

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR KELAS III MI PADANGSIDIMPUAN SELATAN
(PERSIAPAN MIN 5 PADANGSIDIMPUAN)**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SILPI NAULI
NIM. 2120500072**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR KELAS III MI PADANGSIDIMPUAN SELATAN
(PERSIAPAN MIN 5 PADANGSIDIMPUAN)**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SILPI NAULI
NIM. 2120500072**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR KELAS III MI PADANGSIDIMPUAN SELATAN
(PERSIAPAN MIN 5 PADANGSIDIMPUAN)**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**SILPI NAULI
NIM. 2120500072**

PEMBIMBING I

Dr. Almira Amir , M.Si
NIP. 197309022008012006

PEMBIMBING II

Diyah Hoiriyah , M.Pd
NIP. 198810122023212043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Silpi Nauli

Padangsidimpuan, Juni 2025
Kepada Yth:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad
Addary Padangsidimpuan di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Silpi Nauli yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidimpuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan) "** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara 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. Almira Amir M. Si
NIP. 197309022008012006

PEMBIMBING II



Diyah Hoiriyah, M.Pd
NIP. 198810122023212043

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silpi Nauli

NIM : 2120500072

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan Selatan)

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang kode etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Mei 2025

Saya yang menyatakan



Silpi Nauli

NIM.2120500072

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silpi Nauli
NIM : 2120500072
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui
~~untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad~~
Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidempuan atas karya ilmiah
saya yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan)"**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Mei 2025

g menyatakan



Silpi Nauli
NIM. 2120500072

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silpi Nauli

NIM : 2120500072

Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : ~~Sungai Magelang, Kec. Gunung Tuleh, Kab. Pasaman Barat~~

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

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

Padangsidimpuan, Mei 2025

Saya yang menyatakan



Silpi Nauli
NIM.2120500072



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
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Silpi Nauli
NIM : 2120500072
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidimpuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan)

Ketua

Dr. Almira Amir, M. Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Dr. Nashran Azizan, M. Pd.
NIPPPK.19941111 202321 2 040

Anggota

Dr. Almira Amir, M. Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

Dr. Nashran Azizan, M. Pd.
NIPPPK.19941111 202321 2 040

Diyah Hoiriyah, M. Pd.
NIPPPK.19881012 202321 2 043

Lili Nur Indah Sari, M. Pd.
NIPPPK. 19890319 202321 2 032

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Kamis, 12 Juni 2025
Pukul : 08.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/84 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.73
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH 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 Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidimpuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan)
Nama : Silpi Nauli
NIM : 2120500072
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Padangsidimpuan, Mei 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP 19720920 200003 2 00

ABSTRAK

Nama : Silpi Nauli
NIM : 2120500072
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan /PGMI
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran matematika yang selalu didominasi oleh pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan materi di depan peserta didik tidak memperhatikan, hanya beberapa peserta didik yang fokus selebihnya peserta didik hanya sibuk dengan kegiatan masing-masing sehingga peserta didik tidak mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Keterlibatan peserta didik masih kurang dan belum menyeluruh serta didominasi oleh peserta didik tertentu saja. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kelas III MI padangsidempuan selatan (persiapan MIN 5 padangsidempuan). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika khususnya materi perkalian kelas III MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan). Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Sampel kelas eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan kelas kontrol diberi perlakuan khusus. Dari hasil penelitian ini dapat perbedaan rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas eksperimen sebesar 83,60 dan kelas kontrol 61,66. Analisis ini menggunakan uji T dengan mendapatkan hasil nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000 jadi disimpulkan ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian kelas III MI padangsidempuan selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan).

Kata kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) , Perkalian, Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah

ABSTRACT

Name : Silpi Nauli
NIM : 2120500072
Judul Skripsi : *The influence of the cooperative learning model the team games tournament (TGT) type on the learning outcomes of class III MI south padangsidimpuan (preparation MIN 5 padangsidimpuan)*

This research is motivated by mathematics learning that is often dominated by unengaging teaching methods, leading to students appearing unenthusiastic during lessons. When teachers explain material at the front of the class, students do not pay attention; only a few students focus, while the rest are busy with their own activities, causing them to not understand what the teacher is conveying. Student involvement is still lacking and not comprehensive, being dominated by only certain students. The research question in this study is whether there is a significant influence of the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model on the learning outcomes of third-grade students at MI Padangsidimpuan Selatan (preparatory stage for MIN 5 Padangsidimpuan). The aim of this research is to determine whether or not there is a significant influence of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on mathematics learning outcomes, specifically on multiplication material for third-grade students at MI Padangsidimpuan Selatan (Preparatory stage for MIN 5 Padangsidimpuan). This research is a quantitative study using an experimental method. The data collection instrument in this research is a test. The experimental class sample was given special treatment using the Team Game Tournament (TGT) learning model, and the control class was given standard treatment. From the results of this research, it can be concluded that there is a significant difference in the average scores between the experimental and control classes, with the experimental class scoring 83,60 and the control class scoring 61.66 Therefore, there is a significant influence of the team games tournament (TGT) learning model on mathematics learning outcomes in multiplication for third-grade students at MI Padangsidimpuan Selatan (Preparatory stage for MIN 5 Padangsidimpuan).

