

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA
MULTIFUNGSI TERHADAP KEMAMPUAN SISWA
DALAM MENENTUKAN KPK DI KELAS V SD
NEGERI 101504 BASILAM BARU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

OLEH

FILZA AZKIYA
NIM. 2020500119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA
MULTIFUNGSI TERHADAP KEMAMPUAN SISWA
DALAM MENENTUKAN KPK DI KELAS V SD
NEGERI 101504 BASILAM BARU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

OLEH

FILZA AZKIYA

NIM. 2020500119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

PADANGSIDIMPUAN

2024

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU MEDIA MULTIFUNGSI TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MENENTUKAN KPK DI KELAS V SD NEGERI 101504 BASILAM BARU



SKRIPSI

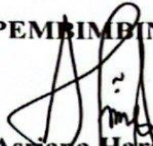
*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**OLEH
FILZA AZKIYA
NIM. 2020500119**

PEMBIMBING I


**Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 197002242003122001**

PEMBIMBING II


**Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 199409212020122009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Filza Azkiya

Padangsidempuan, 30 Agustus 2024
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Filza Azkiya yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

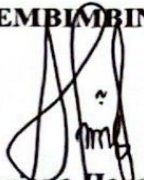
Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

PEMBIMBING I


Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 197002242003122001

PEMBIMBING II


Asriana Harahap, M.Pd
NIP.199409212020122009

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Filza Azkiya

NIM : 2020500119

Semester : IX (Sembilan)

Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : Desa Sipangko, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 30 Agustus 2024
Pembuat Pernyataan



Filza Azkiya
NIM. 2020500119

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Filza Azkiya
NIM : 2020500119
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 30 Agustus 2024
Pembuat Pernyataan



Filza Azkiya
NIM. 2020500119

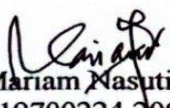


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Filza Azkiya
NIM : 2020500119
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru.

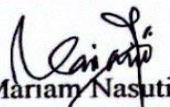
Ketua


Dr. Mariam Nasution, M.Pd.
NIP. 19700224 200312 2 001

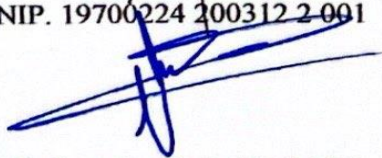
Sekretaris


Nashran Azizan, M.Pd.
NIP. 19941111 202321 2 040

Anggota


Dr. Mariam Nasution, M.Pd.
NIP. 19700224 200312 2 001


Nashran Azizan, M.Pd.
NIP. 19941111 202321 2 040


Maulana Arafat Lubis, M.Pd.
NIP. 19910903 202321 1 026


Misahradarsi Dongoran, M.Pd.
NIP. 19900726 202203 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang C Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 06 September 2024
Pukul : 14.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/82, 25 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,74
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) Berbantu
Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menentukan KPK di
Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru
Nama : Filza Azkiya
NIM : 2020500119
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidimpuan, 30 Agustus 2024
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Wilda, M.Si
20202000032002

ABSTRAK

Nama : Filza Azkiya
NIM : 2020500119
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru

Latar belakang penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menentukan KPK masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang masih sedikit dibandingkan dengan yang belum mampu dalam menentukan KPK. Maka dengan penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media multifungsi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan KPK. Rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi terhadap kemampuan Siswa dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi terhadap kemampuan Siswa Dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkontrol. Hasil penelitian ini berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji-t, di dapatkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,161 > 1,705$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK di kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru.

Kata Kunci: *Team Games Tournament; Media Multifungsi; Matematika; KPK*

ABSTRACT

Name : Filza Azkiya
NIM : 2020500119
Title : *The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Multifunctional Media on Students Ability to Determine KPK in Class V of Elementary School 101504 Basilam Baru*

The background to this research is that students' ability to determine the KPK is still very low. This can be seen from the small number of students compared to those who are not yet able to determine the KPK. So, using the Team Games Tournament (TGT) Learning Model with the help of multifunctional media can improve students' ability to determine the Corruption Eradication Committee(KPK). The formulation of the research problem is: Is there a significant influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Multifunctional Media on Students' ability to determine the KPK in Class V of Elementary School 101504 Basilam Baru? This research aims to determine the significant influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Multifunctional Media on Students' Ability to Determine KPK in Class V of Elementary School 101504 BasilamBaru. This research includes quantitative research. The research method used is experimental research with a quantitative approach which aims to determine the effect of treatment on others under controlled conditions. The results of this research are based on calculations using the t-test, it was found that the value of $t_{count} > t_{table}$ ($10,161 > 1,705$) so it can be concluded that there is a significant influence of the use of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by multifunctional media on students' ability to determine KPK in class V of Elementary School 101504 Basilam Baru

Keywords: *Team Games Tournamen; Multifunctional Media; Mathematics; KPK*

ملخص البحث

الاسم	فيلزا أركية
رقم التسجيل	٢٠٢٠٥٠٠١١٩:
عنوان البحث	أثر نموذج التعلم بالألعاب الجماعية التلقينية بمساعدة الوسائط المتعددة الوظائف على قدرة الطلاب على تحديد أصغر مضاعف مشترك في الصف الخامس من مدرسة باسيلام بارو الابتدائية ١٠١٥٠٤

تتمثل خلفية هذه الدراسة في أن قدرة الطلاب على تحديد المضاعف المشترك الأصغر لا تزال منخفضة للغاية. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال عدد الطلاب الذين لا يزالون قليلين مقارنة بأولئك الذين لم يتمكنوا من تحديد المضاعف المشترك الأصغر. لذلك مع استخدام نموذج تعلم بطول الألعاب الجماعية بمساعدة الوسائط متعددة الوظائف يمكن أن يحسن قدرة الطلاب على تحديد المضاعف المشترك الأصغر. وتتمثل صياغة مشكلة هذه الدراسة في تحديد ما إذا كان هناك تأثير كبير لنموذج تعلم بطول الألعاب الجماعية بمساعدة الوسائط المتعددة الوظائف على قدرة الطلاب على تحديد المضاعف المشترك الأصغر في الصف الخامس من مدرسة باسيلام بارو الابتدائية ١٠١٥٠٤. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد التأثير الكبير لنموذج تعلم بطول الألعاب الجماعية بمساعدة الوسائط المتعددة الوظائف على قدرة الطلاب على تحديد المضاعف المشترك الأصغر في الصف الخامس من مدرسة باسيلام بارو الابتدائية ١٠١٥٠٤. يتضمن هذا البحث بحثاً كمياً. وطريقة البحث المستخدمة هي البحث التجريبي ذو المنهج الكمي الذي يهدف إلى تحديد تأثير المعالجة على الآخرين في ظروف مضبوطة. وقد وجدت نتائج هذه الدراسة بناءً على الحسابات باستخدام اختبار ت، أن القيمة (١٠,١٦١ > ١,٧٠٥) لذا يمكن استنتاج أن هناك تأثيراً كبيراً لاستخدام نموذج تعلم بطول الألعاب الجماعية بمساعدة الوسائط متعددة الوظائف على قدرة الطلاب على تحديد المضاعف المشترك الأصغر في الصف الخامس من مدرسة باسيلام بارو الابتدائية ١٠١٥٠٤.

كلمات مفتاحية بطول الألعاب الجماعية؛ وسائط متعددة الوظائف؛ الرياضيات؛
المضاعف المشترك الأصغر

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah susah payah menyampaikan ajaran Islam kepada umatnya untuk mendapat pegangan hidup di dunia dan keselamatan di akhirat nanti.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak memperoleh bantuan berbagai pihak sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa dalam Menentukan KPK di Kelas V SDN 101504 Basilam Baru”, melalui kesempatan ini pula, dengan kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Mariam Nasution, M.Pd, Dosen Pembimbing 1 dan Asriana Harahap, M. Pd., Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag. Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Dr. Erawadi, M.Ag Wakil Rektor Akademik dan Pengembangan Lembaga. Dr. Anhar, M.A., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan. Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Dr. Lelya Hilda, M. Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Seluruh Wakil Dekan dan seluruh Civitas Akademik FTIK UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

4. Rahmadani Tanjung, M. Pd., selaku Penasehat Akademik penulis yang membimbing penulis selama perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen FTIK yang telah mencurahkan ilmunya selama peneliti menuntut ilmu di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
6. Kepada Dr. Almira Amir, M.Si, dan Nur Azizah Putri, M. Pd, yang telah bersedia dan meluangkan waktunya sebagai penguji dalam seminar proposal serta memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan penyelesaian penelitian ini.
7. Kepada Renawati, S.Pd, M.M, Kepala Sekolah SDN 101504 Basilam Baru, Kecamatan Angkola Muaratais, Kabupaten Tapanuli Selatan, Leli Mariani Hasibuan, S.Pd, Guru Wali Kelas V, sekaligus guru bidang studi Matematika yang telah banyak memberikan informasi dan terselesaikannya skripsi ini.
8. Teristimewa peneliti mengucapkan ribuan terimakasih kepada keluarga Besar. Papa Ahmad Parial Chaniago dan Mama tercinta Santi Puspita Harahap yang selalu berusaha keras memperjuangkan kehidupan peneliti, mengasuh dan membesarkan peneliti, dan selalu menjadi penyemangat bagi peneliti hingga sekarang peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian kepada adik tersayang Marwah Humairoh. Kepada Nenek Anna Leli Ritonga, dan alm. Kakek tercinta Mangarahon Harahap, selaku orang yang sangat berperan dalam hidup peneliti. Kepada Semua tante tercinta, yaitu: Nova Indriani Harahap S.Pd, Rini Fransita Harahap, Gita Kharisma Octavia Harahap, Amd, Khusnul Khofifah Harahap, S.Pd. Kepada Mami Mayanti Harahap, yang selalu meyakinkan peneliti sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada teman-teman seperjuangan PGMI NIM 2020, khususnya kepada Luthfi Azima Harahap, Rahmy Febriani Ritonga, Sri Prameswari, Rizky Suryani, Ahmad Rasydin, yang sudah sama-sama melewati segala rintangan dan indah nya dunia perkuliahan. Kepada

seluruh musyrif/ah periode 2021/2022, dan periode 2022/2023 yang telah memberikan banyak pengalaman berharga bagi peneliti selama berada di lingkungan kampus UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Kepada sahabat tercinta Esti Amalia Nasution yang selalu menjadi teman bertukar pikiran selama proses penulisan skripsi ini

10. Terhadap semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan, terimakasih banyak atas bantuannya. Peneliti hanya berdo'a semoga Allah SWT membalas amal baik yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat peneliti butuhkan demi kesempurnaan tulisan ini dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis dan pembaca. Kepada Allah SWT peneliti serahkan sekiranya skripsi ini dapat memenuhi persyaratan akademis.

Padangsidempuan, 07 Juli 2024

Peneliti

Filza Azkiya

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA MUNAQASYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Defenisi Operasional Variabel	6
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Sistematika Pembahasan	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori.....	12
1. Teori Belajar.....	12
2. Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>).....	14
a. Pengertian Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>).....	14
b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>).....	15
c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournament</i>).....	18
3. Media Gambar.....	19
a. Pengertian Media Gambar.....	19
b. Jenis-Jenis Media Gambar	20
c. Fungsi Media Gambar.....	21
d. Syarat Media Gambar	22
e. Manfaat Media Gambar	23
f. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar	24
g. Papan Multifungsi	27

4. Pembelajaran Matematika di SD.....	30
a. Pengertian Pembelajaran Matematika.....	30
b. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	31
c. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).....	31
5. Indikator Kemampuan.....	34
B. Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	38
D. Hipotesis	40
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
B. Jenis Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel	44
D. Instrumen Penelitian.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Teknik Analisis Data.....	52
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	55
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	61
C. Uji Hipotesis.....	64
D. Pembahasan Hasil Penelitian	65
E. Keterbatasan Penelitian.....	67
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Implikasi Hasil Penelitian	70
C. Saran-Saran	70
 DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Desain Eksperimen	43
Tabel III.2 Keadaan Populasi	44
Tabel III.3 Instrumen Penelitian dan Tujuan Penggunaan Instrumen.....	46
Tabel III. 4 Kisi-Kisi Pretest	47
Tabel III. 5 Kisi-Kisi Posttest.....	47
Tabel III. 6 Pedoman Penskoran Test	48
Tabel III. 7 Hasil Validasi Butir Soal Pretest Kelas Eksperimen	48
Tabel III.8 Hasil Validasi Butir Soal Pretest Kelas Kontrol	48
Tabel III. 9 Hasil Validasi Butir Soal Posttest Kelas Eksperimen	48
Tabel III. 10 Hasil Validasi Butir Soal Posttest Kelas Kontrol.....	49
Tabel III. 11 Hasil Reabilitas Butir Soal Pretest Kelas Eksperimen.....	49
Tabel III. 12 Hasil Reabilitas Butir Soal Pretest Kelas Eksperimen.....	49
Tabel III. 13 Hasil Reabilitas Butir Soal Posttest Kelas Eksperimen	49
Tabel III. 14 Daya Pembeda Soal Pretest Kelas Eksperimen	50
Tabel III. 15 Daya Pembeda Soal Posttest Kelas Eksperimen	50
Tabel IV. 1 Distribusi Frekuensi Data Awal (Pretest)	
Kelas Eksperimen.....	55
Tabel IV. 2 Distribusi Frekuensi Data Awal (Pretest) Kelas Kontrol.....	56
Tabel IV. 3 Distribusi Frekuensi Data Awal (Pretest) Kemampuan	
Menentukan KPK Siswa	56
Tabel IV. 4 Distribusi Data Akhir (Posttest) Kelas Eksperimen.....	58
Tabel IV. 5 Distribusi Data Akhir (Posttest) Kelas Kontrol	58
Tabel IV. 6 Distribusi Data Akhir (Posttest) Kemampuan	
Menentukan KPK Siswa	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Papan Multifungsi.....	29
Gambar II. 2 Pohon Faktor.....	33
Gambar II. 3 Kerangka Berfikir	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 1	74
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 2	78
Lampiran 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen Pertemuan 3	83
Lampiran 4 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 1	88
Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 2	92
Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Kontrol Pertemuan 3	96
Lampiran 7 Rekapitulasi Nilai Siswa	102
Lampiran 8 Hasil Perhitungan Interval Kelas Hasil Penelitian	105
Lampiran 9 Hasil Perhitungan Statistik Hasil Penelitian	106
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Manual Hasil Penelitian	107
Lampiran 11 Hasil Daya Pembeda	113
Lampiran 12 Hasil Uji Coba Validitas	115
Lampiran 13 Hasil Uji Reabilitas	118
Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas	119
Lampiran 15 Hasil Uji Homogenitas	120
Lampiran 16 Nilai t_{tabel}	121
Lampiran 17 Hasil Uji T	122
Lampiran 18 Dokumentasi	123

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa melalui mata pelajaran Matematika peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep Matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, pemecahan masalah, mengkomunikasikan gagasan dan simbol, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.¹

Matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat “Ahmad Susanto” yang mengemukakan bahwa “matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”. Tujuan mata pelajaran Matematika ialah menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam

¹Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika.¹

Mengacu pada tujuan pembelajaran Matematika, maka diperlukan pembelajaran yang membuat peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika dengan menarik minat belajar siswa sehingga memiliki kemampuan memahami masalah dan memiliki sikap menghargai matematika dalam kehidupan sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika. Namun kenyataannya, pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru belum sesuai harapan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 03-04 Oktober 2023 di SD Negeri 101504 Basilam Baru, khususnya pada pembelajaran matematika materi KPK, peneliti mengamati pada saat pembelajaran matematika siswa kurang memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh gurunya, dan respon guru terhadap siswa yang menjawab benar dan salah pada materi menentukan KPK di kelas V itu masih sangat kurang.²

Guru juga masih kurang dalam mengembangkan minat dan motivasi siswa dengan memberikan model pembelajaran inovatif disertakan pemakaian berbagai macam media pendukung pada setiap proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran guru masih cenderung memakai model pembelajaran *teacher center* atau berpusat pada guru.

