

**EFEKTIVITAS STRATEGI PEMBELAJARAN *MEMORIZE–RECALL-
EXAMINE* (MRE) PADA PROGRAM *CLASH OF CHAMPIONS* (COC)
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

MAR'ATUN NABILA MUNIF

(06020722043)



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2026**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mar'atun Nabila Munif

NIM : 06020722043

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian kuantitatif yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian kuantitatif ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Gresik, 27 Mei 2026

Yang membuat pernyataan,


Mar'atun Nabila Munif
NIM. 06020722043

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Mar'atun Nabila Munif

NIM : 06020722043

Judul : **EFEKTIVITAS STRATEGI PEMBELAJARAN *MEMORIZE-RECALL-EXAMINE* (MRE) PADA TAYANGAN *CLASH OF CHAMPIONS* (COC) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 11 Juni 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Sutini, M.Si
NIP. 197701032009122001



Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd
NIP. 198308212011011009

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Mar'atun Nabila Munif ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 18 Juni 2026

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dekan

Prof. Rendi Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Sutini, M.Si
NIP. 197701032009122001

Penguji II

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd
NIP. 19830821201011009

Penguji III

Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd
NIP. 198012072008012010

Penguji IV

Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd
NIP. 197702202005011003

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MAR'ATUN NABILA MUNIF
NIM : 06020722043
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/PENDIDIKAN DASAR
E-mail address : martunabila@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

EFEKTIVITAS STRATEGI PEMBELAJARAN *MEMORIZE-RECALL-EXAMINE* (MRE)

PADA PROGRAM *CLASH OF CHAMPIONS* (COC) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP

MATEMATIKA PESERTA DIDIK

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Juni 2026

Penulis

(Mar'atun Nabila Munif)

ABSTRAK

Mar'atun Nabila Munif, 2026. Efektivitas Strategi Pembelajaran *Memorize–Recall–Examine* (MRE) Pada Program *Clash of Champions* (COC) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Dr. Sutini, M.Si.** Pembimbing II **Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd.**

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran, *Memorize–Recall–Examine* (MRE), Pemahaman Konsep Matematika, Game Based Learning, Materi Sudut.

Penelitian ini dilaksanakan karena pemahaman konsep matematika peserta didik pada materi sudut masih rendah dan pembelajaran masih berpusat pada guru. Oleh karena itu, peneliti menerapkan strategi pembelajaran *Memorize–Recall–Examine* (MRE) yang dikemas dalam bentuk *game-based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik.

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep matematika antara peserta didik yang belajar menggunakan strategi pembelajaran *Memorize–Recall–Examine* (MRE) dan metode pembelajaran konvensional, 2) Untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran *Memorize–Recall–Examine* (MRE) dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, homogenitas, *Independent Sample T-Test*, dan uji *N-Gain* dengan bantuan SPSS versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan pemahaman konsep matematika antara peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,004 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 78,79 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,29. 2) Strategi pembelajaran *Memorize–Recall–Examine* (MRE) cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *N-Gain* yang memperoleh nilai *N-Gain Score* sebesar 0,6105 dengan kategori sedang dan persentase *N-Gain* sebesar 61,0452% dengan kategori cukup efektif.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
MOTTO	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	vi
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR RUMUS	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional Variabel.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Strategi Pembelajaran <i>Memorize–Recall–Examine</i> (MRE)	11
2. Program Edukasi <i>Clash Of Champions</i> (COC).....	19
3. Pemahaman Konsep Matematika	29
4. Materi Sudut	33
B. Penelitian yang Relevan.....	39

C. Kerangka Berpikir.....	41
D. Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian	45
D. Variabel Penelitian	46
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	47
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	49
G. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Penelitian.....	57
1. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran	57
a. Deskripsi Tempat dan Subjek Penelitian.....	57
b. Pelaksanaan di Kelas Eksperimen	58
c. Pelaksanaan di Kelas Kontrol.....	61
2. Hasil Uji Validitas	64
3. Hasil Uji Reliabilitas	66
4. Hasil Uji Statistik Deskriptif	67
5. Hasil Uji Prasyarat.....	68
a. Hasil Uji Normalitas	68
b. Hasil Uji Homogenitas.....	69
6. Hasil Uji Hipotesis	69
7. Hasil Uji N Gain.....	70
B. Pembahasan	71
1. Perbedaan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71
2. Efektivitas Strategi Pembelajaran <i>Memorize–Recall–Examine (MRE)</i> terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik	74
BAB V PENUTUP.....	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78