Keyword : *Team Games Tournament (TGT) , learning outcomes Or learning achievement, Multiplication*

الخلاصة

الاسم نيم عون

: سيقم تألي

البحث

: ٢١٢٠٥٠٠٠٧٢

: تأثير نموذج التعلم التعاوني من نوع

سبيلفول الجينية (التهديد لـ ه بانغ سبيلفول)

على اتصال

طلالصف الثالث في مدرسة

بانغ

يُطرح في هذا البحث من أن تعلم مادة الرياضيات يبين عليه دلتما ألوب تعلم غير جذاب، مما يجعل المتعلمين يظهرون دون حماس في متابعة التعلم عند شرح المعلم للمادة أمام المتعلمين لا يبتلين، فقط بعض المتعلمين يركزون، بينما الباقون متفانون بلطفهم الخاصة، مما يجعل المتعلمين لا يفهمون ما يشرحه المعلم لا تزال مشاركة المتعلمين ضعيفة ولم تكن تشمل الجميع، بل يبين عليها بعض المتعلمين فقط مشكلة البحث في هذه الدراسة هي هل كبر لنموذج التعلم التعاوني من نوع الجينية على نتائج تعلم طال الصف الثالث في السبيلفول سبيلفول

هدف هذا البحث هو معرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير لنموذج التعلم على نتائج تعلم مادة

الرياضيات، خاصة في مادة ضرب الصف الثالث بانغ سبيلفول الجينية (التهديد بانغ

سبيلفول)

هذا البحث هو من نوع البحث الكمي باستخدام المنهج التجريبي. أداة جمع البيانات في هذا البحث

هي الاختبار. تم إعطاء الصف التجريبي معالجة خاصة باستخدام نموذج التعلم ، وتم إعطاء

الصف الضابط معالجة خاصة. من خلال الفرضية في متوسط الصف التجريبي والصف الضابط، حيث بلغ متوسط

الصف التجريبي ٨٣(١)٦٠ ومتوسط الصف الضابط (٦٦,٦١)، إذاً هناك تأثير كبير لنموذج التعلم على نتائج تعلم مادة

الرياضيات في مادة ضرب الصف الثالث بانغ سبيلفول الجينية (التهديد لـ ه بانغ سبيلفول).

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلم، نتائج التعلم، ضرب.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, dengan mengucap puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, beliau adalah suri tauladan yang patut dicontoh dan diteladani, beliau yang membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam penyelesaian skripsi yang berjudul pengaruh “ **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidimpuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan)**”, ditulis untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary (UIN SYAHADA) PadangSidimpuan. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan/arahan, bantuan, dan motivasi - motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr.Almira Amir, M.Si selaku Pembimbing I dan Diyah Hoiriyah , M. Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan ilmu, bimbingan arahan, waktu, dan saran serta motivasi dalam penulisan skripsi ini.

2. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag. selaku Rektor UIN SYAHADA Padang Sidempuan, serta Prof. Dr. Erawadi, M. Ag. selaku wakil bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga,
3. Dr. Anhar, M. A selaku Wakil Rektor bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan dan Dr. Ikhwanuddin Harahap, M. Ag, selaku Wakil Rektor bidang kemahasiswaan dan kerja sama.
4. Dr. Lelya Hilda, M. Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addry Padangsidempuan. Dr. Lis Yulianti Safrina Siregar, S. Psi, M. A Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga.
5. Ali Asrun, S. Ag, M. Pd wakil dekan bidang administrasi umum, perencanaan dan keuangan. Dr. Hamdan Hasibuan, S. Pdi, M. Pd Wakil Dekan Kemahasiswaan dan Kerja Sama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
6. Nursyaidah, M. Pd selaku ketua program studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addry Padangsidempuan.
7. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
8. Teristimewa dan tercinta kepada Ayahanda Tarmizi dan Ibunda Eva Gusti yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, dan memberikan kasih sayang doa restu dan senantiasa memberikan motivasi bagi penulis sejak lahir sampai

sekarang dan mereka yang rela serta tulus berjuang dengan sepenuh jiwa dan raga untuk memberikan yang terbaik bagi penulis.