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 185.

²Observasi di SD Negeri 101504 Basilam Baru Pada Tanggal 03-04 Oktober 2023 Pukul 09:00 WIB

Pembelajaran yang berpusat pada guru merupakan pembelajaran yang menekankan guru sebagai pusat informasi dan subjek belajar. Sedangkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru. Dalam mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku sekarang, guru tidak seharusnya menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Akan tetapi, menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa atau mengajak siswa berperan dalam proses pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran matematika, seharusnya guru mengajak siswa dan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa agar siswa dapat memahami konsep dari pembelajaran matematika tersebut.

Kurangnya penggunaan model pembelajaran matematika di kelas, menyebabkan rasa kerja sama dan tanggung jawab siswa juga masih rendah. Hal ini merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan untuk menarik siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

SD Negeri 101504 Basilam Baru, disini guru kelas sudah pernah menggunakan media pembelajaran sebagai alat peraga untuk menjelaskan pembelajaran di kelas, akan tetapi belum berhasil untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk menentukan KPK, dan media tersebut tidak lagi digunakan oleh guru.

Berhubung di sana media tidak lagi digunakan dalam proses pembelajaran, karena keterbatasan fasilitas sekolahnya belum memadai untuk menggunakan media. Seperti halnya guru pernah menggunakan

media gambar akan tetapi sekarang tidak lagi digunakan dikarenakan keterbatasan fasilitas.

Dilihat dari hasil wawancara dengan salah satu guru Matematika di kelas V SD Negeri 101504 yaitu Ibu Leli Mariani Hasibuan, S.Pd, dinyatakan bahwa siswa sangat rendah dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi KPK. Disini kelas V terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas V A dan kelas V B.³

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru”**.

Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi solusi dari permasalahan yang telah peneliti temukan di SD tersebut. Hal ini dibuktikan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Defriana Mangara Mtd dengan judul “Penggunaan *Model Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siswa pada pembelajaran matematika setiap siklus meningkat. Pada tes awal nilai rata-rata siswa yaitu 50,62 (25%), kemudian pada siklus I nilai

³ Leli Mariani Hasibuan, Guru Bidang Studi Matematika, Wawancara di SD Negeri 101504 Basilam Baru, Tanggal 03-04 Oktober 2023

rata-rata siswa dari 56,85 (37,5%) , pada siklus II dari 71,85 (68,75%) menjadi 76,25 (81,25%). Selain itu data yang didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan sebelum diberikan tindakan awalnya siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dimana masih didominasi oleh guru, tetapi setelah dilakukannya tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa sudah lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran baik itu bertanya, mengerjakan soal, berpartisipasi dalam kelompok dan bermain *game*.⁴

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat didefinisikan beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh faktor-faktor pendukung seperti media yang tidak lagi digunakan oleh guru.
2. Kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang inovatif oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa.
3. Minat belajar siswa masih kurang
4. Kemampuan siswa dalam menentukan KPK masih sangat rendah.

⁴Defriana Mangara Mtd, “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan” (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan 2021).

C. Batasan Masalah

Untuk memberi gambaran yang jelas dan tidak terjadi penafsiran terhadap judul di atas, maka penulis membuat batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian merupakan upaya untuk memfokuskan persoalan penelitian pada satu masalah dan agar penelitian ini tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi yaitu berupa penelitian tentang: Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru.

D. Defenisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.⁵

Model TGT (*Team Games Tournament*) adalah “siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”. Ada juga yang menyatakan bahwa “dalam TGT (*Team Games Tournament*) siswa memainkan

⁵Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm.14.

permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”.⁶

TGT (*Team Games Tournament*) adalah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka”.⁷

2. Media Gambar

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Gambar adalah tiruan gambar atau bentuk yang dicoretkan pada kertas. Media gambar adalah jenis media dari aspek panca indera yaitu media visual (melihat). Dale dalam Subana, menjabarkan bahwa guru dapat menggunakan gambar untuk memberikan gambaran tentang sesuatu sehingga penjelasannya lebih kongkrit bila diuraikan dengan kata-kata.⁸

Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media gambar adalah suatu media yang dirancang dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan siswa dapat memahami materi dengan benar.

⁶Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010), hlm. 224.

⁷Muhammad Affandi, Evi Chamalah, dan Oktarina Puspita Wardani, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), hlm.77.

⁸Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Jakarta: Sinar Baru Algensindo, 2017). hlm 23.

Media gambar ini menggunakan media Papan Multi Fungsi KPK. Papan multi fungsi ini terbuat dari kertas manila yang akan menjadi dari bagian papan nya dan ditempelkan dengan angka-angka yang sudah tertulis di kertas origami berwarna serta ditempelkan di bagian kertas manila sehingga menjadi papan multi fungsi yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa untuk mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan KPK. Papan multi fungsi ini memiliki banyak kegunaan yaitu menentukan KPK untuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

3. Kemampuan Siswa Menentukan KPK

Kemampuan merupakan sesuatu yang telah tertanam di dalam diri seseorang, kemampuan yang dimiliki seseorang dapat berkembang bila orang tersebut belajar dengan baik.⁹

Kemampuan siswa dalam menentukan KPK di SD Negeri 101505 Baslam Baru kelas V masih sangat rendah dilihat dari penelitian observasi peneliti.

4. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting

⁹Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: yayasan penerbit Muhammad zaini, 2021) hlm 12.

untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan pendapat “Ahmad Susanto” yang mengemukakan bahwa “matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.”¹⁰

E. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah ini adalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi terhadap kemampuan Siswa dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru.?

F. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi terhadap kemampuan Siswa Dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis.

¹⁰Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 185.

- a. Penelitian ini bermanfaat, untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan siswa menentukan KPK.
 - b. Menambah khasanah ilmu pengetahuan.
 - c. Dapat digunakan bagi para peneliti sebagai pertimbangan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.
2. Secara Praktis.
- a. Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi Matematika dalam mengevaluasi kembali kemampuan siswa di SDN 101504 Basilam Baru.
 - b. Menambah pengetahuan baru bagi siswa dan menambah kemampuan siswa menggunakan model dan media gambar dalam proses pembelajaran.
 - c. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi peneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru sebagai bahan perbandingan kepada peneliti lain yang berkeinginan membahas pokok bahasan yang sama

H. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan membahas tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Defenisi Operasional Variabel, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Kajian Teori membahas tentang Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Media Gambar, Pembelajaran Matematika, dan Indikator Kemampuan.

Bab III Metodologi Penelitian membahas tentang Lokasi dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian membahas tentang Deskripsi Data Hasil Penelitian, Pembahasan Hasil Penelitian, dan Keterbatasan Penelitian.

Bab V Penutup membahas tentang Kesimpulan dan Saran-Saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Teori Belajar

Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses inern yang kompleks dari belajar. Ada tiga perspektif utama dalam teori belajar, yaitu Behaviorisme, Kognitivisme, dan Konstruktivisme.¹ Teori belajar adalah kumpulan prinsip dan konsep yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai proses belajar.

Teori belajar merupakan cara yang dilakukan peserta didik dan guru dalam memperoleh maupun menyampaikan ilmu pengetahuan melalui proses belajar dan mengajar. Menurut teori belajar Skinner, belajar akan berlangsung sangat efektif apabila: (1) Informasi yang akan dipelajari, maka disajikan secara bertahap, (2) Pembelajaran segera diberi umpan balik (*feedback*) mengenai akurasi pembelajaran mereka, artinya setelah belajar mereka segera diberi tahu apakah mereka sudah memahami informasi dengan benar atau tidak, (3) Siswa mampu belajar dengan caranya sendiri.²

¹ Bunyamin, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press, 2021), halaman 3.

² Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta : Samudra Biru, 2021), halaman 32-35.

Teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. Konstruktivisme diarahkan oleh pemahaman bahwa keputusan didasarkan pada perubahan yang cepat. Informasi baru diperoleh secara kontinu, yang penting adalah kemampuan untuk menentukan antara informasi yang penting dan tidak penting.

Prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme adalah sebagai berikut:

- a. Belajar dan pengetahuan terletak pada keberagaman opini.
- b. Belajar adalah suatu proses menghubungkan (*connecting*) sumber-sumber informasi tertentu.
- c. Belajar mungkin saja terletak bukan pada alat-alat manusia.
- d. Kapasitas untuk mengetahui lebih banyak merupakan hal yang lebih penting dari pada apa yang diketahui sekarang.
- e. Memelihara dan menjaga hubungan-hubungan (*connection*) diperlukan untuk memfasilitasi belajar berkelanjutan.
- f. Kemampuan melihat hubungan antara bidang-bidang, ide-ide, dan konsep merupakan inti keterampilan.
- g. Saat ini (pengetahuan yang akurat dan *up to date*) adalah maksud dari semua aktivitas belajar konektivistik.
- h. Penentu adalah proses belajar itu sendiri. Pemilihan atas apa yang dipelajari dan makna dari informasi yang masuk. Nampak melalui realita yang ada.¹

¹ Bunyamin, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press, 2021), halaman 9.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, teori belajar konstruktivisme adalah teori pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan adalah hasil dari konstruksi atau bentukan. Teori ini berpandangan bahwa pembelajaran lebih efektif dan bermakna ketika siswa mampu berinteraksi dengan masalah atau konsep.

2. Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Menurut Slavin, Model pembelajaran TGT adalah “salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang beda”.²

Menurut David De Vries dan Keith Edward Model TGT (*Team Games Tournament*) adalah “siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”. Ada juga yang menyatakan bahwa “dalam TGT (*Team Games Tournament*) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing”.³

TGT (*Team Games Tournament*) adalah siswa dibagi ke dalam beberapakelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan

²Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm.

³Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2010), hlm. 22

anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka”.⁴

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament)

a) Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyajikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.⁵

b) Selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan semua siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan.⁶

⁴Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 83

⁵Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 205

⁶Muhammad Afandi, dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013), hlm. 81.

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik.

c) Permainan (*Games*)

Game yang digunakan berupa ular tangga terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dandirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan kelompok belajar. Kebanyakan game atau permainan berupa ular tangga terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor.

Game atau permainan berupa ular tangga ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.⁷

⁷Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 206.

d) *Scoring*

Scoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2 hingga 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin tim studi akan ditotal secara keseluruhan.⁸

e) Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

f) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 50 atau lebih,

⁸Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metode dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 199.

“*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.⁹

c. Kelebihan dan Kelemahan Model TGT (Team Games Tournamet)

Pada model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terdapat kelebihan dan kelemahannya yaitu:

1) Kelebihan

- a) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

⁹Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm. 207.

- d) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan waktu yang lama
- b) Harus dilakukan secara berkesinambungan
- c) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- d) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.¹⁰

2. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Sulaiman mengemukakan bahwa gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat, dapat memberi gambaran konkrit tentang masalah yang digambarkannya. Sedangkan Hamalik menyatakan bahwa media gambar harus bersifat konkrit, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya dan panca indra, mudah di dapat dan digunakan untuk kelompok siswa.

Suyatno menambahkan bahwa gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya. Seperti melihat keadaan atau benda sesungguhnya.

¹⁰ Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2017), hlm. 240

Kesederhanaan gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis dan pembuatan.¹¹

Media gambar dalam pembelajaran berguna untuk menunjang kelancaran kegiatan pembelajaran. Artinya, media gambar merupakan alat yang dapat membantu dan mempermudah penyampaian pesan dari pembawa pesan kepada penerima pesan.

Menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran sangat membantu guru untuk menjelaskan materi pelajaran dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media gambar ini sangat membantu guru untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan KPK.

b. Jenis-Jenis Media Gambar

Menurut Yudhi Munadi “Gambar secara garis besar dapat dibagi kepada tiga jenis, yakni sketsa, lukisan, dan photo”.

- 1) Sketsa atau bisa disebut juga sebagai gambar garis, yakni gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail.
- 2) Lukisan merupakan gambar hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu objek atau situasi.
- 3) Photo merupakan gambar hasil pemotretan atau fotografi. Photo merupakan gambar hasil pemotretan atau fotografi yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Tidak ubahnya

¹¹ Magdalena Ina dkk, *Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD* (Jawa Barat: CV Jejak, 2021), hlm 89

seperti gambar, photo pun merupakan media visual yang efektif karena dapat memvisualisasikan objek dengan lebih konkret, lebih realistis, dan lebih akurat. Walaupun hanya menggunakan kekuatan indra penglihatan, kekuatan gambar terletak pada kenyataan bahwa sebagian orang pada dasarnya pemikir visual.¹²

. c. Fungsi Media Gambar

Menurut Livie dan Lenz, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual atau gambar, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Efektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar

¹² Yudhi Manadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gung Persada Pres, 2018), hlm 30

memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensators

Fungsi kompensators media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹³

d. Syarat Media Gambar

Gambar dapat digunakan untuk suatu tujuan tertentu seperti pengajaran yang dapat memberikan pengalaman dasar. Mempelajari gambar sendiri dalam kegiatan pengajaran dapat dilakukan cara, menulis pertanyaan Atentang gambar, menulis cerita, mencari gambar-gambar yang sama, dan menggunakan gambar untuk mendemonstrasikan suatu obyek.

Subana menjelaskan syarat-syarat gambar sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Bagus, jelas, menarik dan mudah dipahami.
- 2) Cocok dengan materi pembelajaran.
- 3) Benar dan otentik artinya menggambarkan situasi yang sebenarnya.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Wali Pers, 2017), hlm.28

- 4) Sesuai dengan tingkat umur dan kemampuan siswa.
- 5) Walaupun tidak mutlak baiknya gambar menggunakan warna yang menarik sehingga tampak lebih realistis dan merangsang minat siswa untuk mengamatinya.
- 6) Perbandingan ukuran gambar harus sesuai dengan ukuran obyek yang sebenarnya, agar siswa lebih tertarik dan memahami gambar, hendaknya menunjukkan hal-hal yang sedang mereka perbuat.
- 7) Gambar yang dipilih hendaknya mengandung nilai-nilai murni dalam kehidupan sosial.¹⁴

e. Manfaat Media Gambar

Pembelajaran merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari komponen-komponen berikut: tujuan pembelajaran, materi pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, sumber belajar, evaluasi, dan media belajar. Sutikno berpendapat: “Media belajar merupakan salah satu unsur yang harus tersedia dalam proses belajar”.

Dengan dimanfaatkannya media belajar yang sesuai, maka diharapkan proses belajar dapat berlangsung dengan efektif dan menyenangkan. Media gambar merupakan salah satu bentuk media ajar termasuk jenis media visual, yang diketahui member pengaruh paling besa terhadap siswa di antara jenis media lainnya.

Pemanfaatan media gambar berarti mengusahakan media gambar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁵Utami mengatakan bahwa

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm 66.

¹⁵ Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Jakarta: Sinar Baru Algensindo, 2017). hlm. 23.

“Media mempunyai kedudukan yang sangat pentingnya dengan guru, karena media merupakan bagian integral dalam mengajar Subana menjelaskan manfaat gambar sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Menimbulkan daya tarik pada diri siswa
- 2) Mempermudah pengertian atau pemahaman siswa
- 3) Mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak
- 4) Memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati
- 5) Menyingkat suatu uraian, informasi yang diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang.¹⁶

Oleh sebab itu penggunaan media gambar sangat mempengaruhi kemampuan membaca siswa. Semakin baik penggunaan media gambar yang dilakukan dan digunakan oleh guru maka akan semakin baik pula kemampuan yang akan diraih oleh suatu lembaga pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar akan dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan KPK.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Media gambar memiliki kelebihan dan juga memiliki kekurangan diantaranya adalah:

1) Kelebihan Media Gambar

¹⁶ Subana, *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*(Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 322.