RIWAYAT HIDUP	84
LAMPIRAN – LAMPIRAN	85



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Interpretasi Tingkat Uji Reliabilitas.....	52
Tabel 3. 2 Kriteria N-Gain	56
Tabel 3. 3 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	56
Tabel 4. 1 Observasi Guru Penerapan Strategi MRE.....	58
Tabel 4. 2 Observasi Peserta Didik Penerapan Strategi MRE	59
Tabel 4. 3 Data Nilai Pre-test dan Post-Test Kelas Eksperimen.....	60
Tabel 4. 4 Observasi Guru Penerapan Metode Konvensional	61
Tabel 4. 5 Observasi Peserta Didik Penerapan Metode Konvensional.....	63
Tabel 4. 6 Data Nilai Pre-test dan Post-Test Kelas Kontrol	64
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Konstruk.....	66
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas	66
Tabel 4. 9 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	67
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas	68
Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas.....	69
Tabel 4. 12 Hasil Uji Hipotesis	70
Tabel 4. 13 Hasil Uji N-Gain	71



 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

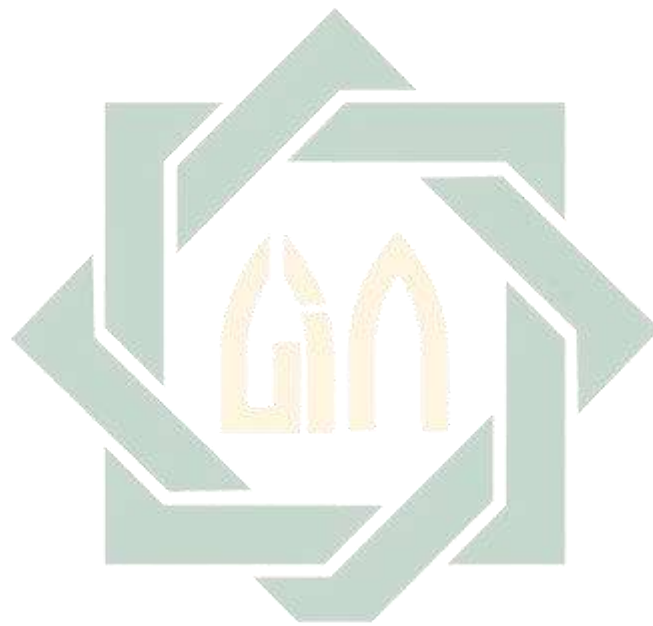
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	42
--	----



DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Rumus <i>Korelasi Product Moment</i>	50
Rumus 3. 2 Rumus <i>Cronbach's Alpha</i>	51
Rumus 3. 3 Rumus <i>Uji Independent Sample T-test</i>	55
Rumus 3. 4 Rumus <i>Uji N-Gain</i>	55



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian	86
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Penelitian	87
Lampiran 4. Surat Balasan Uji Coba Penelitian.....	88
Lampiran 5. Perencanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	89
Lampiran 6. Perencanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	94
Lampiran 7. Bahan Ajar	98
Lampiran 8. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Kelas Eksperimen	99
Lampiran 9. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Kelas Kontrol.....	100
Lampiran 10. Kisi-Kisi Instrumen Tes	101
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Instrumen Tes	103
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Instrumen Observasi	105
Lampiran 13. Hasil Validasi Konstruksi Instrumen Tes.....	108
Lampiran 14. Lembar Instrumen Pre-Test Kelas Eksperimen.....	110
Lampiran 15. Lembar Instrumen Post-Test Kelas Eksperimen	112
Lampiran 16. Lembar Instrumen Pre-Test Kelas Kontrol	114
Lampiran 17. Lembar Instrumen Post-Test Kelas Kontrol.....	116
Lampiran 18. Lembar Instrumen Observasi Guru Kelas Eksperimen	118
Lampiran 19. Lembar Instrumen Observasi Peserta Didik Kelas Eksperimen...	120
Lampiran 20. Lembar Instrumen Observasi Guru Kelas Kontrol.....	122
Lampiran 21. Lembar Instrumen Observasi Peserta Didik Kelas Kontrol	124
Lampiran 22. Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen	126
Lampiran 23. Uji Validitas.....	126
Lampiran 24. Uji Reliabilitas.....	127
Lampiran 25. Uji Statistik Deskriptif.....	127
Lampiran 26. Uji Normalitas	127
Lampiran 27. Uji Homogenitas.....	128
Lampiran 28. Uji T.....	128
Lampiran 29. Uji N-Gain	128
Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian.....	129