9. Teristimewa kepada Abanganda tercinta Ahmad Syarif, Kakak tercinta Mauli Rosita , S. Pd , Yulia Risa S. Pd, dan Adik ku tercinta Ummi Hayati , beserta keluarga yang memotivasi penulis dan memberikan do'a, kasih sayang, pengorbanan, dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan penulis.
10. Terimakasih kepada teman terbaikku, Selviana, Lailan, Yasma, Wirda, Parlagutan Lubis, Ifah, Nela, Vifri, Dona, Vivi, yang telah memberikan motivasi, semangat dan memberikan yang terbaik bagi penulis demi keberhasilan penulis.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas amal dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, karena atas karunia- Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis berharap skripsi ini akan membawa manfaat yang sebesar besarnya khususnya bagi penulis dan bagi pembaca umumnya. Amin Ya Rabbal Alamin.

Wassalamualaikum Wr. W.Padangsidimpun,

Padangsidimpun, Mei 2025

SILPI NAULI
2120500072

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ABSTRAK..... i

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR..... x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN1

- A. Latar Belakang.....1
- B. Identifikasi Masalah.....5
- C. Batasan Masalah.....6
- D. Definisi Operasional Variabel6
- E. Perumusan Masalah7
- F. Tujuan Penelitian.....7
- G. Manfaat Penelitian7
- H. Sistematika Pembahasan8

BAB II LANDASAN TEORI.....10

- A. Kerangka Teori.....10
 - 1. Model Pembelajaran Kooperatif.....10
 - a. Pengertian model pembelajaran kooperatif10
 - b. Tujuan model pembelajaran kooperatif11
 - c. Karakteristik model pembelajaran kooperatif.....12
 - 2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).....14
 - a. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT).....14
 - b. Langkah-langkah *Teams Games Tournament* (TGT)16
 - c. Kelebihan dan kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT)19
 - d. Ciri-ciri model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)20
 - 3. Hasil Belajar22
- B. Penelitian Terdahulu33
- C. Kerangka Berpikir35

D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
B. Jenis dan Metode Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel.....	38
D. Instrumen dan teknikPengumpulan Data	40
E. Pengembangan Instrumen	42
F. Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	53
A. Deskripsi Data	53
1. Distrubusi Frekuensi Nilai Awal (Pretest)	53
2. Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (Posttest)	57
B. Analisis Data	61
1. Data <i>Pretest</i>	61
2. Data <i>Posttest</i>	63
C. Uji Hipotesis.....	65
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
E. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Implikasi Hasil Penelitian	71
C. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Schedule Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Metode Penelitian	38
Tabel 3.3 Jumlah Populasi.....	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Tes.....	40
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Hasil Belajar	42
Tabel 3.6 Tabel Validitas tes	42
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen	53
Tabel 4.2 Distribusi Nilai Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen	54
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Kontrol	55
Tabel 4.4 Distribusi Nilai Awal (<i>Pretest</i>) Kelas Kontrol	56
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.6 Distribusi Nilai Akhir (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (<i>Posttest</i>) Kelas Kontrol	59
Tabel 4.8 Distribusi Nilai Akhir (<i>Posttest</i>) Kelas Kontrol.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 histogram <i>pretest</i> siswa kelas eksperimen	54
Gambar 4.2 histogram <i>pretest</i> siswa kelas kontrol.....	56
Gambar 4.3 histogram <i>posttest</i> siswa kelas eksperimen.....	58
Gambar 4.4 histogram <i>posttest</i> siswa kelas kontrol	60

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kelas eksperimen
- Lampiran 2 rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kelas kontrol
- Lamiran 3 lembar soal *pretes* mata pelajaran matematika
- Lamiran 4 lembar soal *posstest* mata pelajaran matematika
- Lamiran 5 hasil distribusi nilai *pretest* kelas eksperimen
- Lamiran 6 olahan distribusi data awal (*pretes*) kelas kontrol
- Lamiran 7 olahan distribusi data akhir (*posttest*) kelas eksperimen
- Lamiran 8 olahan distribusi nilai akhir (*posttest*) kelas kontrol
- Lamiran 9 uji normalita *pretest*
- Lamiran 10 uji homogenitas *pretest*
- Lamiran 11 uji kesamaan rata-rata *pretest*
- Lamiran 12 uji normalitas *posttest*
- Lamiran 13 uji homogenitas *posttest*
- Lamiran 14 uji kesamaan rata-rata
- Lamiran 15 uji hipotesis
- Lampiran 16 uji reliabilitas
- Lampiran 17 hasil belajar kelas III A kelas eksperimen
- Lampiran 18 hasil belajar kelas III B kelas Kontrol
- Lampiran 19 olah data validitas
- Lampiran 20 dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian kepada seseorang guna untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Bapak pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara sejak tahun 1920-an telah menyuarakan pemikiran bahwa pendidikan pada dasarnya adalah "Memanusiakan Manusia". Untuk itu suasana yang dibutuhkan dalam pendidikan adalah suasana yang berprinsip pada kekeluargaan, kebaikan hati, empati cinta kasih dan penghargaan terhadap masing-masing anggotanya. Dengan demikian pendidikan hendaknya membantu peserta didik untuk berkepribadian merdeka, sehat fisik, sehat mental, cerdas, serta menjadi anggota masyarakat yang berguna. Manusia merdeka adalah seseorang yang mampu berkembang secara utuh dan selaras dari segala aspek kemanusiaannya dan mampu menghargai dan menghormati kemanusiaan setiap orang.¹

