru saat kelas, mereka lebih suka berbicara dengan teman-temannya dan bermain sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa masih jarang guru menggunakan model pembelajaran kreatif. Guru hanya menggunakan model tradisional yang melibatkan ceramah, kuis dan pekerjaan rumah, membuat siswa tampak tidak tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Seperti siswa

kesulitan memahami konsep pecahan karena sangat menantang untuk dipahami. Ini menyiratkan bahwa guru memerlukan model pengajaran yang dapat membantu siswa mempelajari materi pecahan dan desimal.

Berdasarkan masalah tersebut memungkinkan penelitian untuk menguji tentang seberapa efektivitas model *team games tournament* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan dan desimal. Tujuan pembelajaran penelitian ini untuk menganalisis keefektifan model TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal di MSI 01 Kauman Pekalongan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga partisipasi dan interaksi siswa masih rendah.
2. Proses pembelajaran masih berorientasi pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam menemukan konsep secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Metode penelitian yang digunakan dibatasi pada metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah jam pecahan desimal (JAMPEDE).

3. Materi yang menjadi batasan penelitian adalah mata pelajaran matematika pada pokok bahasan pecahan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal sebelum diterapkannya pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE)?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal setelah diterapkannya pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE)?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal di MSI 01 Kauman Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal sebelum diterapkannya pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE).
2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal setelah diterapkannya pembelajaran model *Team Games Tournament* berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE)

3. Untuk menganalisis seberapa efektif model *Team Games Tournament* berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi pecahan dan desimal di MSI 01 Kauman Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca karena menyajikan informasi dan pemahaman tentang metode pembelajaran dan sumber belajar untuk mata pelajaran matematika. Khususnya untuk membuat model pembelajaran matematika. Diharapkan bagi peneliti di masa mendatang yang menggunakan paradigma *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan perbandingan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) akan memudahkan pemilihan model pembelajaran yang terbaik untuk kegiatan belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan perspektif baru mengenai paradigma model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) sehingga dapat menjadikan sebagai suatu pilihan dalam memperbaiki proses mengajar.

c. Bagi Peserta didik

Dapat mendorong siswa supaya terlibat lebih aktif dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan hasil belajar mereka dan menumbuhkan keyakinan bahwa matematika mudah dipahami.

d. Bagi Peneliti

Dapat menjadi masukan untuk studi masa depan tentang model *Team Games Tournament* dan memperluas pengetahuan serta pengalaman dalam menerapkan informasi terhadap isu aktual yang dihadapi di bidang pendidikan.

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

Bagian Awal

Pada bagian utama skripsi ini memuat halaman judul, surat pernyataan keaslian skripsi, nota pembimbing, pengesahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian Inti

BAB I Pendahuluan, pada pendahuluan meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

BAB II Landasan Teori, pada landasan teori meliputi deskripsi teoritik, penelitian relevan, kerangka berpikir, hipotesis penelitian. Pada sub-bab pertama, meliputi 1. Model pembelajaran, yang mencakup pengertian, 2. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), mencakup pengertian, tahapan, kekurangan dan kelebihan, 3. Jam pecahan desimal, mencakup

pengertian dan cara menggunakan JAMPEDE, 4. Sintaks Team Games Tournament (TGT) berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE), 5. Hasil belajar, meliputi pengertian dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, 5. Materi pecahan desimal, meliputi pengertian pecahan dan desimal, Cara menjumlahkan bilangan pecahan senilai, tidak senilai dan cara mengubah bilangan pecahan ke desimal juga sebaliknya serta mengubah bentuk desimal menjadi persen dan sebaliknya. Kajian penelitian yang relevan ada pada sub bab kedua, kerangka berpikir dibahas pada sub bab ketiga, dan hipotesis penelitian dibahas pada sub-bab keempat.

BAB III Metode Penelitian ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi desain penelitian, sampel dan populasi, variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan ini menyajikan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian serta pembahasan yang mengaitkan hasil tersebut dengan teori dan penelitian sebelumnya.

BAB V Penutup ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya.

Bagian Akhir

Terdapat pola daftar pustaka, surat izin penelitian, daftar riwayat hidup, dan lampiran-lampiran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum dilakukannya model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi pecahan dan decimal masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 45,8 dengan sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar pecahan dan desimal sebelum diberi perlakuan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE)
2. Hasil belajar siswa setelah dilakukannya model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 75,4 dan sebagian besar siswa telah mencapai KKM. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) membantu siswa dalam memahami materi melalui aktivitas kelompok, permainan interaktif, dan penggunaan media yang menarik.

3. Efektivitas Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) terhadap hasil belajar siswa terbukti signifikan berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test dengan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model. Selain itu, hasil angket siswa menunjukkan respon positif dengan rata-rata skor 3,55 (kategori sangat baik) yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, aktif, senang belajar menggunakan model TGT berbantuan JAMPEDE. Dengan demikian, model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kelas V pada materi pecahan dan desimal MSI 01 Kauman Pekalongan.