DAFTAR PUSTAKA

- Alavi, M., and D. E Leidner. "Digital Game-Based Learning in Education: A Review of Empirical Evidence." *Journal of Educational Computing Research* 60, no. 1 (2022): 3–32.
- Andriani, Kiki Melita, Maemonah, and Rz. Ricky Satria Wiranata. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner Dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 – 2020." *ŚALIHA* 5, no. 1 (2022): 78–91.
- Antomi, Saregar, and Sri Latifah. "Efektivitas Model Pembelajaran CUPS: Dampak Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Madrasah Aliyah Mathla'ul Anwar Gisting Lampung : 233–243." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika 'Al-Biruni* 5, no. 2 (2016): 233–43.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 3rd ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Edisi Revi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Artawijaya, Anak Agung Ngurah Bayu, and Ni Made Saptiari. "Hubungan Perkembangan Kognitif Peserta Didik Dengan Proses Belajar." *Jayapangus Press Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin Volume 3* (2023): 504–15.
- Azizah, Nur, and Chaimatusadiah. "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasaar Aljabar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025): 6638–6639.
- Bandura, Albert. *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1977.
- Bruner, Jerome. *The Process of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1960.
- Dale, Edgar. *Audiovisual Methods in Teaching*. 3rd ed. New York: Dryden Press, 1969.
- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press, 1985. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>.
- Dewi, Listiana, and Endang Fauziati. "Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky" 3, no. 2 (2021): 163–74.
- Euclid. *Elements*. New York: Dover Publications, 1956. <https://mathcs.clarku.edu/~djoyce/java/elements/elements.html>.
- Fad, Nur. "Students' Mathematical Conceptual Knowledge." *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2024):

100. <https://doi.org/https://doi.org/10.26486/jm.v8i2.3414>.

- Fauziyah, Sri Ani, and Rifqi. "Analysis of the Fundamental Concepts of Educational Psychology from the Perspective of Behaviorism, Cognitivism and Constructivism Learning Theories." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Keguruan Islam* 1, no. 3 (2025): 1–10.
- Fitriani, N., and R. I. I. Putri. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 120–28.
- Ganesha, Febriansyah Satriagung, Azhar Ahmad Smaragdina, Dion Dwi Rizky, and Hans Gallih Maulana. "Peningkatan Minat Belajar Informatika SMP Melalui Penerapan Game Class of Champions." *Indonesian Research Journal on Education* 5, no. 4 (2025): 248–54.
- Hake, R. R. "Analyzing Change/Gain Scores." American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology., 1999.
- Halimah, Siti, Jamaluddin, and M. Duskri. "Hipotesis Dan Uji Hipotesis Dalam Bidang Pendidikan." *Journal of Innovative and Creativity* 5, no. 2 (2025): 10895–906.
- Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hernaeny. "Deskripsi Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Bangun Ruang Menggunakan Metode Diskusi Kelompok." *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2021): 107–118. <https://doi.org/https://doi.Org/10.36526/Tr.V7i1.2854>.
- Hidi, Suzanne, and K. Ann Renninger. "The Four-Phase Model of Interest Development." *Educational Psychologist* 41, no. 2 (2006): 111–27. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4.
- Horton, Donald, and Richard R. Wohl. "Mass Communication and Para-Social Interaction." *Psychiatry* 19, no. 3 (1956): 215–229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>.
- Hudojo, Herman. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2005. <https://library.um.ac.id/free-contents/index.php/buku/detail/pengembangan-kurikulum-dan-pembelajaran-matematika-herman-hudojo-38493.html>.
- Indy, Ryan, Fonny J Waani, and N Kandowanko. "Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara." *JURNAL HOLISTIK: ISU-ISU SOSIAL BUDAYA* 12, no. 4 (2019): 2–16.
- Kasmadi, and Nia Siti Sunariah. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung:

Penerbit Alfabeta, 2016.

- Kay, Robin H., and Ilona Kletskin. "Evaluating the Use of Problem-Based Video Podcasts to Teach Mathematics in Higher Education." *Computers & Education* 59, no. 2 (2012): 619–27. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.007>.
- Khaerunnisa, Latri, and Lestari. "Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV." *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 3 (2022): 516.
- Kilpatrick, Jeremy, Jane Swafford, and Bradford Findell. *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*. Washington: DC: National Academy Press, 2001. <https://nap.nationalacademies.org/catalog/9822/adding-it-up-helping-children-learn-mathematics>.
- Kuswana, Wowo Sunaryo. *Taksonomi Kognitif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2009. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>.
- Nurhadi. "Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran." *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2 (2020): 77–95.
- Nuryati, and Darsinah. "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Papeda* 3, no. 2 (2021): 153–62.
- Piaget, Jean. *The Psychology of Intelligence*. New York: Routledge & Kegan Paul, 1950.
- Pratama, A. R., and W. Hidayat. "Penerapan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8, no. 1 (2023): 45–53.
- Pratama, Luthfi, and Edi Istiyono. "Studi Pelaksanaan Pembelajaran Fisika Berbasis Higher Order Thinking (HOT) Di SMA Negeri Kota Yogyakarta." *Jurnal Fisika Indonesia* 19, no. 55 (2025).
- Pressley, Michael, Mark A McDaniel, James E. Turnure, Eileen Wood, and Murad Ahmad. "Elaborative Interrogation Facilitates Acquisition of Confusing Facts." *Journal of Educational Psychology* 79, no. 3 (1987): 268–79. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.79.3.268>.
- Purwanto, Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014. <https://rosda.co.id/pendidikan-keguruan/508-psikologi-pendidikan.html>.
- Putri, Bela Bakti Amallia, Arifin Muslim, and Tri Yuliansyah Bintaro. "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4