¹ M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model Model Pembelajaran*, (Lombok Holistika, 2014), hlm. 4-5.

Pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk membuat peserta didik belajar (mengubah tingkah laku untuk mendapatkan kemampuan baru) yang berisi suatu system atau rancangan untuk mencapai suatu tujuan. "Hasil belajar adalah perstasi belajar peserta didik dan secara keseluruhan secara indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Menurut Benjamin S. Bloom ada tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu: ranah proses berfikir (*cognitive domain*), ranah nilai atau sikap (*affictive domain*) dan ranah keterampilan (*psychomotor domain*).²

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan sesuatu di dalam kelas. "Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran tahap-tahap dan kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 september 2024 Kenyataan yang ada di MI Padangsidimpun (Persiapan MIN 5 Padangsidimpun) dalam pembelajaran matematika selalu didominasi oleh pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Dalam proses pembelajaran pada saat guru menjelaskan materi di depan kelas peserta didik memperhatikan. Hanya beberapa peserta didik yang fokus, selebihnya peserta didik sibuk dengan kegiatan masing-masing sehingga

² Khanifatul, *Pembelajaran Inovasi*, (Yigyakarta Ar-Ruzz Media 2013), hlm. 221.

peserta didik tidak mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Keterlibatan peserta didik masih kurang dan belum menyeluruh serta di dominasi oleh peserta didik tertentu saja. Selain itu, keadaan peserta didik yang tidak sepenuhnya memiliki semangat tinggi dan kemampuan yang cukup untuk mengikuti pembelajaran matematika. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa didalam proses pembelajaran peserta didik harus aktif dalam belajar dengan adanya aktivitas belajar yang positif maka akan menimbulkan hasil yang baik. Karena pada dasarnya aktivitas memegang peranan penting dan tanpa adanya aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Berdasarkan observasi pra survey yang dilakukan peneliti pada tanggal 30 september 2024 bahwa selama ini kegiatan belajar mengajar dikelas kurang adanya interaksi antar peserta didik dengan guru pada saat proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik hanya pasif dan belum dapat menunjukkan tingkat penguasaan materi pembelajaran yang memadai. Guru kurang menggunakan metode, strategi yang menyenangkan, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan tidak semangat dalam belajar. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar tersebut perlu adanya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif mampu menciptakan suasana lebih mengaktifkan peserta didik khususnya pada pelajaran matematika.

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang mudah dijalankan karena mengikutsertakan

aktivitas seluruh peserta didik yang mengandung unsur permainan, dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status.³ *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan dasar, kepercayaan diri, hasil belajar, interaksi positif tanpa melihat perbedaan status diantara peserta didik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) disampaikan dengan sistem yang lebih menyenangkan, sehingga diharapkan para peserta didik lebih tertarik, aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.⁴ Seperti penelitian terdahulu, dimana hasil belajar cenderung dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournamnet* (TGT) daripada menggunakan model *Team Assisted Individualization* (TAI) dan model klasikal, karena dengan menggunakan *teams games tournament* (TGT) peserta didik dituntut untuk aktif, saling bekerja sama dan percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya. Keberhasilan dapat diketahui dari rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan model *Teams Assisted Individualization*.⁵

Dalam pembelajaran, penting bagi guru untuk melibatkan aspek kognitif dan psikomotorik pada pembelajaran matematika. Salah satu cara yang dapat ditempuh yaitu dengan cara mengadakan perubahan pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran

³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Cv Pustaka Setia 2011), Hal. 92.