5.2 Saran

1. Bagi siswa diharapkan dapat lebih aktif, berani dan bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran terutama saat menggunakan model TGT berbantuan Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE).
2. Bagi Guru disarankan untuk menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) sebagai salah satu alternative pembelajaran matematika yang interaktif dan menyenangkan.
3. Bagi Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti TGT berbantuan JAMPEDE dengan cara menyediakan

sarana, prasarana, serta pelatihan bagi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif.

4. Bagi peneliti berikutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas subjek penelitian dan menguji efektivitas media Jam Pecahan Desimal (JAMPEDE) pada topik atau jenjang yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rozaq Sodiq, 'Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan' (Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024) <<http://etheses.uingusdur.ac.id/id/eprint/7690>>
- Adnyana, Made Eka, 'Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Biologi', *Indonesian Journal of Educational Development*, 1.2 (2020), 325 <<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.4006233>>
- Adri, Rantih Fadhlya, 'Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar', *Menara Ilmu : Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*, 1.XIV (2020), 81–82 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31869/mi.v14i1.1742>>
- Afidah, Nidaul, Amalia Rahmawati, Septina Rahmawati, Yoga Awalludin Nugraha, and Dhina Cahya Rohim, 'Efektivitas Model Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Gribig', *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7.3 (2024), 563 <<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22938>>
- Agusti, Nurul Maulia, and Aslam Aslam, 'Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 5795 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>>
- Ali, Lalu Usman, Tirmayasari Tirmayasri, and Muhammad Zaini, 'Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6.1 (2021), 45 <<https://doi.org/https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>>
- Ana putri, herpratiwi, undangrosidin, 'PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP DISIPLIN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR', 10.1 (2025), 1808 <<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23256/11926>>
- Arib, M. Farhan, Meiliza Suci Rahayu, Rusdy A Sidorj, and M Win Afgani, 'Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4.1 (2024), 5500–5504 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8468>>

- Azizah, Nur, 'Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9.1 (2025), 6638
<file:///C:/Users/reza
pambudi/Downloads/884.+Jurnal+Uji+Validitas+dan+Reliabilit+6637-
6643.pdf>
- Bernadeta Ritawati, Sepriani Liliana, Nasri Tupulu, *Materi Pecahan (NEM - Anggota IKAPI, 2024)* <<https://www.sanagustin.ac.id/wp-content/uploads/2024/03/MATERI-PECAHAN.pdf>>
- Dwi Isjayanti, Motik, Erik Aditia Ismaya, and Khamdun, 'Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas Iv Sd N Pati Wetan 03', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.2 (2023), 1614
<<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.887>>
- Ernada, Kiki, Suryo Hartanto, and Yesi Gusmania, 'Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Kolese Tiara Bangsa Batam', *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10.1 (2021), 113
<<https://doi.org/https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.3127>>
- Fioinani, Andhin D, *Pembelajaran 2. Bilangan Pecah (Pecahan), Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2024* <https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/PGSD/Matematika/ModulPembelajaran/Matematika_Pembelajaran-2.pdf>
- Gangga Anuraga, Artanti Indrasetianingsih, Muhammad Athoillah, 'Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar Dengan Software R', *BUDIMAS : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3.2 (2021), 328 <<https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/2412>>
- Gunasti, Amri, Mariska Amalia Faisandra, Ahmad Nur Fais, and Prasetyo Eka Prayogo, 'Uji T Berpasangan Mengenai Pemahaman Mahasiswa Setelah Pelaksanaan Kuliah Lapangan Bangunan Air Paired T Test on Student Understanding After Water Building Field Lecture', *Jurnal Smart Teknologi*, 5.3 (2024), 388 <<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JST>>
- Ika Ernawati, Dessy Setiawaty, 'EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PSIKODRAMA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIID DI SMP NEGERI 11 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018', *G-COUNS:Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5.2 (2021), 222
<https://doi.org/https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i2.1567>