- Gumiwang.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 5, no. 2 (2019): 68–74.
- Rahmawati, D., and E. Suryani. “Efektivitas Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2021): 2150–58.
- Ramadhan, Muhammad Fakhri, Rusydi A. Siroj, and Muhammad Win Afgani. “Validitas and Reliabilitas.” *Journal on Education* 6, no. 2 (2024): 10967–75.
- Rapeepisarn, Kostas, Kok Wai Wong, Chun Che Fung, and Anne Depickere. “Relationships between Game Genres, Learning Techniques and Learning Styles in Educational Computer Games.” Springer, 2006. https://doi.org/10.1007/11736639_9.
- Rohimah, Siti Maryam, and Endah Budi Rahaju. “Identifikasi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Geometri Berdasarkan Teori Van Hiele.” *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif (Kreano)* 10, no. 1 (2020): 10–18.
- Ruangguru. “Clash of Champions,” 2024. <https://www.ruangguru.com/blog/clash-of-champions>.
- Sadirman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Sari, N. P., and S. A Widodo. “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 15, no. 2 (2020): 78–92.
- Shadiq, Fajar. *Pembelajaran Matematika: Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Shoufan, Abdulhamid. “Estimating the Cognitive Value of YouTube’s Educational Videos: A Learning Analytics Approach.” *Computers in Human Behavior* 92, no. 450–458 (2019). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.023>.
- Siregar, A. “Meningkatkan Daya Ingat Jangka Panjang Melalui Strategi Retrieval Practice Dalam Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. 32, no. 1 (2022): 1–9.
- Siregar, Syofian. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi Spss Versi 17*, 2017.
- Skinner, B. F. *Science and Human Behavior*. New York: Macmillan, 1953.
- . *The Technology of Teaching*. New York: Appleton-Century-Crofts, 1968.
- Smaldino, Sharon E, Deborah L. Lowther, Clif Mims, and James D. Russell. *Instructional Technology and Media for Learning*. 11th ed. New Jersey: Pearson, 2014.
- Sri, Iswati, and Anshori Muchlis. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press, 2009.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta Bandung, 2019.
- . *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. XXV. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- . *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiyono, and Agus Susanto. *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel (Teori Dan Aplikasi Untuk Analisis Data Penelitian)*. Bandung: CV Alfabeta, 2015.
- Suharjana. *Mengenal Bangun Datar Dan Sifat-Sifatnya Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2008. <https://p4tkmatematika.kemdikbud.go.id>.
- Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 3rd ed. Bumi Aksara, 2021.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Surya Cahya, 2024.
- Susanto, Hobri;, Mohammad Syaifuddin, Imam Syahroni, and Nanda Khasanah. *Senang Belajar Matematika Kelas IV SD/MI*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019. <https://mad.kemenag.go.id>.
- Tamrin, Marwia, St. Fatimah S.Sirate, and Muh. Yusuf. “Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika.” *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)* 3, no. 1 (2011): 40–47.
- Teknologi, Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan. *Buku Guru Matematika Kelas V SD/MI Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- . *Buku Siswa Matematika Kelas V SD/MI Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Umar, Husein. *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Virgana, Samin, and Rita Ningsih. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dan Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika.” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 5, no. 1 (2019): 95–108.
- Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- Walle, John A Van de, Karen S Karp, Bay-Williams, and Jennifer M. *Elementary*

and Middle School Mathematics: Teaching Developmentally. 9th ed. Pearson, 2016.

- Wardani, Sri. "Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Di SD." In *Paket Fasilitasi Pemberdayaan KKG/MGMP Matematika*. Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2010.
- Widiana, I Wayan. "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar" 10, no. 1 (2022): 1–10.
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 198–206.
- Wulandari, R., and J. W. Kusuma. "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 10, no. 1 (2024): 55–63.
- Yulianti, Shinta, Achmad Wahidy, and Sonia Anisah Utami. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning 'Clash Of Champions' Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sdit A Ba Ta Tsa Lahat." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 407–21.
- Zajonc, Robert B. "Attitudinal Effects of Mere Exposure." *Journal of Personality and Social Psychology* 9, no. 2 (1968): 1–27. <https://doi.org/10.1037/h0025848>.

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA