PENGARUH MEDIA KONSEP *NAPIER'S BONES* BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI NURUL AMIN

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

KHOFIFAH RU'BA ANISA

NIM. 40219008

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

BUMIAYU

2026

PENGARUH MEDIA KONSEP *NAPIER'S BONES* BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI NURUL AMIN

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

KHOFIFAH RU'BA ANISA

NIM. 40219008

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

BUMIAYU

2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul **"PENGARUH MEDIA KONSEP *NAPIER'S BONES* BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI NURUL AMIN",**

yang ditulis oleh:

Nama : **KHOFIFAH RU'BA ANISA**

NIM : **40219008**

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dan dapat diajukan ujian skripsi.

Pembimbing Skripsi

Nama Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
Anwar Ardani, M. Pd. NIDN. 06191289101		29 NOV 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP

Universitas Peradaban

Anwar Ardani, M. Pd.

NIDN. 06191289101

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"PENGARUH MEDIA KONSEP *NAPIER'S BONES* BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI NURUL AMIN"**

Oleh :

Nama : **Khofifah Ru'ba Anisa**
NIM : **40219008**
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji Skripsi pada tanggal 10 Januari 2026

Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang Eka Farida Fasha, S. Si., M. Pd. NIDN. 0606098602		12/02-2026
Penguji I Dr. Ujang Khiyarusoleh NIDN. 0606068602		23/01 2026
Penguji II M. Shofi Mubarok, M. Pd. NIDN. 0609027301		15/01 2026
Penguji III/Pembimbing Anwar Ardani, M. Pd. NIDN. 0619128901		12-02-2026

Diterima dan disahkan
Pada tanggal 12-02-2026

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Eka Farida Fasha, S. Si., M. Pd.
NIDN. 0606098602

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Anwar Ardani, M. Pd.
NIDN. 0619128901

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : KHOFIFAH RU'BA ANISA

NIM. : 40219008

Jenjang : Strata 1

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : **PENGARUH MEDIA KONSEP *NAPIER'S BONES* BERBASIS *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI NURUL AMIN**

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian /karya sastra sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiyau, 18 September 2025

Yang menyatakan,



Khofifah Ru'ba Anisa

NIM. 40219008

MOTO

Dunia tidak membutuhkan yang sempurna, yang penting SELESAI.

(Khofifah Ru'ba Anisa)

Hanya karena kamu lebih lambat dari yang lain, bukan berarti kamu gagal.

Gagal bukan berarti tidak ada hasil, justru GAGAL adalah UNTUK BERHASIL.

(Merry Riana)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala dan shalawat serta salam semoga selalu tercurah untuk baginda Rasulullah Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam. Peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada mereka yang telah memberikan semangat, dukungan, motivasi, dan senantiasa mendo'akan.

1. Orang tua dan keluarga yang sudah memberikan dukungan penuh kepada peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir peneliti.
2. Sahabat peneliti yang tidak bisa peneliti sebutkan namanya satu persatu yang baik hati dengan sejuta karakternya terimakasih atas semangat yang kalian berikan. Terimakasih juga untuk bestie saya Diani Rahmawati yang sudah membantu dan menemani peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir peneliti sampai selesai.
3. Murid Bimbel An-Nisa Les Private dan para wali murid yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat.
4. Pembaca yang budiman, dan
5. *Last but not least. For myself, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive. I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times*.

ABSTRAK

Anisa, Khofifah Ru'ba. 40219008. 2025. *Pengaruh Media Konsep Napier's Bones Berbasis Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas III MI Nurul Amin*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Peradaban Bumiayu. **Anwar Ardani, M. Pd.**

Kata Kunci : Media Konsep *Napier's Bones*, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar Matematika Siswa.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika serta kurangnya model dan media pembelajaran, sehingga ada beberapa siswa yang nilai hasil belajarnya belum tuntas pada mata pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media konsep *Napier's Bones* berbasis *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III MI Nurul Amin. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode Pra-Eksperimental dengan desain *One Group Pretest Posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Nurul Amin Tahun Pelajaran 2024/2025. Sampel penelitiannya adalah siswa kelas III yang berjumlah 30 siswa. Teknik sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana. Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh T_{hitung} sebesar 17.743 dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05, maka diperoleh T_{tabel} 1.699 sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$, jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya bahwa terdapat pengaruh media konsep *Napier's Bones* berbasis *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III MI Nurul Amin.

ABSTRACT

Anisa, Khofifah Ru'ba. 40219008. 2025. *The Effect of Napier's Bones Concept Media Based on Teams Games Tournament to Improve Mathematics Learning Outcomes of Third Grade Students at MI Nurul Amin. Thesis. Department of Elementary School Teacher Education*. Universitas Peradaban Bumiayu. **Anwar Ardani, M. Pd.**

Keywords : *Napier's Bones Concept Media, Teams Games Tournament, Students' Mathematics Learning Outcomes.*

The background of this research is the low student learning outcomes in mathematics subjects and the lack of learning models and media, resulting in some students not achieving satisfactory learning outcomes in mathematics. The purpose of this study is to determine the effect of Napier's Bones concept media based on Teams Games Tournament to improve the mathematics learning outcomes of third-grade students at MI Nurul Amin. This type of research is quantitative research using a Pre-Experimental method with a One Group Pretest Posttest design. The population in this study is all students in grade III of MI Nurul Amin for the 2024/2025 academic year. The sample for the research consists of 30 grade III students. The sampling technique used is saturated sampling. Data collection techniques involve tests, observations, and documentation. Data analysis techniques employ simple linear regression hypothesis testing. The result of the hypothesis test calculation obtained a Tcalculated value of 17.743 with a significance level of 5% or 0.05, thus obtaining a Ttable value of 1.699. Therefore, Tcalculated > Ttable, so H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion is that there is an effect of the Napier's Bones concept media based on Teams Games Tournament in improving the mathematics learning outcomes of third-grade students at MI Nurul Amin.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, yaitu berjudul "*Pengaruh Media Konsep Napier's Bones Berbasis Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa kKelas III MI Nurul Amin*". Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi kita, Nabi Muhammad Salallahu Alaihi wassalam beserta keluarganya, para sahabat, dan pengikutnya, dengan harapan semoga kelak kita termasuk ke dalam orang-orang yang mendapat syafaatnya di hari akhir nanti.

Peneliti menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan arahan oleh berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si, selaku Rektor Universitas Peradaban Bumiayu.
2. Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban Bumiayu.
3. Anwar Adani, M.Pd, selaku Kepala Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Peradaban Bumiayu dan sekaligus selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan peneliti selama menyelesaikan skripsi ini.

4. Dr. Ujang Khiyarusoleh selaku dosen penguji I yang telah m emberikan bimbingan, arahan, dan masukan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. M. Shofi Mubarok, M. Pd, selaku dosen penguji II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Khuzematus Sifa, S. Pd, selaku kepala sekolah MI Nurul Nurul Amin yang telah mengizinkan peneliti untuk mengambil data di MI Nurul Amin
7. A. Saefurrohman, S. Pd. I, selaku wali kelas, kelas III MI Nurul Amin yang telah mengizinkan sekaligus membimbing peneliti selama melakukan penelitian di kelas III MI Nurul Amin.
8. Teman-teman seperjuangan PGSD-1 angkatan 2019.
9. Almamater tercinta Universitas Peradaban Bumiayu.

Semoga budi baik mereka berserta pihak-pihak lain yang membantu terselesaikannya skripsi ini mendapat balasan kebaikan yang berlipat dari Allah Tabaraka wa Ta'ala. Aamiin. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi peneliti. Semoga Allah Tabaraka wa Ta"ala selalu memberi ridho kepada kita semua dalam hal kebaikan. Sekian dan terimakasih.

Bumiayu, 30 Agustus 2025

Peneliti,

Khofifah Ru'ba Anisa

NIM. 40219008

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....i
HALAMAN COVER.....i
PERSETUJUAN PEMBIMBING..... ii
PENGESAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
MOTO v
PERSEMBAHAN vi
ABSTRAK vii
ABSTRACT viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI.....xi
DAFTAR TABEL.....xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN.....xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah.....1
B. Batasan Masalah.....8
C. Rumusan Masalah 8
D. Tujuan Penelitian.....8
E. Manfaat Penelitian 8
1. Bagi Guru 8
2. Bagi Siswa.....9
3. Bagi Peneliti 9

F. Sistematika Penulisan 9
BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA 11
A. Landasan Teori 11
1. Pengaruh 11
2. Napier's Bones 12
3. Hasil Belajar Kognitif 17
4. Matematika 20
5. Perkalian Komutatif dan Asosisatif 22
6. Pengaplikasian Media Napier's Bones Pada Materi Perkalian Komutatif dan Asosiatif 25
7. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) 28
B. Penelitian Yang Relevan 31
C. Kerangka Berpikir 34
D. Hipotesis Penelitian 38
BAB III METODE PENELITIAN 39
A. Tempat dan Waktu Penelitian 39
1. Tempat Penelitian 39
2. Waktu Penelitian 39
B. Jenis dan Metode Penelitian 39
C. Populasi dan Sampel 41
D. Variabel Penelitian 41
E. Teknik Pengumpulan Data 42
a. Observasi 42
b. Tes 42
c. Dokumentasi 43

F. Instrumen Penelitian 43
G. Analisis Instrumen 44
1. Validitas 44
2. Realibilitas 45
H. Teknis Analisis Data 46
1. Uji Prasyarat 46
2. Uji Hipotesis 46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 48
A. Hasil Penlitian 48
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 48
2. Hasil Uji Validitas dan Realibilitas Intrumen Penelitian 50
3. Analisis Data 52
B. Pembahasan 55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 61
A. SIMPULAN 61
B. SARAN 61
1. Bagi Siswa 61
2. Bagi Guru 61
3. Untuk Peneliti Selanjutnya 62
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Desain Penelitian 40

Tabel 2. Skala Presentase Validitas Konstruk.....45

Tabel 3. Hasil Perhitungan Validitas Konstruk.....52

Tabel. 4. Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....53

Tabel 5. Hasil perhitungan Uji Paired Sample T-Test 54

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Media *Napier's Bones*; indeks, bilangan, dan akar kuadrat 14

Gambar 2. Kerangka Berpikir 37

Gambar 3. Rumus Validitas Konstruk 45

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....69
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 71
Lampiran 3. Jadwal Penelitian 73
Lampiran 4. Modul Ajar 75
Lampiran 5. Kisi-Kisi dan Soal Uji Coba Pretest dan Posttest 83
Lampiran 6. Tabel Validasi.....93
Lampiran 7. Hasil Perhitungan Analisis Instrumen 101
Lampiran 8. Daftar Hadir Siswa dan Hasil Uji Coba Pretset.....107
Lampiran 9. Hasil Perhitungan Analisis Data.....110
Lampiran 10. Daftar Hadir Siswa dan Hasil Uji Coba Posttest 115
Lampiran 11. Sampel Jawaban Posttest 118
Lampiran 12. Pedoman Observasi dan Hasil Observasi 125
Lampiran 13. Daftar Tabel Penentuan 130
Lampiran 14. Dokumentasi.....132
Lampiran 15. Profil Sekolah 138
Lampiran 16. Biodata Penulis.....141