- a) Sifatnya konkret, gambar atau foto lebih nyata sehingga menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau pariwisata dapat di bawa ke kelas, dan siswa tidak selalu bisa dibawa objek tersebut.
- c) Pariwisata-pariwisata yang terjadi di masa lampau, kemarin atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti apa adanya, tetapi gambar atau foto sangat bermanfaat dalam hal ini.
- d) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Misalnya tentang sel atau penampang daun dan jaringan tumbuhan lainnya yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
- e) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah dan membetulkan kelalah pahaman.
- f) Mudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar mengajar karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.
- g) Harganya relative dan murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya. Teknik memperoleh cukup mudah, yaitu dengan memanfaatkan kalender bekas, majalah, surta kabar, dan bahan grafis lainnya.

- h) Gambar fotografi dapat dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.
- i) Gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistic seperti yang diungkapkan oleh Edgar Dale, bahwa gambar dapat mengubah tahap-tahap pengajaran, dari lambang kata beralih ke tahapan yang lebih konkret yaitu lambang visual.

2) Kekurangan Media Gambar

Selain kelebihan tersebut, media gambar mempunyai beberapa kekurangan, yaitu:

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- d) Beberapa gambar cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor.
- e) Gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang dimensi tiga.
- f) Gambar tidak dapat memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.
- g) Gambar menekankan persepsi indera mata.

h) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

i) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.¹⁷

g. Papan Multifungsi

1) Pengertian Papan Multifungsi

Papan musi adalah singkatan dari papan multifungsi. Papan ini dikatakan multifungsi Karena memiliki fungsi lebih dari satu. Papan musi ini tidak hanya digunakan untuk menentukan kelipatan persekutuan terkecil saja, akan tetapi juga dapat digunakan untuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Papan multifungsi merupakan media yang dimodifikasi oleh guru yang berisi deretan angka. Papan multifungsi dapat digunakan oleh guru sebagai media yang berguna untuk meminimalisir kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran matematika materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK).

Media papan musi merupakan media pembelajaran dua dimensi yang berbentuk bilah papan yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam menentukan hasil dari sebuah perkalian, penjumlahan, dan persekutuan terkecil dari sebuah bilangan. Pemberian nama papam musi dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengaplikasikan media tersebut.

¹⁷ Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm 33.

2) Karakteristik Media Papan Multifungsi

Papan multifungsi ini terbuat dari kertas manila. Kertas tersebut yang akan menjadi bagian papan nya dan ditempelkan dengan angka-angka yang sudah tertulis di kertas origami berwarna, dibawah tulisan angka tersebut dibuat spon suntuk menancapkan pin yang akan dijadikan sebagai penanda dari kelipatan suatu bilangan, serta ditempelkan di bagian kertas manila sehingga menjadi papan multifungsi yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa untuk mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan KPK.

Media papan multifungsi dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi sehingga dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. adapun gambar dari media papan multifungsi tersebut, sebagai berikut:



Gambar II. 1 Papan Multi Fungsi

3) Penggunaan Media Papan Multifungsi

Adapun prosedur penggunaan media papan musi ini adalah:

- a) Guru menyiapkan papan musi beserta pin yang akan di ditancapkan peserta didik pada angka yang berada pada papan musi tersebut.
- b) Guru memberikan dua angka yang yang harus dicari kelipatan persekutuan terkecilnya oleh peserta didik.
- c) Peserta didik harus menancapkan pin pada setiap angka yang termasuk kelipatan dari angka yang ditentukan oleh guru.

- d) Jika seluruh angka sudah ditemukan kelipatannya, maka dapat dilihat angka manakah yang terdapat dua pin yang menancap.
- e) Kemudian cari angka yang terkecil, dan jawaban dari kelipatan persekutuan terkecil ada pada angka yang tertancap pin paling banyak dan paling kecil.¹⁸

3. Pembelajaran Matematika di SD

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan pendapat “Ahmad Susanto” yang mengemukakan bahwa “matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.”¹⁹

¹⁸ Afifa Indah Amalia, Penggunaan Media Pembelajaran Papan Musi (Multifungsi) Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil, *Skripsi*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2022), hlm 20-24

¹⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 185

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar ialah untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

- 1) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 2) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 3) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 4) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.²⁰

c. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

KPK adalah singkatan dari Kelipatan Persekutuan Terkecil. Dalam aritmetika dan teori bilangan, kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari

²⁰Hasratuddin, “Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika” *PENDIDIKAN MATEMATIKA PARADIGMA*, (Medan: Universitas Negeri Medan), vol. 6/2014, hlm.134-135.

dua bilangan adalah bilangan positif terkecil yang dapat dibagi habis oleh kedua bilangan itu. Adapun cara untuk mencari KPK dari suatu bilangan adalah sebagai berikut:

Cara 1: kita bisa menggunakan cara menuliskan kelipatannya satu per satu.

Contoh: KPK dari 6 dan 8 adalah

Kelipatan 6: 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66, ... (dan seterusnya)

Kelipatan 8: 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64, 72, 80, 88, ... (dan seterusnya).

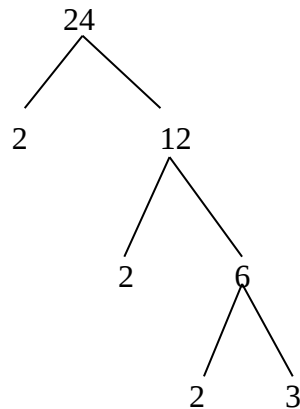
Kelipatan dari 6 dan 8 yang sama di atas adalah 24, 48, dan seterusnya.

Karena kita ingin mencari yang terkecil, maka KPK dari 6 dan 8 adalah 24.

Cara 2: Apabila angka yang akan dicari KPK-nya besar maka cara satu sulit dipakai. Ada cara yang lebih mudah lagi yaitu dengan cara menggunakan faktorisasi prima.

Contoh: Carilah faktorisasi prima dari angka 24. Kita cari bilangan prima terkecil yang bisa membagi angka 24. Bilangan prima terkecil yang bisa membagi angka 24 adalah 2. Bagilah 24 dengan 2 didapatkan angka 12. Lalu cari bilangan prima terkecil yang bisa membagi angka 12, yaitu 2. Lalu bagi angka 12 dengan 2 didapatkan angka 6. Begitu seterusnya sampai angkanya tidak bisa dibagi lagi dengan bilangan prima apapun.

Keterangan tersebut dapat dijelaskan dengan pohon faktor yaitu sebagai berikut:



Gambar II. 1 Pohon Faktor

Kemudian kumpulan semua bilangan prima, yaitu 2, 2, 2, dan 3. Apabila ada bilangan yang sama jadikan dalam bentuk pangkat. Ada tiga buah angka 2 dan dapat ditulis 2^3 . Jadi faktorisasi prima dari 24 adalah $2^3 \times 3$. Apabila dicari KPK-nya, kalikan semua bilangan, jika ada bilangan yang sama, cari pangkatnya yang lebih tinggi (pangkat terbesar).

Contoh: KPK 15 dan 18

$$15 = 3 \times 5$$

$$18 = 2 \times 3^2$$

Karena ada dua buah angka 3, cari pangkatnya lebih tinggi, yaitu 3^2 .

Jadi, KPK dari 15 dan 18 adalah $2 \times 3^2 \times 5 = 90$.²¹

²¹ Manullang, Febriani Rotua, *Konsep Dasar Matematika SD untuk PGSD*, (Jakarta Timur: Prenada Media, 2019), hlm. 63-64

4. Indikator Kemampuan

Menurut National Council of Teacher of Mathematics (NCTM: 2000) proses berfikir matematika dalam pembelajaran meliputi lima kompetensi standar utama yaitu: pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan bukti (*reasoning and proof*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connections*), dan representasi (*representation*).

Menurut NCTM (2000: 209) indikator-indikator untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa meliputi:

- a. Peserta didik dapat mengidentifikasi unsure-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsure yang diperlukan,
- b. Peserta didik dapat merumuskan masalah matematika
- c. Peserta didik dapat menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam matematika
- d. Peserta didik dapat menjelaskan hasil sesuai permasalahan asal
- e. Peserta didik dapat menggunakan matematika secara bermakna²²

B. Penelitian Yang Relevan

Dari beberapa tinjauan penulis terhadap beberapa hasil penelitian, terdapat beberapa penelitian yang mengkaji tentang kemampuan siswa dalam menentukan KPK. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk penelitian ini. Dengan demikian peneliti terdahulu dapat dijadikan

²²Kamelia Mauleto, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Indikator NCTM", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 4 Nomor 2*.

sebagai bahan perbandingan penelitian. Penelitian terdahulu yang dimaksud sebagai berikut ;

“Dian Safitri” Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas control. Rata-rata pada kelas eksperimen mencapai 82,2, sedangkan rata-rata pada kelas control yang menggunakan model pembelajaran TGT mencapai 74,8. Jadi, dapat dikatakan bahwa Model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 1 Pakuan Aji.²³

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif, selain itu sama-sama menggunakan Model Pembelajaran TGT dalam penelitian yang akan dilaksanakan dan penelitian yang telah dilaksanakan.

Sedangkan yang membedakan objek penelitiannya yaitu Dian Safitri meneliti di SDN 1 Pakuan Aji dalam mata pelajaran Matematika sedangkan penelitian ini objeknya di SDN 101504 Basilam Baru. Selain itu, yang membedakan antara keduanya adalah Dian Safitri meneliti tentang Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika

²³Dian Safitri, Pengaruh Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019-2020, (*Skripsi, IAIN Metro*).

siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada Pengembangan Model Pembelajaran TGT Berbasis Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa pada materi KPK saja.

“Yani Eka Resita” Penerapan Metode Cooperative Tipe *Team Game Tournament* Dengan Menggunakan Media Magic Disc Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar FPB Dan KPK Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *team games tournament* dengan menggunakan media *magic disc* siswa merasa lebih senang dan bersemangat. Hal tersebut terbukti dengan banyak nya siswa berlomba-lomba mendapatkan poin terbanyak pada saat tournament. Pada siklus I pertemuan pertama yaitu *pre test* didapatkan hasil rata-rata yaitu 58,75 sedangkan untuk mata pelajaran matematika diharapkan rata-ratanya adalah 78 sebagaimana yang ditetapkan. Pada pre test ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai 100 tetapi ada juga yang mendapatkan nilai 40. Hal ini sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Pada siklus II pertemuan kedua Pada siklus ini masih mencapai 69,06 sehingga masih perlunya siklus lanjutan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa. Pada pertemuan ini juga masih banyak yang belum mencapai KKM pelajaran Matematika. Pada siklus II pertemuan pertama tidak diambil nilai, pada siklus II pertemuan pertama hanya pendalaman materi. Pada siklus II pertemuan kedua yakni didapatkan hasil rata-rata 72,5 terjadinya peningkatan tetapi masih belum mencapai KKM. Pada siklus III rata-rata mencapai 88,13 sudah mencapai keberhasilan dalam

pencapaian KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklus mengalami peningkatan secara berkala. Pada siklus I-III mengalami peningkatan nilai dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena penggunaan media dan metode yang digunakan berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi FPB dan KPK.²⁴

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan TGT dalam meningkatkan kemampuan prestasi belajar siswa dalam materi KPK.

Sedangkan yang membedakan penelitian ini adalah Yani Eka Resita menggunakan jenis penelitian kualitatif dalam penelitiannya sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif.

“Mochammad Ronio Gunawan” Keefektifan Model Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Gugus Ahmad Yani Kabupaten Jepara. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT, aktifitas guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Pada pertemuan 1 memperoleh presentase 71,40% yang termasuk dalam kategori baik. Kemudian di pertemuan ke 2 memperoleh presentase 75% yang termasuk kategori baik, hal ini menunjukkan adanya peningkatan. Pada pertemuan ke 3 memperoleh presentase 82,10% termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya pada pertemuan ke 4 siswa lebih mudah untuk

²⁴Yani Eka Resita” Penerapan Metode Cooperative Tipe *Team Game Tournament* Dengan Menggunakan Media *Magic Disc* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar FPB Dan KPK Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang. Tahun 2013, (*Skripsi, UIN Maulana Ibrahim Malang*).

memahami aturan permainan sehingga kegiatan kelompok dapat berjalan dengan baik, sehingga memperoleh presentase 96,40% yang termasuk kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung serta berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercipta dan terlaksana dengan baik, dan meningkatkan hasil belajar siswa yang memuaskan. Karena hasil belajar yang diperoleh dengan aktifitas secara langsung akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, kamauan dan kemampuan untuk belajar²⁵

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model TGT. Sedangkan perbedaan nya adalah penelitian Mochammad Ronio Gunawan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa sedangkan penelitian ini berfokus untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi KPK saja.

C. Kerangka Berpikir

Untuk dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan KPK, guru harus bisa memilih model dan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar membaca.

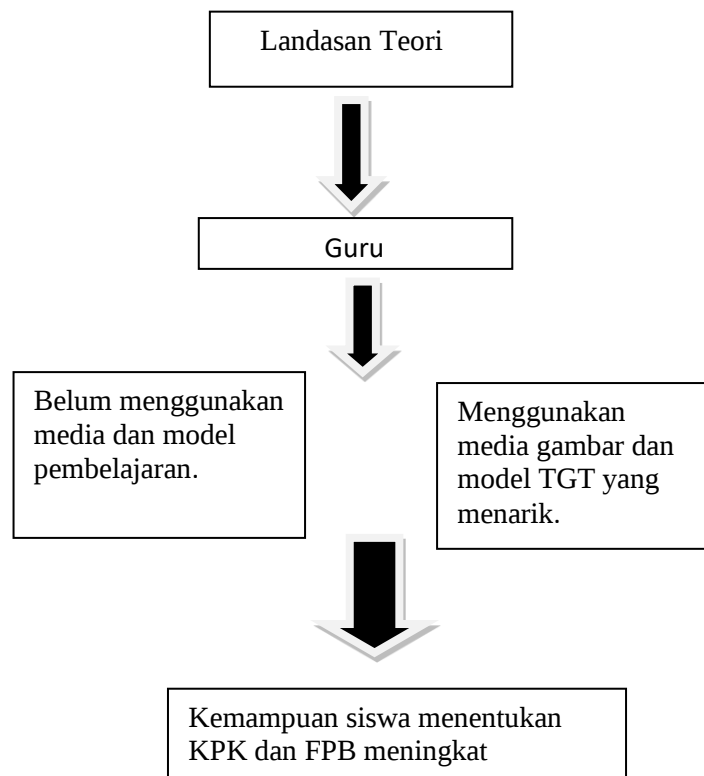
²⁵“Mochammad Ronio Gunawan” Keefektifan Model *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Gugus Ahmad Yani Kabupaten Jepara.Tahun 2017, (*Skripsi Universitas Negeri Semarang*).

Dengan upaya yang di buat guru tersebut guru dapat memotivasi siswa agar lebih menyukai pembelajaran matematika khususnya pada materi KPK. Dengan upaya yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media gambar dapat memudahkan siswa untuk menentukan KPK dengan cepat dan baik. Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan menentukan KPK siswa semakin pandai menentukannya adalah dengan penggunaan model pembelajaran TGT dan media gambar.

Setelah menggunakan media gambar siswa diharapkan bisa lebih mahir menentuka KPK, berkomunikasi dengan guru dan teman sebayanya semakin lancar dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan KPK pada pembelajaran Matematika.

Dalam proses belajar mengajar itu semua butuh proses. Seperti halnya belajar KPK dan FPB, semua proses itu harus dilalui. Tidak ada yang instan bisa langsung pandai tanpa harus melalui proses tersebut. Dengan adanya bantuan berupa media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar akan sangat membantu siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan menentuka KPK yang lebih baik dari sebelumnya.