- Ima Afiatun, 'Efektivitas Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Aritmatika SMP Negeri 2 Dukun Tahun Ajaran 2023/2024', *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Salatiga, 2024) <<http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/id/eprint/20322>>
- K. Perayani, and I.W. Rasna, 'PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PODCAST BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL)', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11.1 (2022), 110 <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i1.741>
- Kuwayyis, Dandi, Tri Listyorin, and Endang Supriyati, 'Game Edukasi Matematika Bilangan Pecahan Berbasis Android Untuk Siswa Kelas 5 SD', *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 7.1 (2023), 17 <<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jieet.v7n1.p16-21>>
- Leni, Marlina, and Sholehun, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong', *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2.1 (2021), 68–72 <<https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalfrasa/article/view/854>>
- Maghfiroh, Yuli, and Agustina Tyas Asri Hardini, 'Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7.2 (2021), 273 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.997>>
- Marde Christian Stenly Mawikere, 'Manajemen Pendidikan Agama Kristen Dalam Ketahanan Keluarga', *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3.1 (2022), 136 <<https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.99>>
- Mardianto, Dedi, 'Penggunaan Media Kalender Dan Jam Analog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Waktu Pada Siswa Kelas III SD Negeri 09 2x11 Enam Lingkung', *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 02.03 (2023), 646 <<https://doi.org/https://doi.org/10.47233/jpst.v2i3.1083>>
- Marinu Waruwu, 'Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.1 (2023), 2901 <[https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3450683&val=13365&title=Pendekatan Penelitian Pendidikan Metode Penelitian Kualitatif Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi Mixed Method](https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3450683&val=13365&title=Pendekatan%20Penelitian%20Pendidikan%20Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20Metode%20Penelitian%20Kuantitatif%20dan%20Metode%20Penelitian%20Kombinasi%20Mixed%20Method)>

- Mirdad, Jamal, 'Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)', (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2.1 (2020), 15 <<https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>>
- Ningsih, Wahyu, Muhammad Kamaludin, and Rizki Alfian, 'Hubungan Media Pembelajaran Dengan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Iptek Sengkol Tangerang Selatan', *Tarbawai: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6.01 (2021), 81–82 <<https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jtw.v6i01.4452>>
- R. Putra Roy, 'Analisis Kesulitan Mengubah Bilangan Pecahan Biasa Ke Desimal Dan Persen Siswa Kelas IV SD NEGERI 101796 Patumbak Tahun Ajaran 2021/2022' (Universitas Quality Medan, 2022) <<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/1643>>
- Rahman, Sunarti, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*, November, 2022, 297 <<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076/773>>
- Santina, R O, F Hayati, and R Oktariana, 'Analisis Peran Orangtua Dalam Mengatasi Perilaku Sibling Rivalry Anak Usia Dini', *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ...*, 2.1 (2021), 6 <[file:///Users/ajc/Downloads/319-File Utama Naskah-423-1-10-20210810.pdf](file:///Users/ajc/Downloads/319-File%20Utama%20Naskah-423-1-10-20210810.pdf)>
- Sapari, Tati, Hendro T G Samosir, Alat Peraga, and Hasil Belajar, 'Upaya Peningkatan Pemahaman Operasi Dan Pengurangan Pecahan Kelas V Sdn 2 Mekarjaya', *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6.4 (2023), 2606 <<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>>
- Simatupang, T, M Ahmad, and E Y Siregar, 'Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipeteams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Matematika Siswa SMK', *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5.1 (2022), 112–23 <<http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>>
- Simbolon, Fransisco J., Sri Hastuti Noer, and Pentatito Gunowibowo, 'Pengaruh Pendekatan Resource Based Learning (RBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa', *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 8.2 (2020), 78 <<https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME>>
- Siti Ngaisah, Farhan Yadi, Aldora Pratama., 'Pengaruh Metode Kerja Kelompok Terhadap Kemandirian Belajar Cakram Warna Kelas IV SD', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.September (2023), 1116 <<https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1096>>

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta, 2019)
[<https://elibrary.stikesghsby.ac.id/index.php?id=1879&keywords=&p=show_detail&utm_source=>](https://elibrary.stikesghsby.ac.id/index.php?id=1879&keywords=&p=show_detail&utm_source=>)
- Suriani, Nidia, Risnita, and M. Syahrani Jailani, 'Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan', *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 27
[<https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>](https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55)
- Sya'adah, Umi, Sutrisno Sutrisno, and Nurina Happy, 'Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa', *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14.2 (2023), 147
[<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>](https://doi.org/https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073)
- Syaputra, Asep, 'Implementasi Metode Random Sampling Pada Animasi Motion Grapich Herbisida Dan Fungisida', *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 11.2 (2022), 142
[<https://doi.org/https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1370>](https://doi.org/https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1370)
- Umu Rizka Khairunnisa, Nurul Kemala Dewi, Asri Fauzi, 'Pengaruh Metode Berdongeng Menggunakan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II SDN 32 Cakranegara Tahun Ajaran 2022/2023', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.01 (2023), 948
[<https://eprints.unram.ac.id/42075/2/Jurnal Umu Rizka Khairunnisa.pdf>](https://eprints.unram.ac.id/42075/2/Jurnal%20Umu%20Rizka%20Khairunnisa.pdf)
- Usmadi, Usmadi, 'Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)', *Inovasi Pendidikan*, 7.1 (2020), 50–62
[<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>](https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281)
- Utami, Candra Tri, Kelana Gusti Arwan Fernando, and Asih Mardati, 'Efektivitas Teams Games Tournament Dengan Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd', *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12.3 (2023), 2872
[<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7297>](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7297)
- Utami, Nadiya Putri, Prima Gusti Yanti, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah, and Prof Hamka, 'Pengaruh Program Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.5 (2022), 8391