Sehingga penerapan berupa model pembelajaran TGT dan media gambar ini akan menghasilkan kemampuan menentuka KPK siswa yang lebih dari sebelumnya.



Gambar II. 3 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Dalam pengertian hipotesis secara etimologi kata “Hipotesis” terbentuk dari susunan dua kata yaitu “hypo” dan “thesis”, hypo artinya di bawah dan thesis artinya kebenaran. Sehingga kedua ini digabungkan menjadi hypothesis yang dalam bahasa Indonesia banyak yang menyebutkan dengan hypothesa yang menjadi hipotesis. Hipotesis ini mengandung makna suatu dugaan sementara.

Menurut Suharsimi Arikunto bahwa satu hipotesis adalah suatu tebakan pemecahan atau jawaban yang diusulkan oleh peneliti secara ilmiah dan logis terhadap suatu problem yang dihadapi.²⁶

Berdasarkan hal tersebut dapat dinyatakan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban sementara yang diambil terhadap apa yang telah dirumuskan menjadi masalah dalam suatu penelitian yang bisa saja tepat atau benar dan sebaliknya. Dengan kategori, jika H_0 yang diterima maka hipotesisnya menyatakan tidak ada hubungannya atau pengaruh antara variabel dengan variabel lain dan untuk hipotesis H_a jika diterima maka akan menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara variabel dengan variabel lainnya.

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berfikir diatas dapat dikemukakan hipotesis penelitian:

H_a : Model pembelajaran TGT mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa menentukan KPK dalam pembelajaran Matematika di SD Negeri 101504 Basilam Baru.

H_0 : Model pembelajaran TGT tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa menentukan KPK dalam pembelajaran Matematika di SD Negeri 101504 Basilam Baru.

²⁶Rangkuti Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2015), hlm 32.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Kelas V SDN 101504 Basilam Baru. Alasan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri tersebut karena pembelajaran yang diterapkan pada kelas V masih bepusat pada guru dan kurang menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Sehingga kemampuan siswa dalam menentukan KPK di kelas V masih sangat rendah. Adapun waktu yang dipergunakan dalam melakukan penelitian ini pada Oktober 2023-April 2024.

B. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang di dalamnya menggunakan banyak angka. Mulai dari proses pengumpulan data hingga penafsirannya. Digunakan untuk meneliti pada sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan

untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.¹

Maka sesuatu yang akan dieksperimenkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT dan media gambar terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK di kelas V pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan jenis penelitian eksperimen yang akan dilakukan maka metode yang digunakan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen berarti metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang sengaja diciptakan. Penelitian ini menggunakan uji coba pada dua kelompok dengan membandingkan kemampuan siswa dalam menentukan KPK dari setiap kelompok yang terdiri kelas eksperimen kontrol. Adapun desain yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah desain *Non Randomized Control Group Pre Test Post Test Design*.

Tabel III. 1 Desain Eksperimen

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Control	T ₁	-	T ₂

Keterangan: T₁ = Nilai pretest
 T₂ = Nilai posttest
 X = Yang diberikan perlakuan
 - = Tidak diberikan perlakuan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 72.

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki subyek atau obyek itu.² Jadi populasi ini bukan hanya orang saja yang menjadi sasaran obyek penelitian akan tetapi benda alam lain juga. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini siswa kelas V SDN 101504 Basilam Baru yang berjumlah 28 Siswa yang terdiri dari dua kelas seperti tabel di bawah.

Tabel III. 2 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jumlah siswa
1	Kelas V A	14
2	Kelas V B	14
3	Jumlah total populasi	28

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, maka peneliti dapat

²Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: citapustaka media 2016) hlm 33.

menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili (representatif).

Pada penelitian ini peneliti melakukan pengambilan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Karena sampel yang dipilih dianggap homogen³. Maka peneliti mengambil sampel penelitian dari Kelas V A berjumlah 14 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi dalam proses pembelajaran, sedangkan dikelas V B berjumlah 14 siswa sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan hanya menggunakan media lama. Sampel penelitian ini diambil 100% dari seluruh populasi sehingga sampelnya 28 siswa yang ada kelas V SDN 101504 Basilam Baru.

Alasan penulis untuk memilih sampel penelitian ini di Kelas V karena materi pada judul skripsi penulis sangat cocok untuk diteliti di kelas V karena dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan media multifungsi tersebut dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan KPK.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016)

D. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan langkah yang penting dalam pola prosedur penelitian. Instrumen berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Bentuk instrument berkaitan dengan metode pengumpulan data.⁴ Tes kemampuan Siswa dalam menentukan KPK adalah untuk mengukur sejauh mana Siswa mampu menguasai materi yang diberikan baik di kelas eksperimen maupun di kelas control. Tes terbagi kepada 2 kelompok yaitu : Tes uraian (*essay*) dan tes berbentuk soal cerita.

Tabel III. 3 Instrumen Penelitian dan Tujuan Penggunaan Instrumen

NO .	Jenis Instrumen	Bentuk Instrumen	Tujuan Instrumen	Sumber Data	Waktu
1	Tes kemampuan menentukan KPK	Tes Tulisan	Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan KPK	Peserta didik	Pada saat peserta didik melakukan pembelajaran dengan media Gambar
2.	Lembar daftar dokumentasi	Data Cetak	Untuk mengumpulkan data cetak berupa foto-foto selama proses penelitian.	Sekolah, Guru, dan Peserta didik	Selama proses penelitian

⁴Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hlm 90.

Tabel III. 4 Kisi-Kisi Pretest

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Uraian Materi	Nomor Soal	Bentuk soal
Memahami penyelesaian kelipatan persekutuan terkecil	Melakukan penyelesaian KPK	1.Menyelesaikan soal KPK dengan baik 2.Memahami KPK dalam kehidupan sehari-hari	Menentukan KPK dari dua bilangan	1, 2, 3, 4, 5	Essay

Tabel III. 5 Kisi-Kisi Posttest

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Uraian Materi	Nomor Soal	Bentuk soal
Memahami penyelesaian kelipatan persekutuan terkecil	Melakukan penyelesaian KPK	1.Menyelesaikan soal KPK dengan baik 2.Memahami KPK dalam kehidupan sehari-hari	Menentukan KPK dari dua bilangan	1, 2, 3, 4, 5	Soal cerita

Secara sederhana, pretest adalah tes yang dilakukan sebelum guru memulai pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi yang akan disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal tersebut, maka guru lebih mudah untuk menentukan model dan metode yang akan diterapkan dalam pembelajaran.

Sedangkan Posttest merupakan bentuk evaluasi akhir dari sebuah pembelajaran. Dengan demikian, posttest dilakukan pada tahap penutup kegiatan pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dan mengukur penguasaan kompetensi peserta didik.

terhadap materi yang diajarkan guru, oleh karena itu: Berdasarkan skor untuk tes bentuk uraian (*essay test*) ada langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu;

Tabel III. 6 Pedoman Penskoran Tes

No	Keterangan	Skor
1.	Siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan menuliskan proses pekerjaan dengan lengkap.	5
2.	Siswa menjawab pertanyaan dengan benar tetapi menuliskan proses pengerjaan dengan kurang lengkap.	4
3.	Siswa menjawab pertanyaan tidak sesuai dengan soal	3
4.	Siswa menjawab pertanyaan dengan salah dan menuliskan proses pengerjaan dengan kurang lengkap.	2
5.	Siswa tidak menjawab pertanyaan	0

Tabel III. 7 Hasil Validasi Butir Soal Pretest kelas Eksperimen

Nomor soal	Hasil Validitas	r tabel	Kriteria
1	0,682	0,497	Valid
2	0,611	0,497	Valid
3	0,549	0,497	Valid
4	0,744	0,497	Valid
5	0,611	0,497	Valid

Tabel III. 8 Hasil Validasi Butir Soal Pretest kelas Kontrol

Nomor soal	Hasil Validitas	r tabel	Kriteria
1	0,547	0,497	Valid
2	0,550	0,497	Valid
3	0,586	0,497	Valid
4	0,654	0,497	Valid
5	0,744	0,497	Valid

Tabel III. 9 Hasil Validasi Butir Soal Posttest Kelas Eksperimen

Nomor soal	Hasil Validitas	r tabel	Kriteria
1	0,644	0,497	Valid
2	0,606	0,497	Valid
3	0,614	0,497	Valid
4	0,606	0,497	Valid

5	0,612	0,497	Valid
---	-------	-------	-------

Tabel III. 10 Hasil Validasi Butir Soal Posttest kelas Kontrol

Nomor soal	Hasil Validitas	r tabel	Kriteria
1	0,547	0,497	Valid
2	0,550	0,497	Valid
3	0,586	0,497	Valid
4	0,654	0,497	Valid
5	0,744	0,497	Valid

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa butir soal yang di ujikan dinyatakan valid. Karena hasil uji validitas yang dihitung melalui aplikasi SPSS terbukti hasil validitas tes $>$ r tabel (0,497) dengan taraf signifikan 5%.

Tabel III. 11 Hasil Reabilitas Butir Soal Pretest kelas Eksperimen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.615	5

Tabel III. 12 Hasil Reabilitas Butir Soal Pretest kelas Kontrol

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.638	5

Tabel III. 13 Hasil Reabilitas Butir Soal Posttest kelas Eksperimen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.726	5

Adapun syarat untuk memenuhi reabilitas yaitu Cronbach's Alpha > 0,60. Dari hasil perhitungan melalui aplikasi SPSS hasil Cronbach's Alpha > dari 0,60 maka dinyatakan reliabel.

Tabel III. 14 Daya Pembeda Soal Pretest kelas eksperimen

Nomor Soal	Hasil Daya Pembeda	Interpretasi
1	0.528	Baik
2	0.443	Baik
3	0.360	Cukup
4	0.431	Baik
5	0.211	Cukup

Tabel III. 15 Daya Pembeda Soal Posttest kelas eksperimen

Nomor Soal	Hasil Daya Pembeda	Interpretasi
1	0.518	Baik
2	0.399	Cukup
3	0.433	Baik
4	0.619	Baik
5	0.540	Baik

Adapun interpretasi daya pembeda:

0,70 – 1,00 = Baik sekali (Digunakan)

0,40 – 0,69 = Baik (Digunakan)

0,20 – 0,39 = Cukup (Boleh digunakan dengan perbaikan)

0,00 – 0,19 = Jelek (Tidak boleh digunakan)

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini menggunakan Teori belajar Jean Piaget atau lebih dikenal dengan Teori belajar kognitif. Teori belajar kognitif berpendapat bahwa siswa SD haruslah belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Siswa SD (usia 6-12 tahun) berada pada tahap berfikir

operasional kongkrit. Pada tahap ini intinya siswa harus disediakan benda-benda atau peristiwa yang nyata.

Penerapan dari teori belajar kognitif adalah guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru lebih bersifat sebagai fasilitator dan siswa adalah subjek dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena selain sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang masih berfikir operasional kongkret dengan dapat memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang dapat merangsang aktivitas siswa untuk belajar dan menemukan sendiri pengetahuannya.⁵

Kemudian untuk memperoleh data dalam penelitian ini maka peneliti menguraikan pengumpulan data menggunakan tes. Tes adalah alat pengukur yang memiliki standar yang objektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta betul-betul digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu.

Metode penggunaan tes yaitu dengan mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden untuk memperoleh data tentang pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantu media multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK pada mata pelajaran Matematika di kelas V SDN 101504 Basilam Baru.

Tes dalam penelitian ini merupakan uraian (essay). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes uraian agar siswa memiliki peluang lebih

⁵ Gusnarib Wahab, *Teori-teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jawa Barat: Cv Adanu Abimata, 2020), hlm 55.

untuk mencurahkan pengetahuannya dalam menjawab soal yang diberikan sesuai dengan pembelajaran yang diikuti.

Kebaikan tes uraian dapat digunakan untuk melihat tingkat pemahaman siswa dalam menentukan KPK dimana siswa mempunyai kebebasan untuk menyiapkan dan menyajikan jawaban mereka sendiri. Dengan tes uraian peneliti dapat mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan KPK pada soal tes tersebut.

Jumlah soal yang diberikan adalah sebanyak 5 butir soal, yang digunakan pada pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum kelas eksperimen diberikan perlakuan untuk mendapatkan data awal, sedangkan posttest dilakukan setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan yang nantinya digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan Model TGT berbantu media multifungsi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan KPK.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif yakni dengan melakukan beberapa pengujian, baik uji normalitas data, uji homogenitas data yang telah dikemukakan sebelumnya. Analisis yang digunakan adalah analisis statistik. Oleh karena itu data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang didapat dari pemberian tugas menyelesaikan soal KPK dan diberi nilai-nilai setiap dari setiap responden/subjek penelitian. Rumus yang digunakan untuk keperluan tersebut adalah rumus statistik sebagai berikut:

1. Uji Data Awal *Pretest*

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas control. Perhitungan dengan data dari nilai pretest pokok bahasan ukuran pemusatan data. Rumus yang digunakan.

b) Uji Homogen Varians

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelas yaitu eksperimen dan kontrol sama atau berbeda. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama maka dikatakan kedua kelompok homogen. Untuk mengetahui kesamaan varians menggunakan uji- F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Kriteria pengujiannya adalah = terima H_0 jika $F_{hitung} \leq \frac{1}{2}(n_1-1:n_2-1)$ dan tolak H_0 jika F mempunyai harga lain.

2. Analisis Data Akhir (Posttest)

- a) Analisis data ini digunakan dalam uji persyaratan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu dengan melakukan uji normalitas pada tahap awal dan uji homogenitas varians pada tahap awal (*pretest*).
- b) Uji perbedaan rata-rata. Untuk menguji perbedaan kedua kelas setelah diberikan perlakuan dilakukan dengan uji-T. Uji-t digunakan untuk menentukan pengaruh Model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut: $H_0 = \mu_1 > \mu_2$

SDN 101504 Basilam Baru dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan media multifungsi tidak memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK.

Jika $H_a = \mu_1 > \mu_2$ berarti hasil kemampuan siswa dalam menentukan KPK di Kelas V SDN 101504 Basilam Baru. dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan media multifungsi memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK.

Keterangan:

μ_1 = rata-rata kemampuan siswa menentukan KPK di kelas eksperimen

μ_2 = rata-rata kemampuan menentukan KPK di kelas kontrol

Uji-t dipengaruhi oleh homogenitas antar kelompok yaitu bila variansnya homogenitas maka dapat digunakan rumus uji-t.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$\bar{X}_1$ = rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$ = rata-rata sampel 2

n_1 = jumlah sampel eksperimen

n_2 = jumlah sampel kontrol

s_1^2 = varians sampel eksperimen

s_2^2 = varians sampel kontrol.⁶

⁶Rangkuti Ahmad Nizar, *Statistic Untuk Penelitian Pendidikan*, hlm 144.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan dideskripsikan data hasil penelitian yang dikumpulkan menggunakan instrument yang telah valid dan reliable. Hasil analisis validasi instrument di deskripsikan pada bagian bab III. Selanjutnya deskripsikan data hasil penelitian:

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Data Awal (Pretest)

Data Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagaimana berikut:

Tabel IV.1 Distribusi Frekuensi Data Awal (Pretest) Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Presentasi Kumulatif (%)
24-30	1	7.1%
31-37	1	7.1%
38-44	4	28.6%
45-51	4	28.6%
52-58	4	28.6%
Total	14	100.0%

Dari tabel 4.1 diatas dapat dilihat interval kelas dari data pretest di kelas eksperimen. Dalam menentukan interval kelas dapat dihitung dengan

menggunakan rumus: $I = \frac{R}{K}$

Keterangan :

I: interval kelas

R: range/ rentang kelas

K: banyak nya kelas

Tabel IV. 2 Distribusi Frekuensi Data Nilai Awal (Pretest) Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Presentasi Kumulatif (%)
24-31	1	7,1%
32-39	0	0%
40-47	3	21,4%
48-55	3	21,4%
56-63	7	50 %
Total	14	100.0%

Dari tabel 4.2 diatas dapat dilihat interval kelas dari data pretest di kelas kontrol. Dalam mentukan interval kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus: $I = \frac{R}{K}$

Keterangan :

I: interval kelas

R: range/ rentang kelas

K: banyak nya kelas

Tabel IV. 3 Deskripsi Data Awal (Pretest) kemampuan menentukan KPK siswa

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	44,86	50,00
Median	54,00	54,00
Modus	48	56
Std Deviasi	9,037	9,767
Varians	81,670	95,385
Range	32	36
Nilai Minimum	24	24
Nilai Maksimum	56	60

Bersadarkan hasil dari deskripsi pada tabel 4.3 diatas, dapat dilihat bahwa pada kelas eksperimen berpusat pada nilai 48 dan kelas kontrol berpusat pada nilai 56 dan termasuk nilai yang masih rendah.

Untuk menentukan mean dari data yang sudah diperoleh, dapat

dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum FX}{\sum F}$$

Untuk menentukan median dari data yang sudah di peroleh, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Md = b + p \left(\frac{1/2 n - F}{f} \right)$$

Keterangan :

Md : Median

b : Batas bawah, dimana median akan terletak

n : Banyak data/ sampel

p : panjang kelas interval

F : Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f : Frekuensi kelas median

Untuk menentukan modus dari data yang sudah di peroleh, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

Mo : Modus

b : Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p : panjang kelas interval

b₁ : Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya

b₂ : Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

Untuk menentukan standar deviasi dari data yang sudah di peroleh, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}^{46}$$

2. Data Posttest

Data Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagaimana berikut:

Tabel IV. 4 Distribusi Frekuensi Data Akhir (Posttest) Kelas Eksperimen

Interval	Frekuensi	Presentasi Kumulatif (%)
60-66	1	7,1%
67-73	0	0%
74-80	2	14,28%
81-87	4	28,57%
88-94	7	50%
Total	14	100%

Dari tabel 4.4 diatas dapat dilihat interval kelas dari data pretest di kelas eksperimen. Dalam menentukan interval kelas dapat dihitung dengan

menggunakan rumus: $I = \frac{R}{K}$

Keterangan:

I: interval kelas

R: range/ rentang kelas

K: banyak nya kelas

Tabel IV. 5 Distribusi Frekuensi Data Nilai Akhir (Posttest) Kelas Kontrol

Interval	Frekuensi	Presentasi Kumulatif (%)
24-31	1	7,1%
32-39	0	0%
40-47	3	21,4%
48-55	3	21,4%
56-63	7	50 %
Total	14	100.0%

⁴⁶ Sugiono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2021) hlm.52-59

Dari tabel 4.5 diatas dapat dilihat interval kelas dari data pretest di kelas eksperimen. Dalam mentukan interval kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus: $I = \frac{R}{K}$

Keterangan :

I: interval kelas

R: range/ rentang kelas

K: banyak nya kelas

Selanjutnya tabel data akhir nilai statistic kedua kelas berikut:

Tabel IV. 6 Deskripsi Data Akhir (Posttest) Kemampuan Menentukan KPK Siswa

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	84,86	50,00
Median	86,00	54,00
Modus	88	56
Std Deviasi	8,328	9,767
Varians	69,363	95,385
Range	32	36
Nilai Minimum	60	24
Nilai Maksimum	92	60

Bersadarkan hasil dari deskripsi pada tabel 4.6 diatas, dapat dilihat bahwa pada kelas ekperimen lebih cenderung memusat pada angka 88 dan kelas kontrol 56 dan termasuk dalam baik. Dapat disimpulkan bahwa data akhir kemampuan menentukan KPK posttest kelas eksperimen mengalami perubahan yang semakin baik.

Untuk menentukan mean dari data yang sudah diperoleh, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum FX}{\sum F}$$

Untuk menentukan median dari data yang sudah di peroleh, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\mathbf{Md} = \mathbf{b} + \mathbf{p} \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

Md: Median

b: Batas bawah, dimana median akan terletak

n: Banyak data/ sampel

p: panjang kelas interval

F: Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f: Frekuensi kelas median

Untuk menentukan modus dari data yang sudah di peroleh, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\mathbf{Mo} = \mathbf{b} + \mathbf{p} \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan:

Mo: Modus

b: Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p: panjang kelas interval

b₁: Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya

b₂: Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval berikutnya

Untuk menentukan standar deviasi dari data yang sudah di peroleh, dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\mathbf{S} = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$$

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Data Pretest

a. Uji Normalitas

Uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas data kedua kelompok dilakukan menggunakan SPSS menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Uji Shapiro-Wilk adalah metode untuk menguji normalitas data terutama untuk sampel yang berjumlah kecil. Jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah kecil, yaitu 28 siswa atau kurang dari 50 sampel. Maka uji Shapiro-Wilk lebih tepat digunakan.⁴⁷

Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut

- 1) Jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$, maka data pretest siswa berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka data pretest siswa tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis normalitas data pretest dengan uji *Shapiro-Wilk* menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikan untuk Pretest di kelas eksperimen 0,105, dan di kelas kontrol 0,018 jika diinterpretasikan ke kriteria pengujian dapat disimpulkan data tes pretest siswa kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

⁴⁷ Kadir, *Statistika Terapan*, (Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2015), hlm.157

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data awal (pretest) sampel mempunyai variansi yang homogeny

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) *based of mean* > 0.05 maka varians data kedua kelas adalah homogeny (terima H_0)
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) *based of mean* < 0.05 maka variansins data kedua kelas adalah tidak homogeny (terima H_1)

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas data nilai awal (pretest) dengan menggunakan perhitungan SPSS diperoleh nilai signifikansi (sig) *based of mean* $= 0,391 > 0,05$, maka H_a diterima artinya nilai kedua kelas tersebut mempunyai nilai variansi yang homogen.

2. Data Posttest

a. Uji Normalitas

Uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas data kedua kelompok dilakukan menggunakan SPSS menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Uji Shapiro-Wilk adalah uji beda antara data yang di uji normalitasnya dengan normal baku.

Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut

- 1) Jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$, maka data Posttest siwa berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka data Posttest siswa tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis normalitas data Posttest dengan uji Shapiro-Wilk menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikan untuk kelas eksperimen 0,185 dan kelas kontrol 0,018, berdasarkan kriteria pengujian diperoleh nilai signifikansi (sig). uji dapat disimpulkan data Shapiro-Wilk $>0,05$, sehingga dapat disimpulkan data posttest siswa kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data awal (posttest) sampel mempunyai variansi yang homogeny

- 1) Jika nilai signifikansi (sig) *based of mean* > 0.05 maka varians data kedua kelas adalah homogen (terima H_a)
- 2) Jika nilai signifikansi (sig) *based of mean* < 0.05 maka varians data kedua kelas adalah tidak homogen (terima H_0)

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas data nilai awal (posttest) dengan menggunakan perhitungan SPSS diperoleh nilai signifikansi (sig) *based of mean* $= 0,391$ sesuai dengan kriteria pengujian homogenitas dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi (sig) *based of mean* $> 0,05$, maka H_a diterima artinya nilai kedua kelas tersebut mempunyai nilai varians yang homogen. Dari perhitungan menggunakan rumus uji t diperoleh $t_{hitung}=10,161$ Peluang $(1-\alpha) = 1 - 5\% = 95\%$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 26$ diperoleh $t_{tabel}=1,705$. Oleh karena itu $t_{tabel} > t_{hitung}$, maka H_a diterima artinya, ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara kemampuan menentukan KPK siswa

kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3) Perbedaan rata-rata

Analisis data dengan uji indepent simple test dengan menggunakan SPSS untuk mengetahui hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikan (Sig. 2-tailed) = 0,00 sesuai dengan pengambilan keputusan dari uji independent sampel T Test, maka dapat disimpulkan bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 artinya terdapat pebedaan yang signifikan antara kemampuan menentukan KPK di kelas eksperimen dengan kemampuan menentukan KPK di kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima.

C. Uji Hipotesis

Dari uji persyaratan posttest terlihat bahwa kedua kelas setelah perlakuan bersifat normal dan memiliki varians yang homogen, maka untuk menguji hipotesis menggunakan uji t, uji perbedaan rata-rata yang akan menentukan pengaruh model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK.

Jika $H_0: \mu_1 < \mu_2$ artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK di kelas V SDN 101504 Basilam Baru.

Jika $H_a: \mu_1 > \mu_2$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK di kelas V SDN 101504 Basilam Baru.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji t, diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,161 > 1,705$) sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK di kelas V SDN 101504 Basilam Baru”.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dimana peneliti terlihat langsung dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi. Model pembelajaran yang berbantu media multifungsi ini menimbulkan rasa senang dan menghilangkan kejenuhan.

Penelitian digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK dalam pembelajaran Matematika yang telah diuji kenormalannya, kehomogenitasannya, uji kesamaan rata-rata pretest dan uji perbedaan rata-rata pada posttest. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan Model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi respon dari siswa di kelas VA sangat antusias, semangat dalam belajar dengan adanya penerapan model pembelajaran dan media yang menarik perhatian siswa di kelas V A. Sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini hasil rata-rata pretest pada kelas eksperimen

adalah 44,86 dan kelas kontrol adalah 50. Dapat dilihat bahwa kemampuan menentukan KPK kelas eksperimen masih sangat rendah.

Setelah diberikan perlakuan dalam penelitian ini hasil rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 85 dan kelas kontrol adalah 50. Dapat dilihat bahwa kemampuan menentukan KPK kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Setelah dilakukan uji hipotesis maka diperoleh keputusan: terdapat pengaruh yang signifikan Model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK kelas V SDN 101504 Basilam Baru.

Melalui uji normalitas dan uji homogenitas dari data kemampuan siswa dalam menentukan KPK kedua kelas memiliki nilai yang signifikan $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal dan bervarians sama atau homogeny. Kemudian dengan menggunakan uji hipotesis bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,161 > 1,705$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Model pembelajaran TGT berbantu media multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK di Kelas V SDN 101504 Basilam Baru.

Selain itu, penelitian yang mampu membuktikan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran Matematika yaitu penelitian “Dian Safitri” yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian dapat disimpulkan

bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas control. Rata-rata pada kelas eksperimen mencapai 82,2, sedangkan rata-rata pada kelas control yang menggunakan model pembelajaran TGT mencapai 74,8. Jadi, dapat dikatakan bahwa Model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 1 Pakuan Aji

E. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam metodologi penelitian. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan penelitian eksperimen. Hal ini dilakukan agar mendapat hasil yang baik. Namun, untuk mendapatkan hasil yang sempurna sangatlah sulit, sebab pelaksanaan penelitian ini dirasakan adanya keterbatasan:

1. Keterbatasan waktu dalam pembelajaran yang belum dapat dimaksimalkan.
2. Masih ada siswa yang belum pandai menentukan KPK.
3. Masih ada siswa yang belum dapat menyelesaikan permasalahan tentang KPK.

Meskipun menemui keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian, peneliti selalu berusaha agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi

penelitian. Akhirnya dengan segala usaha dan kerja keras serta bantuan pembimbing akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Model pembelajaran TGT berbantu media Multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK pada pembelajaran Matematika di kelas V SDN 101504 Basilam Baru Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan. Berdasarkan perhitungan uji-t menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) Post test = 0,00 < nilai sig. (2-tailed). Post test = 10,161 > t_{hitung} dan t_{tabel} = 1,705 maka hipotesis penelitian dapat diterima karena menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dalam penelitian ini H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Model pembelajaran TGT berbantu media Multifungsi terhadap kemampuan siswa dalam menentukan KPK pada pembelajaran Matematika di kelas V SDN 101504 Basilam Baru Kecamatan Angkola Muaratais Kabupaten Tapanuli Selatan. Artinya nilai rata-rata kemampuan menentukan KPK siswa dengan menggunakan Model pembelajaran TGT berbantu media Multifungsi lebih baik dari rata-rata kemampuan menentukan KPK dengan tidak menggunakan Model pembelajaran yang berbantu media Multifungsi. Dengan nilai rata-rata untuk kelompok kelas eksperimen 51,57 menjadi 85 dengan selisih nilai 33,43 dan nilai rata-rata kelompok kelas kontrol 51,57 tetap 51,57 dan tidak mengalami

peningkatan. Sehingga dari selisih nilai dapat dilihat perbandingan dan peningkatan nilai di kelas eksperimen lebih tinggi di banding kelas kontrol.

B. Implikasi Hasil Penelitian

1. Implikasi Teoritis

Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa dalam menguasai suatu materi pembelajaran yang disampaikan. Untuk pelajaran Matematika, terdapat perbedaan antara kemampuan siswa dalam menguasai suatu materi yaitu materi KPK dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media multifungsi, dengan pembelajaran yang tidak menerapkan model dan media saat menyampaikan suatu materi dalam pembelajaran.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan kepada guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan kemampuan siswa yang meningkat dengan memperhatikan model dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disampaikan.

C. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka yang menjadi saran peneliti dalam hal ini adalah:

1. Kepada Guru SDN 101504 Basilam Baru umumnya dan khususnya Guru Bidang Studi Matematika disarankan agar dalam proses pembelajaran

menggunakan model pembelajaran atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik.

2. Kepada Guru Bidang Studi Matematika dengan penggunaan media pembelajaran perlu dikembangkan dan digunakan dalam materi yang lain sehingga siswa dapat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat lebih aktif dan lebih tanggap dalam menguasai setiap materi yang disampaikan oleh guru.
4. Bagi kepala sekolah, agar memperhatikan segala yang berkaitan dengan kualitas sekolah dengan menyediakan sarana dan prasarana, terutama media yang dibutuhkan dalam menunjang terlaksananya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.
5. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dan dengan sumber yang lebih luas, baik pada materi yang lain maupun pada materi pelajaran yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., dkk, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013).
- Amalia, A.I., *Penggunaan Media Pembelajaran Papan Musi (Multifungsi) Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil*, *Skripsi*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2022)
- Arikunto, S., *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017)
- Arsyad, A., *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Wali Pers, 2017).
- Bunyamin, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press, 2021).
- Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).
- Djaali & Muljono, P., *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo).
- Fauzan, dkk, *Microteaching di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020).
- Gunawan, M.R.,” Keefektifan Model *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Gugus Ahmad Yani Kabupaten Jepara.Tahun 2017, (*Skripsi Universitas Negeri Semarang*).
- Hasibuan, L.M., “Wawancara Dengan Guru Kelas V Hari Selasa dan Rabu” (SD Negeri 101504 Basilam Baru, September, 2023).
- Hasratuddin, “*Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika*” *PENDIDIKAN MATEMATIKA PARADIGMA*, (Medan: Universitas Negeri Medan), vol. 6/2014, hlm.134-135.
- Hendrina, H., & Soetomo, U., *Penelitian Pembelajaran Matematika* (Jakarta: pustaka jaya:2018).
- Huda, M., *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metode dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2017)
- Kadir, *Statistika Terapan*, (Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2015)
- Lubis, M.A., & Azizan, N., *Pembelajaran Tematik SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019).
- Magdalena, I., dkk, *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (Jawa barat: CV Jejak, 2021).
- Manadi, Y., *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gung Persada Pres, 2018)
- Manullang, F.R., *Konsep Dasar Matematika SD untuk PGSD*, (Jakarta Timur: Prenada Media, 2019)

- Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).
- Mtd, D, M., “Penggunaan *Model Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan” (Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan 2021).
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Rangkuti, A.N., *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016)
- Resita, Y.E., Penerapan Metode Cooperative Tipe *Team Games Tournament* dengan Menggunakan Media Magic Disc untuk Meningkatkan Prestasi Belajar FPB dan KPK bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang Tahun 2013, (Skripsi, UIN Maulana Ibrahim Malang)
- Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010)
- Safitri, D., Pengaruh Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019-2020, (Skripsi, IAIN METRO).
- Shoimin, A., *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017).
- Subana, *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2016)
- Sudjana, N., *Media Pengajaran* (Jakarta: Sinar Baru Algensindo, 2017).
- Sugiono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2021)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Susanto, A., *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016).
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Pogresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012)
- Wahab, G., *Teori-teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jawa Barat: Cv Adanu Abimata, 2020).

Lampiran 1

MODUL AJAR MATEMATIKA FASE C (KELAS V)

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Filza Azkiya
Satuan Pendidikan	: SDN 101504 Basilam Baru
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas	: C/V(Lima)
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Semester	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Bilangan
Sub Materi	: Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Model Pembelajaran	: <i>Team Games Tournament</i> (TGT)
Metode Pembelajaran	: Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
Target	: Peserta Didik

1. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
- Berkebhinekaan Global
- Bergotong Royong
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Kreatif

2. SARANA DAN PRASARANA

- Buku matematika siswa dan guru dari kemendikbudristek.
- Media Papan MUSI (Multi Fungsi)
- LKS, Soal Latihan

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Bilangan

Peserta didik dapat menentukan dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

4.1 Menentukan kelipatan, faktor, kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

3. Tujuan Pembelajaran

- a. Setelah mengamati dan menggunakan media papan musi, peserta didik dapat menemukan kelipatan dan faktor persekutuan dari dua bilangan dengan benar.
- b. Setelah menggunakan media papan musi, peserta didik dapat menentukan KPK dari suatu bilangan dengan tepat.
- c. Setelah menerapkan Model TGT, dengan cara berdiskusi dengan kelompok peserta didik mampu memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dengan cermat.

4. Asessmen

Asessmen formatif : Penilaian kognitif siswa terkait materi KPK

NO	PERTANYAAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Peserta didik mengetahui pengertian kelipatan persekutuan terkecil (KPK)				
2.	Peserta didik mengetahui cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan.				
3.	Peserta didik mampu menentukan KPK dari dua bilangan				
4.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dengan cara faktorisasi prima.				
5.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dari dua bilangan dengan pohon faktor.				

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan memulai pembelajaran dengan membacakan doa. 2. Guru menanyakan kabar peserta didik. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan salah satu lagu wajib Nasional. 5. Apersepsi: Peserta didik diberikan pertanyaan: Apakah yang dimaksud dengan KPK dari suatu bilangan? 6. Peserta didik melakukan Tanya jawab dengan Guru. (bernalar kritis) 7. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	15 menit
Inti	1. Guru memberikan 5 soal untuk dikerjakan oleh setiap peserta didik, guna untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menentukan KPK dari dua bilangan. (Pretest). 2. Guru memberikan penjelasan tentang materi KPK. 3. Guru menjelaskan cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan (dengan faktorisasi prima dan pohon faktor). 4. Guru melakukan Tanya jawab dengan peserta didik tentang cara penyelesaian KPK dari dua bilangan. 5. Guru memberikan beberapa soal tentang KPK dua bilangan. 6. Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik menyelesaikan soal tersebut di papan tulis. 7. Guru dan peserta didik memberikan tanggapan terhadap jawaban yang diberikan peserta didik. 8. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memperbaiki jawaban teman nya yang salah.	45 menit
Penutup	1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.	10 menit

5. Refleksi

Guru

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
- Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
- Kesulitan apa yang dialami?
- Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

Peserta Didik

- Apa saja yang kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
- Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?
- Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?
- Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?

6. Glosarium

- Faktor : Bilangan-bilangan yang dapat membagi habis suatu bilangan
- Kelipatan : Bilangan bilangan yang merupakan hasil kali bilangan tersebut dengan bilangan asli
- KPK : Kelipatan persekutuan terkecil

7. Lampiran

- Bahan bacaan guru dan peserta didik

8. Daftar pustaka

Horbi, Susanto, dkk.2022. Buku Panduan Guru Matematika Untuk SD/MI KelasV.Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Horbi, Susanto, dkk. 2022. Buku Siswa Matematika Untuk SD/MI Kelas V. Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Peneliti

Filza Azkiya
Nim. 2020500119

Mengetahui
Wali Kelas V



Leli Mariani Hasibuan, S.Pd.
NIP. 198008102008012006

Basilam Baru April 2024

Kepala Sekolah



Renawati, S.Pd, M.M

NIP. 19820319 200801 2 001

Lampiran 2

MODUL AJAR MATEMATIKA FASE C (KELAS VA)

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Filza Azkiya
Satuan Pendidikan	: SDN 101504 Basilam Baru
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas	: C/V(Lima)
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Semester	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Bilangan
Sub Materi	: Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Model Pembelajaran	: <i>Team Games Tournament</i> (TGT)
Metode Pembelajaran	: Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
Target	: Peserta Didik

1. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
- Berkebhinekaan Global
- Bergotong Royong
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Kreatif

2. SARANA DAN PRASARANA

- Buku matematika siswa dan guru dari kemendikbudristek.
- Media Papan MUSI(Multi Fungsi)
- LKS, Soal Latihan

B. KOMPONEN INTI

1 Capaian Pembelajaran (CP)

Bilangan

Peserta didik dapat menentukan dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

2 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

4.1 Menentukan kelipatan, faktor, kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

3. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati dan menggunakan media papan musi, peserta didik dapat menemukan kelipatan dan faktor persekutuan dari dua bilangan dengan benar.
- Setelah menggunakan media papan musi, peserta didik dapat menentukan KPK dari suatu bilangan dengan tepat.
- Setelah menerapkan Model TGT, dengan cara berdiskusi dengan kelompok peserta didik mampu memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dengan cermat.

4. Asessmen

Asessmen formatif : Penilaian kognitif siswa terkait materi KPK

NO	PERTANYAAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Peserta didik mengetahui pengertian kelipatan persekutuan terkecil (KPK)				
2.	Peserta didik mengetahui cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan.				
3.	Peserta didik mampu menentukan KPK dari dua bilangan				
4.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dengan cara faktorisasi prima.				
5.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dari dua bilangan dengan pohon faktor.				

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan memulai pembelajaran dengan membacakan doa. 2. Guru menanyakan kabar peserta didik. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan salah satu lagu wajib Nasional. 5. Apersepsi: Peserta didik diberikan pertanyaan: bagaimana cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan? 6. Peserta didik melakukan Tanya jawab dengan Guru. (<i>bernalar kritis</i>) 7. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 8. Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran tersebut, yaitu model TGT dengan menggunakan bantuan media pembelajaran papan multifungsi.	10 menit
Inti	Presentasi Kelas (Class Presentation) 1. Guru mengulang kembali penjelasan tentang materi KPK yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. 2. Guru menjelaskan cara penggunaan media pembelajran untuk menentukan KPK dari dua bilangan dengan cara lebih mudah yaitu menggunakan media pembelajaran papan multifungsi. 3. Guru memberikan beberapa contoh penyelesaian KPK dari dua bilangan menggunakan media papan multifungsi. Pembagian siswa menjadi kelompok 1. Guru menjelaskan model pembelajaran TGT yang akan dilaksanakan. 2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. 3. Guru menyampaikan kelompok tersebut akan berlaku sampai dengan pertemuan se Permainan (Games) 1. Guru menjelaskan cara bermain untuk	50 Menit

	pelaksanaan model pembelajaran TGT. 2. Guru membagikan beberapa soal kepada setiap kelompok untuk di diskusi kan dan diselesaikan. 3. Guru memberikan nomor kepada setiap peserta didik dalam kelompoknya. Pertandingan (Tournament) 1. Guru menerima jawaban kelompok yang tercepat mengantarkan jawaban kepada guru. 2. Guru bersama peserta didik membahas bersama tentang penyelesaian soal yang diberikan kepada setiap kelompok. 3. Jawaban setiap kelompok di buktikan kebenarannya dengan menggunakan penyelesaian menggunakan media pembelajaran papan multifungsi. Penskoran (scoring) 1. Guru menghitung nilai (setiap kelompok (score) yang diperoleh	
Penutup	1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya. 3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup	10 Menit

4. Refleksi

Guru

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
- Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
- Kesulitan apa yang dialami?
- Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

Peserta Didik

- Apa saja yang kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
- Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?
- Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?
- Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?

5. Glosarium

- Faktor : Bilangan-bilangan yang dapat membagi habis suatu bilangan
- Kelipatan : Bilangan bilangan yang merupakan hasil kali bilangan tersebut dengan bilangan asli
- KPK : Kelipatan persekutuan terkecil

6. Lampiran

- Bahan bacaan guru dan peserta didik

7. Daftar pustaka

Horbi, Susanto, dkk.2022. Buku Panduan Guru Matematika Untuk SD/MI KelasV.Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Horbi, Susanto, dkk. 2022. Buku Siswa Matematika Untuk SD/MI Kelas V. Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Peneliti

Filza Azkiya
2020500119

Mengetahui
Wali Kelas V



Leli Mariani Hasibuan, S.Pd.
NIP. 198008102008012006

Basilan Baru, April 2024

Kepala Sekolah



Renawati, S.Pd, M.M

NIP. 19820319 200801 2 001

Lampiran 3

MODUL AJAR MATEMATIKA FASE C (KELAS VA)

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Filza Azkiya
Satuan Pendidikan	: SDN 101504 Basilam Baru
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas	: C/V(Lima)
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Semester	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Bilangan
Sub Materi	: Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Model Pembelajaran	: <i>Team Games Tournament (TGT)</i>
Metode Pembelajaran	: Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
Target	: Peserta Didik

2. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
- Berkebhinekaan Global
- Bergotong Royong
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Kreatif

3. SARANA DAN PRASARANA

- Buku matematika siswa dan guru dari kemendikbudristek.
- Media Papan MUSI(Multi Fungsi)
- LKS, Soal Latihan

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Bilangan

Peserta didik dapat menentukan dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

4.1 Menentukan kelipatan, faktor, kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

3. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati dan menggunakan media papan musikal, peserta didik dapat menemukan kelipatan dan faktor persekutuan dari dua bilangan dengan benar.
- Setelah menggunakan media papan musikal, peserta didik dapat menentukan KPK dari suatu bilangan dengan tepat.
- Setelah menerapkan Model TGT, dengan cara berdiskusi dengan kelompok peserta didik mampu memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dengan cermat.

4. Asesmen

Asesmen formatif : Penilaian kognitif siswa terkait materi KPK

NO	PERTANYAAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Peserta didik mengetahui pengertian kelipatan persekutuan terkecil (KPK)				
2.	Peserta didik mengetahui cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan.				
3.	Peserta didik mampu menentukan KPK dari dua bilangan				
4.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dengan cara faktorisasi prima.				
5.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dari dua bilangan dengan pohon faktor.				

5. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan memulai pembelajaran dengan membacakan doa. 2. Guru menanyakan kabar peserta didik. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan salah satu lagu wajib Nasional. 5. Apersepsi: Peserta didik diberikan pertanyaan: bagaimana cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan? 6. Peserta didik melakukan Tanya jawab dengan Guru. (bernalar kritis) 7. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 8. Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pembelajaran tersebut, yaitu model TGT dengan menggunakan bantuan media pembelajaran papan multifungsi.	10 menit
Inti	Presentasi Kelas (ClassPresentation) 1. Guru mengulang kembali penjelasan tentang materi KPK yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. 2. Guru menjelaskan cara penggunaan media pembelajran untuk menentukan KPK dari dua bilangan dengan cara lebih mudah yaitu menggunakan media pembelajaran papan multifungsi. 3. Guru memberikan beberapa contoh penyelesaian KPK dari dua bilangan menggunakan media papan multifungsi. Pembagian siswa menjadi kelompok 4. Guru menjelaskan model pembelajaran TGT yang akan dilaksanakan. 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. 6. Guru menyampaikan kelompok tersebut akan berlaku sampai dengan pertemuan selanjutnya. Permainan (Games) 7. Guru menjelaskan cara bermain untuk pelaksanaan model pembelajaran TGT. 8. Guru membagikan beberapa soal kepada setiap kelompok untuk di diskusi kan dan diselesaikan. 9. Guru memberikan nomor kepada setiap peserta didik dalam kelompoknya.	50 menit

	Pertandingan (<i>Tournament</i>) 10. Guru menerima jawaban kelompok yang tercepat mengantarkan jawaban kepada guru. 11. Team yang dapat menyelesaikan soal lebih cepat akan mendapatkan <i>score</i> yang lebih tinggi. 12. Guru bersama peserta didik membahas bersama tentang penyelesaian soal yang diberikan kepada setiap kelompok. 13. Jawaban setiap kelompok di buktikan kebenarannya dengan menggunakan penyelesaian menggunakan media pembelajaran papan multifungsi. Penskoran (<i>scoring</i>) 14. Guru menghitung nilai (<i>score</i>) yang diperoleh oleh setiap kelompok. 15. Guru memberikan hadiah (<i>reward</i>) kepada team yang memperoleh <i>score</i> tertinggi.	
Penutup	1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.	10 menit

6. Refleksi

Guru

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
- Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
- Kesulitan apa yang dialami?
- Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

Peserta Didik

- Apa saja yang kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
- Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?
- Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?
- Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?

7. Glosarium

- Faktor : Bilangan-bilangan yang dapat membagi habis suatu bilangan
- Kelipatan : Bilangan bilangan yang merupakan hasil kali bilangan tersebut dengan bilangan asli
- KPK : Kelipatan persekutuan terkecil

8. Lampiran

- Bahan bacaan guru dan peserta didik

9. Daftar pustaka

Horbi, Susanto, dkk. 2022. Buku Panduan Guru Matematika Untuk SD/MI Kelas V. Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Horbi, Susanto, dkk. 2022. Buku Siswa Matematika Untuk SD/MI Kelas V. Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Peneliti

Filza Azkiya
2020500119

Mengetahui
Wali Kelas V



Leli Mariani Hasibuan, S.Pd.
NIP. 198008102008012006

Basilam Baru, April 2024

Kepala Sekolah



Renawati, S.Pd, M.M

NIP. 19820319 200801 2 001

Lampiran 4

MODUL AJAR MATEMATIKA FASE C (KELAS VB)

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Filza Azkiya
Satuan Pendidikan	: SDN 101504 Basilam Baru
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas	: C/V(Lima)
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Semester	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Bilangan
Sub Materi	: Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
Target	: Peserta Didik

1. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
- Berkebhinekaan Global
- Bergotong Royong
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Kreatif

2. SARANA DAN PRASARANA

- Buku matematika siswa dan guru dari kemendikbudristek.
- LKS, Soal Latihan

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Bilangan

Peserta didik dapat menentukan dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

4.1 Menentukan kelipatan, faktor, kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

3. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat menemukan kelipatan dan faktor persekutuan dari dua bilangan dengan benar.
- Setelah mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat menentukan KPK dari suatu bilangan dengan tepat.
- Setelah mendengarkan penjelasan guru, dengan cara berdiskusi dengan kelompok peserta didik mampu memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dengan cermat.

4. Asessmen

Asessmen formatif : Penilaian kognitif siswa terkait materi KPK

NO	PERTANYAAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Peserta didik mengetahui pengertian kelipatan persekutuan terkecil (KPK)				
2.	Peserta didik mengetahui cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan.				
3.	Peserta didik mampu menentukan KPK dari dua bilangan				
4.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dengan cara faktorisasi prima.				
5.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dari dua bilangan dengan pohon faktor.				

5. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan memulai pembelajaran dengan membacakan doa. 2. Guru menanyakan kabar peserta didik. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan salah satu lagu wajib Nasional. 5. Apersepsi: Peserta didik diberikan pertanyaan: Apakah yang dimaksud dengan KPK dari suatu bilangan? 6. Peserta didik melakukan Tanya jawab dengan Guru. (bernalar kritis) 7. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	15 menit
Inti	1. Guru memberikan 5 soal untuk dikerjakan oleh setiap peserta didik, guna untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menentukan KPK dari dua bilangan. (Pre test). 2. Guru memberikan penjelasan tentang materi KPK. 3. Guru menjelaskan cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan (dengan faktorisasi prima dan pohon faktor). 4. Guru melakukan Tanya jawab dengan peserta didik tentang cara penyelesaian KPK dari dua bilangan. 5. Guru memberikan beberapa soal tentang KPK dua bilangan. 6. Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik menyelesaikan soal tersebut di papan tulis. 7. Guru dan peserta didik memberikan tanggapan terhadap jawaban yang diberikan peserta didik. 8. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memperbaiki jawaban teman nya yang salah.	45 menit
Penutup	1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.	

6. Refleksi

Guru

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
- Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
- Kesulitan apa yang dialami?
- Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

Peserta Didik

- Apa saja yang kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
- Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?
- Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?
- Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?

7. Glosarium

- Faktor : Bilangan-bilangan yang dapat membagi habis suatu bilangan
- Kelipatan : Bilangan bilangan yang merupakan hasil kali bilangan tersebut dengan bilangan asli
- KPK : Kelipatan persekutuan terkecil

8. Lampiran

- Bahan bacaan guru dan peserta didik

9. Daftar pustaka

Horbi, Susanto, dkk.2022. Buku Panduan Guru Matematika Untuk SD/MI KelasV.Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Horbi, Susanto, dkk. 2022. Buku Siswa Matematika Untuk SD/MI Kelas V. Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Peneliti

Filza Azkiya
2020500119

Mengetahui
Wali Kelas V



Leli Mariani Hasibuan, S.Pd.
NIP. 198008102008012006

Basilam Baru, April 2024
Kepala Sekolah

Renwati, S.Pd. M.M
NIP. 19820319 200801 2 001

Lampiran 5

MODUL AJAR MATEMATIKA FASE C (KELAS VB)

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Filza Azkiya
Satuan Pendidikan	: SDN 101504 Basilam Baru
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas	: C/V(Lima)
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Semester	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Bilangan
Sub Materi	: Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
Target	: Peserta Didik

1. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
- Berkebhinekaan Global
- Bergotong Royong
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Kreatif

2. SARANA DAN PRASARANA

- Buku matematika siswa dan guru dari kemendikbudristek.
- LKS, Soal Latihan

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Bilangan

Peserta didik dapat menentukan dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

4.1 Menentukan kelipatan, faktor, kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

3. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat menemukan kelipatan dan faktor persekutuan dari dua bilangan dengan benar.
- Setelah mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat menentukan KPK dari suatu bilangan dengan tepat.
- Setelah mendengarkan penjelasan guru, dengan cara berdiskusi dengan kelompok peserta didik mampu memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dengan cermat.

4. Asessmen

Asessmen formatif : Penilaian kognitif siswa terkait materi KPK

NO	PERTANYAAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Peserta didik mengetahui pengertian kelipatan persekutuan terkecil (KPK)				
2.	Peserta didik mengetahui cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan.				
3.	Peserta didik mampu menentukan KPK dari dua bilangan				
4.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dengan cara faktorisasi prima.				
5.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dari dua bilangan dengan pohon faktor.				

5. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan memulai pembelajaran dengan membacakan doa. 2. Guru menanyakan kabar peserta didik. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan salah satu lagu wajib Nasional. 5. Apersepsi: Peserta didik diberikan pertanyaan: Apakah yang dimaksud dengan KPK dari suatu bilangan? 6. Peserta didik melakukan Tanya jawab dengan Guru. (<i>bernalar kritis</i>) 7. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	15 menit
Inti	1. Guru memberikan 5 soal untuk dikerjakan oleh setiap peserta didik, guna untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menentukan KPK dari dua bilangan. (Pre test). 2. Guru memberikan penjelasan tentang materi KPK. 3. Guru menjelaskan cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan (dengan faktorisasi prima dan pohon faktor). 4. Guru melakukan Tanya jawab dengan peserta didik tentang cara penyelesaian KPK dari dua bilangan. 5. Guru memberikan beberapa soal tentang KPK dua bilangan. 6. Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik menyelesaikan soal tersebut di papan tulis. 7. Guru dan peserta didik memberikan tanggapan terhadap jawaban yang diberikan peserta didik. 8. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memperbaiki jawaban teman nya yang salah.	45 menit
Penutup	1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.	10 menit

6. Refleksi

Guru

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
- Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
- Kesulitan apa yang dialami?

- Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

Peserta Didik

- Apa saja yang kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
- Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?
- Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?
- Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?

7. Glosarium

- Faktor : Bilangan-bilangan yang dapat membagi habis suatu bilangan
- Kelipatan : Bilangan bilangan yang merupakan hasil kali bilangan tersebut dengan bilangan asli
- KPK : Kelipatan persekutuan terkecil

8. Lampiran

- Bahan bacaan guru dan peserta didik

9. Daftar pustaka

Horbi, Susanto, dkk.2022. Buku Panduan Guru Matematika Untuk SD/MI KelasV.Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Horbi, Susanto, dkk. 2022. Buku Siswa Matematika Untuk SD/MI Kelas V. Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Mengetahui
Wali Kelas V



Leli Mariani Hasibuan, S.Pd.
NIP. 198008102008012006

Peneliti

Filza Azkiya
2020500119

Basilam Baru, April 2024

Kepala Sekolah



Renawati, S.Pd, M.M

NIP. 19820319 200801 2 001

Lampiran 6

MODUL AJAR MATEMATIKA FASE C (KELAS VB)

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Filza Azkiya
Satuan Pendidikan	: SDN 101504 Basilam Baru
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/Kelas	: C/V(Lima)
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Semester	: II
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Bilangan
Sub Materi	: Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Moda Pembelajaran	: Tatap Muka
Metode Pembelajaran	: Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
Target	: Peserta Didik

1. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia
- Berkebhinekaan Global
- Bergotong Royong
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Kreatif

2. SARANA DAN PRASARANA

- Buku matematika siswa dan guru dari kemendikbudristek.
- LKS, Soal Latihan

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Bilangan

Peserta didik dapat menentukan dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

4.1 Menentukan kelipatan, faktor, kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

3. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat menemukan kelipatan dan faktor persekutuan dari dua bilangan dengan benar.
- Setelah mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat menentukan KPK dari suatu bilangan dengan tepat.
- Setelah mendengarkan penjelasan guru, dengan cara berdiskusi dengan kelompok peserta didik mampu memecahkan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dengan cermat.

4. Asessmen

Asessmen formatif : Penilaian kognitif siswa terkait materi KPK

NO	PERTANYAAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Peserta didik mengetahui pengertian kelipatan persekutuan terkecil (KPK)				
2.	Peserta didik mengetahui cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan.				
3.	Peserta didik mampu menentukan KPK dari dua bilangan				
4.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dengan cara faktorisasi prima.				
5.	Peserta didik mampu menyelesaikan KPK dari dua bilangan dengan pohon faktor.				

5. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam pembuka dan memulai pembelajaran dengan membacakan doa. 2. Guru menanyakan kabar peserta didik. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan salah satu lagu wajib Nasional.	15 menit

	5. Apersepsi: Peserta didik diberikan pertanyaan: Apakah yang dimaksud dengan KPK dari suatu bilangan? 6. Peserta didik melakukan Tanya jawab dengan Guru. (bernalar kritis) 7. Guru menyampaikan materi yang akan di pelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	
Inti	1. Guru memberikan 5 soal untuk dikerjakan oleh setiap peserta didik, guna untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menentukan KPK dari dua bilangan. (Pre test). 2. Guru memberikan penjelasan tentang materi KPK. 3. Guru menjelaskan cara menyelesaikan KPK dari dua bilangan (dengan faktorisasi prima dan pohon faktor). 10 Guru melakukan Tanya jawab dengan peserta didik tentang cara penyelesaian KPK dari dua bilangan. 11 Guru memberikan beberapa soal tentang KPK dua bilangan. 12 Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik menyelesaikan soal tersebut di papan tulis. 13 Guru dan peserta didik memberikan tanggapan terhadap jawaban yang diberikan peserta didik. 14 Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memperbaiki jawaban teman nya yang salah.	45 menit
Penutup	1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan 2. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.	10 e ni t

6. Refleksi

Guru

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
- Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
- Kesulitan apa yang dialami?
- Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

Peserta Didik

- Apa saja yang kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
- Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?
- Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan? Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?

- Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?

7. Glosarium

- Faktor : Bilangan-bilangan yang dapat membagi habis suatu bilangan
- Kelipatan : Bilangan bilangan yang merupakan hasil kali bilangan tersebut dengan bilangan asli
- KPK : Kelipatan persekutuan terkecil

8. Lampiran

- Bahan bacaan guru dan peserta didik

9. Daftar pustaka

Horbi, Susanto, dkk.2022. Buku Panduan Guru Matematika Untuk SD/MI KelasV.Jakarta Pusat: Kemdikbudristek.

Horbi, Susanto, dkk. 2022. Buku SiswaMatematika Untuk SD/MI Kelas V. Jakarta Pusat: Kemdikbudtistek.

Peneliti

Filza Azkiya
2020500119

Mengetahui
Wali Kelas V



Leli Mariani Hasibuan, S.Pd.
NIP. 198008102008012006

Basilam Baru, April 2024

Kepala Sekolah



Renawati, S.Pd, M.M

NIP. 19820319 200801 2 001

Lampiran Soal Tes

SOAL PRE TES

1. Tentukan KPK dari 6 dan 8!
2. Tentukan KPK dari 8 dan 12!
3. Tentukan KPK dari 12 dan 18!
4. Tentukan KPK dari 24 dan 36!
5. Tentukan KPK dari 36 dan 48!

SOAL POS TES

1. Pak Harun panen jeruk setiap 8 hari sekali dan pisang setiap 12 hari sekali. Tiap berapa hari Pak Harun panen jeruk dan pisang secara bersamaan?
2. Udin menabung setiap 4 hari dan Beni menabung setiap 6 hari. Jika mereka menabung bersama 4 Oktober 2021. Pada tanggal berapa mereka menabung bersama-sama untuk yang kedua kalinya?
3. Edo membeli kelereng setiap 18 hari. Udin membeli kelereng setiap 24 hari sekali. Jika mereka membeli bersama-sama untuk pertama kalinya, setiap berapa hari mereka akan membeli kelereng bersama?
4. Alvin mengunjungi perpustakaan setiap 3 hari sekali dan Zury setiap 4 hari sekali. Jika tanggal 20 Mei mereka mengunjungi perpustakaan, mereka akan ke perpustakaan secara bersamaan lagi pada tanggal...
5. Siti pergi ke perpustakaan setiap 6 hari, Dayu pergi ke perpustakaan setiap 8 hari. Jika mereka pergi ke perpustakaan bersama pada 5 April 2021, kapan mereka kembali ke perpustakaan bersama?

Lampiran 7

Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Siswa	Nomor Soal					Jumlah	Score
	1	2	3	4	5		
AM	2	2	3	3	0	10	40
AAN	2	2	2	0	2	8	32
AA	3	2	3	2	0	10	40
AZ	2	2	2	0	0	6	24
AM	3	2	2	3	2	12	48
KAZ	3	3	2	2	2	12	48
KN	2	2	2	2	2	10	40
MR	3	2	3	3	2	13	52
MI	3	3	3	2	3	14	56
NA	2	2	2	2	3	11	44
NH	3	3	3	2	2	13	52
PZ	2	3	3	2	2	12	48
RH	3	3	3	3	2	14	56
SD	3	2	3	2	2	12	48

Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Kontrol

Siswa	Nomor Soal					Jumlah	Score
	1	2	3	4	5		
AF	3	2	2	3	0	10	40
AN	3	2	2	2	2	11	44
BS	4	4	3	2	2	15	60
CS	2	2	2	0	0	6	24
DS	3	3	3	3	3	15	60
EA	4	2	2	3	2	13	52
FA	2	3	3	2	2	12	48
FH	4	2	3	3	2	14	56
IS	3	3	3	2	3	14	56
MI	2	2	3	2	3	12	48
PS	3	3	4	2	2	14	56
RS	4	3	3	2	2	14	56
TH	3	3	2	3	3	14	56
UH	3	2	2	2	2	11	44

Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Eksperimen

Siswa	Nomor Soal					Jumlah	Score
	1	2	3	4	5		
AM	5	4	4	4	4	21	84
AAN	5	4	5	4	3	21	84
AA	5	5	4	5	4	23	92
AZ	3	3	3	3	3	15	60
AM	5	5	5	4	4	23	92
KAZ	4	5	4	4	3	20	80
KN	5	5	4	5	4	23	92
MR	4	4	5	5	4	22	88
MI	5	5	4	4	4	22	88
NA	4	5	4	5	4	22	88
NH	5	4	4	5	4	21	84
PZ	5	4	4	4	3	20	80
RH	5	4	5	5	4	23	92
SD	5	5	4	4	3	21	84

Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Kontrol

Siswa	Nomor Soal					Jumlah	Score
	1	2	3	4	5		
AF	3	2	2	3	0	10	40
AN	3	2	2	2	2	11	44
BS	4	4	3	2	2	15	60
CS	2	2	2	0	0	6	24
DS	3	3	3	3	3	15	60
EA	4	2	2	3	2	13	52
FA	2	3	3	2	2	12	48
FH	4	2	3	3	2	14	56
IS	3	3	3	2	3	14	56
MI	2	2	3	2	3	12	48
PS	3	3	4	2	2	14	56
RS	4	3	3	2	2	14	56
TH	3	3	2	3	3	14	56
UH	3	2	2	2	2	11	44

Cara menghitung score:

$$\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{banyak soal} \times \text{nilai maksimal}} \times 100$$

Daftar Nilai Kelas Eksperimen

Siswa	Pretest	Posttest
AM	40	84
AAN	32	84
AA	40	92
AZ	24	60
AM	48	92
KAZ	48	80
KN	40	92
MR	52	88
MI	56	88
NA	44	88
NH	52	84
PZ	48	80
RH	56	92
SD	48	84
Jumlah	628	1.188
Rata-rata	44,85	85

Daftar Nilai Kelas Kontrol

Siswa	Pretest	Posttest
AF	40	40
AN	44	44
BS	60	60
CS	24	24
DS	60	60
EA	52	52
FA	48	48
FH	56	56
IS	56	56
MI	48	48
PS	56	56
RS	56	56
TH	56	56
UH	44	44
Jumlah	700	700
Rata-rata	50	50

Lampiran 8

Interval Kelas Eksperimen

PRETEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 24-30	1	7.1	7.1	7.1
31-37	1	7.1	7.1	14.3
38-44	4	28.6	28.6	42.9
45-51	4	28.6	28.6	71.4
52-58	4	28.6	28.6	100.0
Total	14	100.0	100.0	

POSTEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 44-50	4	28.6	28.6	28.6
51-57	2	14.3	14.3	42.9
58-64	3	21.4	21.4	64.3
65-71	2	14.3	14.3	78.6
72-78	3	21.4	21.4	100.0
Total	14	100.0	100.0	

Interval Kelas Kontrol

PRETEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 24-31	1	7.1	7.1	7.1
40-47	3	21.4	21.4	28.6
48-55	3	21.4	21.4	50.0
56-63	7	50.0	50.0	100.0
Total	14	100.0	100.0	

POSTEST

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 24-31	1	7.1	7.1	7.1
40-47	3	21.4	21.4	28.6
48-55	3	21.4	21.4	50.0
56-63	7	50.0	50.0	100.0
Total	14	100.0	100.0	

Lampiran 9

**Hasil Perhitungan Kelas Eksperimen
Statistics**

	Pretest	Posttest
N Valid	14	14
Missing	0	0
Mean	44.86	84.86
Std. Error of Mean	2.415	2.226
Median	48.00	86.00
Mode	48	84 ^a
Std. Deviation	9.037	8.328
Variance	81.670	69.363
Skewness	-.963	-2.181
Std. Error of Skewness	.597	.597
Kurtosis	.832	6.171
Std. Error of Kurtosis	1.154	1.154
Range	32	32
Minimum	24	60
Maximum	56	92
Sum	628	1188

**Hasil Perhitungan Kelas Kontrol
Statistics**

	Pretest	Posttest
N Valid	14	14
Missing	0	0
Mean	50.00	50.00
Std. Error of Mean	2.610	2.610
Median	54.00	54.00
Mode	56	56
Std. Deviation	9.767	9.767
Variance	95.385	95.385
Skewness	-1.535	-1.535
Std. Error of Skewness	.597	.597
Kurtosis	2.832	2.832
Std. Error of Kurtosis	1.154	1.154
Range	36	36
Minimum	24	24
Maximum	60	60
Sum	700	700

Lampiran 10

Perhitungan manual Pretest kelas Eksperimen

Menentukan Range/Rentang kelas

$$\begin{aligned}\text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 56 - 24 \\ &= 32\end{aligned}$$

Menentukan Banyak kelas

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } n \\ &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } 14 \\ &= 1 + 3,3 \cdot 1,14 \\ &= 1 + 3,76 \\ &= 4,76\end{aligned}$$

Menentukan Interval Kelas

$$\begin{aligned}I &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{32}{4,76} \\ &= 6,72\end{aligned}$$

Menentukan mean

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum FX}{\sum F} \\ &= \frac{637}{14} \\ &= 45,5\end{aligned}$$

Menentukan Median

$$\begin{aligned}Md &= b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ &= 44,5 + 7 \left(\frac{7 - 6}{4} \right) \\ &= 44,5 + 7 \left(\frac{1}{4} \right) \\ &= 44,5 + 7 (0,25) \\ &= 44,5 + 1,75 \\ &= 46,25\end{aligned}$$

Menentukan Modus

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$\begin{aligned}
 &= 44,5 + 7 \left(\frac{0}{0+0} \right) \\
 &= 44,5 + 7 \\
 &= 51,5
 \end{aligned}$$

Mennentukan Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{941,5}{13}} \\
 &= \sqrt{72,42} \\
 &= 8,50
 \end{aligned}$$

Perhitungan manual Pretest kelas Kontrol

Menentukan Range/Rentang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\
 &= 60 - 24 \\
 &= 36
 \end{aligned}$$

Menentukan Banyak kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } n \\
 &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } 14 \\
 &= 1 + 3,3 \cdot 1,14 \\
 &= 1 + 3,76 \\
 &= 4,76
 \end{aligned}$$

Menentukan Interval Kelas

$$\begin{aligned}
 I &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{36}{4,76} \\
 &= 7,56
 \end{aligned}$$

Menentukan mean

$$\begin{aligned}
 \bar{x} &= \frac{\sum FX}{\sum F} \\
 &= \frac{722}{14}
 \end{aligned}$$

$$= 51,57$$

Menentukan Median

$$\begin{aligned} Md &= b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\ &= 47,5 + 8 \left(\frac{7-4}{3} \right) \\ &= 47,5 + 8 \left(\frac{3}{3} \right) \\ &= 55,5 \end{aligned}$$

Menentukan Modus

$$\begin{aligned} Mo &= b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 55,5 + 8 \left(\frac{4}{4+7} \right) \\ &= 55,5 + 8 \left(\frac{4}{11} \right) \\ &= 55,5 + 8 (0,36) \\ &= 55,5 + 2,88 \\ &= 58,38 \end{aligned}$$

Menentukan Standar Deviasi

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1.209,44}{13}} \\ &= \sqrt{93,03} \\ &= 9,64 \end{aligned}$$

Perhitungan manual Posttest Kelas Eksperimen

Menentukan Range/Rentang kelas

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 92 - 60 \\ &= 32 \end{aligned}$$

Menentukan Banyak kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } n \\
 &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } 14 \\
 &= 1 + 3,3 \cdot 1,14 \\
 &= 1 + 3,76 \\
 &= 4,76
 \end{aligned}$$

Menentukan Interval Kelas

$$\begin{aligned}
 I &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{32}{4,76} \\
 &= 6,7
 \end{aligned}$$

S

Menentukan mean

$$\begin{aligned}
 \bar{x} &= \frac{\sum FX}{\sum F} \\
 &= \frac{1190}{14} \\
 &= 85
 \end{aligned}$$

Menentukan Median

$$\begin{aligned}
 Md &= b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right) \\
 &= 80,5 + 7 \left(\frac{7-3}{4} \right) \\
 &= 80,5 + 7 \left(\frac{4}{4} \right) \\
 &= 80,5 + 7(1) \\
 &= 80,5 + 7 = 87,5
 \end{aligned}$$

Menentukan Modus

$$\begin{aligned}
 Mo &= b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\
 &= 87,5 + 7 \left(\frac{3}{3+7} \right) \\
 &= 87,5 + 7 \left(\frac{3}{10} \right) \\
 &= 87,5 + 7(0,3) \\
 &= 87,5 + 2,1 \\
 &= 89,6
 \end{aligned}$$

Mennentukan Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{868}{13}} \\
 &= \sqrt{66,78} \\
 &= 8,17
 \end{aligned}$$

Perhitungan manual Posttest kelas Kontrol

Menentukan Range/Rentang kelas

$$\begin{aligned}
 \text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\
 &= 60 - 24 \\
 &= 36
 \end{aligned}$$

Menentukan Banyak kelas

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } n \\
 &= 1 + 3,3 \cdot \text{Log } 14 \\
 &= 1 + 3,3 \cdot 1,14 \\
 &= 1 + 3,76 \\
 &= 4,76
 \end{aligned}$$

Menentukan Interval Kelas

$$\begin{aligned}
 I &= \frac{R}{K} \\
 &= \frac{36}{4,76} \\
 &= 7,56
 \end{aligned}$$

Menentukan mean

$$\begin{aligned}
 \bar{x} &= \frac{\sum FX}{\sum F} \\
 &= \frac{722}{14} \\
 &= 51,57
 \end{aligned}$$

Menentukan Median

$$\begin{aligned}
 Md &= b + p \left(\frac{1/2 n - F}{f} \right) \\
 &= 47,5 + 8 \left(\frac{7-4}{3} \right) \\
 &= 47,5 + 8 \left(\frac{3}{3} \right) \\
 &= 55,5
 \end{aligned}$$

Menentukan Modus

$$\begin{aligned}
 Mo &= b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\
 &= 55,5 + 8 \left(\frac{4}{4+7} \right) \\
 &= 55,5 + 8 \left(\frac{4}{11} \right) \\
 &= 55,5 + 8 (0,36) \\
 &= 55,5 + 2,88 \\
 &= 58,38
 \end{aligned}$$

Menentukan Standar Deviasi

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{1.209,44}{13}} \\
 &= \sqrt{93,03} \\
 &= 9,64
 \end{aligned}$$

Lampiran 11

Daya Pembeda Instrumen *Pretest* Kelas Eksperimen

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	8.64	3.786	.528	.480
SOAL2	8.86	3.978	.443	.516
SOAL3	8.64	4.093	.360	.544
SOAL4	9.21	2.797	.431	.492
SOAL5	9.50	3.346	.211	.657

Daya Pembeda Instrumen *Pretest* Kelas Kontrol

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	9.43	4.418	.329	.614
SOAL2	9.93	4.379	.431	.572
SOAL3	9.86	4.593	.356	.603
SOAL4	10.29	4.066	.387	.587
SOAL5	10.50	3.346	.481	.539

Daya pembeda instrumen posttest Kelas Eksperimen

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	16.64	2.863	.518	.681
SOAL2	16.86	3.055	.399	.729
SOAL3	17.07	3.148	.433	.712
SOAL4	16.93	2.687	.619	.638
SOAL5	17.64	3.170	.540	.679

Daya pembeda instrumen posttest Kelas Kontrol
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	9.43	4.418	.329	.614
SOAL2	9.93	4.379	.431	.572
SOAL3	9.86	4.593	.356	.603
SOAL4	10.29	4.066	.387	.587
SOAL5	10.50	3.346	.481	.539

Lampiran 12

Hasil Uji Coba Validitas *Pretest* Kelas Eksperimen Correlations

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	TOTAL
SOAL1	Pearson Correlation	1	.344	.417	.468	.194	.682
	Sig. (2-tailed)		.228	.138	.092	.507	.007
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL2	Pearson Correlation	.344	1	.344	.161	.378	.611
	Sig. (2-tailed)	.228		.228	.582	.183	.020
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL3	Pearson Correlation	.417	.344	1	.468	-.108	.549
	Sig. (2-tailed)	.138	.228		.092	.714	.042
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL4	Pearson Correlation	.468	.161	.468	1	.161	.744
	Sig. (2-tailed)	.092	.582	.092		.582	.002
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL5	Pearson Correlation	.194	.378	-.108	.161	1	.611
	Sig. (2-tailed)	.507	.183	.714	.582		.020
	N	14	14	14	14	14	14
TOTAL	Pearson Correlation	.682**	.611*	.549*	.744**	.611*	1
	Sig. (2-tailed)	.007	.020	.042	.002	.020	
	N	14	14	14	14	14	14

Hasil Uji Coba Validitas *Pretest* Kelas Kontrol Correlations

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	TOTAL
SOAL 1	Pearson Correlation	1	.081	-.059	.554*	.110	.547
	Sig. (2-tailed)		.783	.840	.040	.709	.043
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 2	Pearson Correlation	.081	1	.654*	-.074	.246	.550
	Sig. (2-tailed)	.783		.011	.802	.396	.042
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 3	Pearson Correlation	-.059	.654*	1	.011	.379	.586
	Sig. (2-tailed)	.840	.011		.971	.181	.028
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 4	Pearson Correlation	.554*	-.074	.011	1	.399	.654
	Sig. (2-tailed)	.040	.802	.971		.157	.011
	N	14	14	14	14	14	14

SOAL 5	Pearson	.110	.246	.379	.399	1	.744
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.709	.396	.181	.157		.002
	N	14	14	14	14	14	14
TOTA L	Pearson	.547*	.550*	.586*	.654*	.744**	1
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.043	.042	.028	.011	.002	
	N	14	14	14	14	14	14

Hasil Uji Coba Validitas *Posttest* Kelas Eksperimen

Correlations

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	TOTAL
SOAL 1	Pearson	1	.281	.375	.117	.205	.644*
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)		.331	.187	.690	.482	.013
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 2	Pearson	.281	1	.458	-.021	.091	.606*
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.331		.099	.944	.756	.022
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 3	Pearson	.375	.458	1	.167	.122	.614*
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.187	.099		.569	.679	.019
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 4	Pearson	.117	-.021	.167	1	.517	.606*
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.690	.944	.569		.058	.022
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 5	Pearson	.205	.091	.122	.517	1	.612*
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.482	.756	.679	.058		.020
	N	14	14	14	14	14	14
TOTA L	Pearson	.644*	.606*	.614*	.606*	.612*	1
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.013	.022	.019	.022	.020	
	N	14	14	14	14	14	14

Hasil Uji Coba Validitas *Posttest* Kelas Kontrol
Correlations

		SOAL1	SOAL2	SOAL3	SOAL4	SOAL5	TOTAL
SOAL 1	Pearson Correlation	1	.081	-.059	.554*	.110	.547
	Sig. (2-tailed)		.783	.840	.040	.709	.043
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 2	Pearson Correlation	.081	1	.654*	-.074	.246	.550
	Sig. (2-tailed)	.783		.011	.802	.396	.042
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 3	Pearson Correlation	-.059	.654*	1	.011	.379	.586
	Sig. (2-tailed)	.840	.011		.971	.181	.028
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 4	Pearson Correlation	.554*	-.074	.011	1	.399	.654
	Sig. (2-tailed)	.040	.802	.971		.157	.011
	N	14	14	14	14	14	14
SOAL 5	Pearson Correlation	.110	.246	.379	.399	1	.744
	Sig. (2-tailed)	.709	.396	.181	.157		.002
	N	14	14	14	14	14	14
TOTAL	Pearson Correlation	.547*	.550*	.586*	.654*	.744**	1
	Sig. (2-tailed)	.043	.042	.028	.011	.002	
	N	14	14	14	14	14	14

Lampiran 13

Reabilitas Pretest kelas eksperimen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.615	5

Reabilitas Pretest kelas kontrol

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.638	5

Reabilitas Posttest kelas eksperimen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.726	5

Reabilitas Posttest kelas kontrol

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.638	5

Lampiran 14

Uji Normalitas Pretest

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Kelas Eksperimen	.915	14	.105
Kelas Kontrol	.843	14	.018

Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	.753	14	.185
Kelas Kontrol	.843	14	.018

Lampiran 15

Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan menentukan KPK	Based on Mean	.761	1	26	.391
	Based on Median	.425	1	26	.520
	Based on Median and with adjusted df	.425	1	25.069	.520
	Based on trimmed mean	.634	1	26	.433

Lampiran 16

Tabel Nilai t

d.f	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63, 657
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712

Lampiran 17

Uji t
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Menentukan KPK	Equal variances assumed	.761	.391	10.161	26	.000	34.857	3.430	27.806	41.908
	Equal variances not assumed			10.161	25.367	.000	34.857	3.430	27.797	41.917

Dokumentasi



Peneliti menyajikan materi KPK



Peneliti melakukan presentasi tentang materi KPK (*Class Presentatation*)



Peneliti menampilkan dan menjelaskan cara penggunaan media multifungsi dalam menentukan KPK



Peneliti meminta salah satu siswa untuk mencoba menggunakan media multifungsi dalam menentukan KPK



Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok



Peneliti membagikan soal yang akan di kerjakan setiap team untuk bermain dan ber turnamen



Setiap kelompok tercepat membuktikan hasil jawaban kelompok nya dengan bantuan media multifungsi



Peneliti dan siswa melakukan perhitungan score yang diperoleh oleh setiap kelompok



Peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh score tertinggi (*Great Team*)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
 Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

12 Januari 2024

Nomor : B0076 /Un.28/E.1/PP. 00.9/01/2024
 Lamp : -
 Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
 Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr. Mariam Nasution, M.Pd
 2. Asriana Harahap, M.Pd

(Pembimbing I)
 (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Filza Azkiya
 NIM : 2020500119
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Menentukan KPK di Kelas V SD Negeri 101504 Basilam Baru

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 dan Kelembagaan



Dr. Asriana Harahap, S.Psi, M.A
 NIP. 19801221 200604 2 001

Ketua Program Studi PGMI

Nursyaidah, M.Pd
 NIP. 19770726 200312 2001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
 Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 0252 /Un.28/E.1/TL.00/01/2024
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Riset
 Penyelesaian Skripsi

22 Januari 2024

Yth. Kepala SD Negeri 101504 Basilam Baru
 Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Filza Azkiya
 NIM : 2020500119
 Semester : VII
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa Menentukan KPK di Kelas V"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 dan Kemahasiswaan



Dr. Hs. Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
 NIP. 198012242006042001



**PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SDN NO. 101504 BASILAM BARU
KECAMATAN ANGKOLA MUARATAIS**

E-mail: sdn100609hutatonga@gmail.com

NPSN : 10207368

Kode Pos : 22773

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420 / 040 / SDN / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Renawati, S.Pd, M.M
Nip : 19820319 200801 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SD Negeri 101504 Basilam Baru
Alamat : Desa Basilam, Kec. Angkola muaratais Kab. Tapanuli Selatan

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Filza Azkiya
NIM : 2020500119
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar telah melaksanakan penelitian di SDN No. 101504 Basilam Baru untuk menyelesaikan skripsi dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Multifungsi Terhadap Kemampuan Siswa Menentukan KPK di Kelas V*". Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Basilam Baru, 29 April 2024
Kepala SD Negeri No. 101504 Basilam Baru
Kec. Angkola Muaratais

RENAWATI, S.Pd, M.M
 NIP/19820319 200801 2 001