⁴ Musmiratul Uyun, Mardiana Dan Dewi Retno Sari Saputra , *Eksperimen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Teams Assisted Individualization Dengan Pendekatan Saintifik Ditinjau Dari Logis Matematis*.

yang dipilih peneliti dalam pembelajaran matematika model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang relevan untuk diterapkan. *Teams Games Tournament* (TGT) menerapkan permainan dalam pelaksanaan pembelajaran. Melalui permainan, iklim pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian yaitu **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidempuan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan).”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan beberapa model lainnya, namun pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
2. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang aktif, karena peserta didik cenderung duduk, mendengarkan dan mencatat materi.
3. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah pada mata pelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Dari penjelasan yang tertera dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, maka disini peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Model pembelajaran menggunakan dalam penelitian ini yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Hasil belajar yang dianalisa dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif.
3. Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah matematika pada materi perkalian.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams games tournament* adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan dari 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan

pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Dan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar kelas III MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan Min 5 Padangsidempuan”

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah “ untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika khususnya materi perkalian kelas III MI Padangsidempuan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan).

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di sekolah dasar diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta megubah pradigma pembelajaran matematika dari *teacher*

centered (berpusat pada guru menjadi *student centered* (berpusat pada peserta didik) dan mendorong pendidik agar dapat memodifikasi dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang efektif, kreatif, aktif, dan menyenangkan.

2. Bagi peserta didik

Melalui model *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta melalui kompetisi akan menumbuhkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran dan kerja sama dalam kelompok sehingga kegiatan pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi peserta didik.

3. Bagi lembaga pendidikan

Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menjadikan sekolah atau lembaga yang lebih inovatif dan meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran di sekolah atau lembaga.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam penulisan skripsi ini, dibuat sistematika pembahasan yang terdiri dari lima bab dan setiap bab terdapat sub bab dengan rincian sebagai berikut:

BAB I berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II berisikan landasan teori yang terdiri dari landasan teori, kajian atau penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, populasi sampel, teknik pengumpulan data, uji instrumen, teknik analisis data.

BAB IV berisikan hasil penelitian yang terdiri dari gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian, analisis data, pembahasan hasil penelitian, keterbatasan penelitian.

BAB V berisikan penutup yang terdiri dari kesimpulan, implikasi dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori.

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Pada model pembelajaran kolaboratif ini siswa belajar secara berkelompok dan mendiskusikan topik pembelajaran.¹

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kolaboratif adalah model pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang dengan karakteristik yang berbeda-beda, dan tujuan pembelajaran tercapai ketika siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan berbagai definisi di atas, model pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran dalam kelompok kecil yang terdiri dari siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga

¹ Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Kooperatif Learning*, (Yogyakarta : Graha Cendekia, 2020) , hlm.14.

proses pembelajaran melibatkan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Setiap anggota mempunyai peran
- 2) Terjadinya hubungan interaksi langsung diantara siswa
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara berjalannya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok apabila diperlukan.

Pembelajaran kelompok tidak sama dengan sekedar berjalan dalam kelompok. Roger dan David Jonshon mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimum lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan yaitu:

- 1) Saling ketergantungan
- 2) Tanggung jawab perseorangan
- 3) Tatap muka
- 4) Komunikasi antar kelompok
- 5) Evaluasi proses kelompok.²

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran mempunyai tujuan, begitu pula model Model pembelajaran kolaboratif. Model pembelajaran

² Andi Sulistio, Nik Haryanti, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Eureka Media Aksara, 2022), hlm. 3 – 5.

kooperatif menggunakan sistem pembelajaran kelompok yang bertujuan membantu siswa mencapai tujuan belajar yaitu:

- 1) Hasil belajar akademik
- 2) Penerimaan terhadap individu
- 3) Perkembangan keterampilan sosial

Model kooperatif memiliki beberapa tujuan, termasuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar optimal dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Selain itu, model ini juga bertujuan untuk mengajarkan keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi, serta memberdayakan peserta didik dalam kelompok atas sebagai tutor sebaya bagi kelompok bawah.

Secara umum, tujuan dari model kooperatif dapat disimpulkan sebagai berikut: meningkatkan hasil belajar peserta didik, mengembangkan keterampilan sosial mereka, dan meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan masalah dalam kelompok.

c. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Secara umum, model pembelajaran kooperatif melibatkan kerja sama dalam sebuah kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa ciri khas yang sering diidentifikasi oleh para ahli. Beberapa karakteristik yang dapat dijadikan acuan: Pembelajaran Secara Tim: Proses pembelajaran

terjadi dalam bentuk tim, di mana anggota kelompok saling mendukung dan berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama.

- 1) Manajemen Kooperatif: Terdapat struktur manajemen yang berbasis pada kolaborasi dan kerja sama antara anggota kelompok dalam mengatur tugas, waktu, dan sumber daya.
- 2) Diversitas dalam Kelompok: Anggota kelompok berasal dari beragam latar belakang, termasuk kemampuan akademik, ras, budaya, suku, dan jenis kelamin, untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif.
- 3) Orientasi pada Kelompok: Penghargaan lebih diberikan pada pencapaian kelompok daripada pencapaian individual, mendorong kerja sama dan saling membantu antaranggota kelompok.
- 4) Keterampilan Sosial: Model ini memperkuat keterampilan sosial peserta didik, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah bersama.

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif dapat diidentifikasi melalui karakteristik ini, yang menggaris bawahi pentingnya kolaborasi dan kerja sama dalam proses pembelajaran.

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

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *team games tournament* merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja sebelum setara mereka. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dalam pelajaran.³ TGT mempunyai lima komponen utama (Anita Lie, 2002:92-93), yaitu sebagai berikut:

1) Penyajian pembelajaran

Pada awal pembelajaran, guru menyajikan materi seperti presentasi kelas. Dalam penyajian kelas ini siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena hal ini akan membantu siswa untuk bekerja lebih baik dalam kerja kelompok dan saat permainan, karena skor permainan menentukan skor kelompok.

³ Andi sulisto, Nik haryani, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2022) , hlm. 38.

2) Team (kelompok)

Team biasanya terdiri dari empat sampai lima siswa orang yang sifat heterogen dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau latar belakang etnis. Tugas kelompok adalah memperdalam materi bersama teman-temannya dan yang terpenting mempersiapkan anggota kelompok agar dapat berfungsi dengan baik dan maksimal selama permainan dimulai.

3) Permainan

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari presentasi kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan bernomor sederhana. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab dengan benar mendapat poin. Poin yang dikumpulkan oleh siswa dalam turnamen mingguan.

4) Turnamen

Turnamen diadakan pada akhir minggu atau di setiap unit setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok mengerjakan LKS. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa teratas

dikelompokkan ke dalam Tabel I, tiga siswa berikutnya dikelompokkan ke dalam Tabel II, dan seterusnya.

5) Pengakuan tim (penghargaan kelompok)

Guru mengumumkan tim pemenang dan setiap tim menerima sertifikat atau penghargaan jika skor rata-rata memenuhi kriteria yang ditentukan.⁴

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Adapun langkah-langkah model pembelajara *team gametournament* (TGT) sebagai berikut:

1) Presentasi guru

Adapun prentasi yang dilakukan guru sebagai berikut:

- a) Menyampaikan tujuan dan motivasi belajar
- b) Menyajikan atau menyampaikan informasi
- c) Mengorganisasikan pelajar dalam kelompok-kelompok belajar
- d) Membimbing kelompok belajar
- e) Evaluasi
- f) Memberikan penghargaan

2) Kelompok belajar

Adapun tahapan kelompok belajar yang dilaksanakan adalah:

⁴ Anita Lie, *Cooperatif Learnin*, (Jakarta: PT Gramadia Widia Sarana Indonesia Tahun 2010), hlm. 24.

- a) Pelajar dalam kelas terlebih dahulu di ranking sesuai dengan kepandaian dalam mata pelajaran. Tujuannya adalah untuk mengurutkan pelajar sesuai dengan kemampuan dan digunakan untuk mengelompokkan pelajar ke dalam kelompok.
- b) Menentukan tiga kelompok dalam satu kelas yaitu kelompok atas, kelompok menengah kelompok bawah. Kelompok atas sebanyak 25% dari seluruh pelajar yang diambil dari ranking satu, kelompok tengah 50% dari seluruh pelajar yang diambil dari urutan setelah di ambil kelompok atas, dan kelompok bawah sebanyak 25% dari seluruh pelajar yaitu terdiri atas pelajarnya setelah diambil ke kelompok atas dan kelompok menengah.
- c) *Turnament*

Turnamen diselenggarakan seminggu sekali atau ketika sebagian materi pelajaran telah selesai. Siswa memainkan permainan akademis. Bersaing dengan teman-teman yang mempunyai tugas/materi belajar yang sama.⁵Guru menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja terdapat tiga orang siswa yang berkemampuan sama dari kelompok yang berbeda (siswa cerdas bersaing dengan siswa cerdas dari kelompok lain dan siswa kurang cerdas

⁵ Maulana Arafat Lubis ,Hj Hamidah,Nashran Azizan , *Model-model pembelajaran PPKn di SD/MI*, (Samudra Biru, 2022), hlm.74.

juga bersaing dengan siswa kurang cerdas dari kelompok lain). Dengan demikian, setiap siswa mempunyai peluang untuk berhasil sesuai dengan kemampuannya. Selama kompetisi, tanggung jawab pribadi dipegang agar anggota tim tidak saling membantu.

d) Pengenalan kelompok

Adapun pengenalan kelompok ini terbagi sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja, alat atau bahan
- 2) Pelajar dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggota 5 orang
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya

e) Pengakuan Tim

Tim dengan hasil terbaik akan menerima hadiah atau sertifikat. Seperti halnya tanda kompetisi, tim yang memperoleh poin atau poin terbanyak diberi gelar juara umum, kemudian juara berikutnya diberi peringkat berdasarkan jumlah poin atau poin yang diraihinya. Dari Siswa memainkan permainan akademis, bersaing dengan teman-teman yang mempunyai tugas/materi belajar yang sama. Guru menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja terdapat tiga orang siswa yang berkemampuan sama dari kelompok yang berbeda (siswa cerdas bersaing dengan

siswa cerdas dari kelompok lain dan siswa kurang cerdas juga bersaing dengan siswa kurang cerdas dari kelompok lain). Dengan demikian, setiap siswa mempunyai peluang untuk berhasil sesuai dengan kemampuannya. Selama kompetisi, tanggung jawab pribadi dipegang agar anggota tim tidak saling membantu.⁶

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, antara lain:

1) Kelebihan

- a) Partisipasi siswa dalam pembelajaran lebih besar. Siswa bersemangat untuk belajar.
- b) Pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya berasal dari guru tetapi juga melalui konstruksi siswa itu sendiri.
- c) d) Mampu menumbuhkan sikap positif siswa seperti kerjasama, toleransi, tanggung jawab dan kemampuan menerima pendapat orang lain.
- d) Melatih siswa untuk mengungkapkan atau mengkomunikasikan pemikiran atau gagasannya.

2) Kekurangan

- a) Bagi guru pemula, model ini memerlukan banyak waktu.

⁶ Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik* (UNY Press, 2011) , hlm. 229.

- b) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai.
- c) Dapat menciptakan suasana bising di kelas.
- d) Siswa terbiasa menerima penghargaan.

d. Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Danti Yuliarsi Saadjad, model pembelajaran kolaboratif tipe TGT mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok- kelompok kecil. Siswa dibagi dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 orang dengan kemampuan, jenis kelamin, suku, atau ras yang berbeda. Karena heterogenitas anggota kelompok, hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang lebih mampu dan yang kurang mampu dalam menguasai materi pembelajaran. ini akan meningkatkan kesadaran siswa bahwa pembelajaran kooperatif bisa sangat menyenangkan.
- 2) *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap

peserta homogen. Permainan ini dimulai dengan memberitahuakan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain. (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian.

Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Soal tersebut kemudian diproses secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai waktu yang ditentukan dalam soal. Setelah waktu penyelesaian soal berlalu, para pemain membacakan hasil pekerjaannya dan penantang menjawab searah jarum jam.

Pembaca pertanyaan kemudian akan membuka kunci jawabannya, dan skor hanya akan diberikan kepada pemain yang menjawab dengan benar, atau penantang pertama yang menjawab dengan benar.

3) Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung skor rata-rata kelompok.

Penghargaan ditentukan berdasarkan skor rata-rata kelompok.

Penentuan poin yang diperoleh setiap anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diterima.⁷

3. Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan kepribadian manusia dan perubahan tersebut diwujudkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku seiring peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, kemampuan berpikir dan keterampilan lainnya. Artinya berhasil atau tidaknya tercapainya tujuan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana siswa atau siswa mengalami proses belajar. Oleh karena itu, pemahaman yang benar mengenai makna belajar sangatlah penting bagi para pendidik.

Belajar adalah proses dimana seseorang melakukan perubahan baru dalam perilakunya secara keseluruhan, yang dihasilkan dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.⁸ Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seorang individu mengalami segala perubahan baik kemampuan maupun perilaku yang muncul sebagai tanda keberhasilan usaha, kemampuan, pendidikan dan pengalaman, serta dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam kegiatan belajar mereka. Bagi siswa, pengalaman merupakan salah satu faktor pendukung pembelajaran.

⁷Danti Yuliarsi Saadjad, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Melalui Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Negeri 1 Luwuk". *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 2021) , Vol. 5, No. 1, hlm. 62.

⁸Slameto, *belajar dan faktor –faktor yangmempengaruh*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 27.

hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengamati proses belajar mengajar sesuai tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku psikologis yang dapat dilatih dan diubah perilakunya yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran mengupayakan perubahan tingkah laku pada ranah kognitif tersebut, sehingga hasil belajarnya adalah perubahan tingkah laku pada ranah kognitif.⁹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang, serta keterampilan dan tingkah lakunya sebagai hasil pendidikan dan pengalaman, yang dipengaruhi oleh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun kognitif pada hasil belajar sebagai berikut:

- a. C1 (mengingat)
- b. C2 (Memahami)
- c. C3 (Mengaplikasikan)
- d. C4 (Menganalisis)
- e. C5 (Mengevaluasi)
- f. C6 (Menciptakan)

⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Bandung: Pustaka Belajar, 2008), hlm. 89

4. Pembelajaran Matematika

a. Hakikat Pembelajaran Matematika

Sebagai seorang guru sekolah dasar (SD) perlu mengetahui beberapa karakteristik pembelajaran matematika di SD. Pada dasarnya matematika merupakan ilmu abstrak dan deduktif, Akan tetapi menurut piaget siswa SD yang beradapada usia 7 sampai 12 tahun masih berada pada tahap operasional konkrit yang belum dapat berpikir abstrak atau formal. Mereka pada usia ini masih belum dapat berpikir secara abstrak atau formal. Mereka pada usia ini masih belum dapat berpikir secara abstrak sehingga orientasinya masih terkait dengan onjek-objek, peristiwa atau pengalaman pribadi yang langsung dialami. Anak yang berada pada tahapan operasional konkret akan mudah berpikir secara logis jika mereka diarahkan dengan menggunakan manipulasi fisik dari objek-objek yang nyata, seperti media pembelajaran dan bahan manipulatif.

Sebagaimana kita ketehau, matematika adalah ilmu deduktif, formal, dan hierarki yang menggunakan bahasa simbol. Seorang guru hendaknya mempunyai kemampuan untuk menghubungkan antara dunia anak yang belum dapat berpikir secara deduktif agar dapat mengerti matematika yang bersifat deduktif salah satunya melalui benda konkrit dan alat peraga. Adanya perbedaan karakteristik antara matematika dengan anak usia SD, menjadikan

matematika sulit untuk dipahami oleh anak SD jika kita mengajarkan tanpa memperhatikan tahap berpikir dan karakteristik anak SD. Berikut adalah beberapa karakteristik siswa dan implementasi terhadap pembelajaran yang diberikan adalah sebagai berikut:

- 1) Murid akan belajar jika mereka mempunyai motivasi
 - a) Menyediakan kegiatan yang menyenangkan
 - b) Memperhatikan keinginan siswa
 - c) Membangun keinginan siswa
 - d) Membangun pengertian melalui apa yang mendukung kegiatan belajar
 - e) Memberikan kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
 - f) Memberikan kegiatan yang menantang
 - g) Memberikan kegiatan yang memberikan harapan keberhasilan
 - h) Menghargai setiap pencapaian siswa.
- 2) Murid belajar dengan didri sendiri
 - a) Siswa belajar dengan cara yang berbeda dan dengan kecematan yang berbeda
 - b) Tiap siswa memerlukan pengalaman tersendiri yang terhubung dengan pengalamannya di waktu lampau

- c) Tiap siswa mempunyai latar belakang sosial ekonomi budaya yang berbeda.
- 3) Murid belajar baik secara mandiri maupun melalui kerja sama dengan temannya Implikasi pandangan ini bagi usaha guru adalah:
- a) memberikan kesempatan belajar dalam kelompok untuk melatih kerjasama,
 - b) memberikan kesempatan belajar secara klasikal untuk memberi kesempatan saling bertukar gagasan,
 - c) memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatannya secara mandiri,
 - d) melibatkan siswa dalam pengambilan keputusan tentang kegiatan yang akan dilakukannya, dan
 - e) mengajarkan bagaimana cara mempelajari.
- 4) Murid memerlukan konteks dan situasi yang berbeda-beda dalam belajarnya Implikasi pandangan ini bagi usaha guru adalah:
- a) menyediakan dan menggunakan berbagai alat peraga,
 - b) memberi kesempatan belajar di berbagai tempat dan keadaan,
- 10
- c) memberikan kesempatan menggunakan untuk berbagai keperluan¹¹

¹⁰ Almira Amir, "Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)". *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, Vol. 1, No.2 , hlm.12.

¹¹ Intan Dwi Astuti, Surahmat, Sutarto, *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, yogyakarta: CV. Budi Utama, 2022), hlm.14.

- d) mengembangkan sikap menggunakan sebagai alat untuk memecahkan problematika baik di sekolah maupun di rumah,
- e) menghargai sumbangan tradisi, budaya dan seni dalam pengembangan, dan membantu siswa menilai sendiri kegiatannya.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran Matematika SD/MI

Berikut adalah ciri-ciri pembelajaran matematika sekolah dasar

- 1) Pembelajaran konsep matematika saling berkaitan
Pembelajaran konsep atau suatu topik matematika selalu mengkaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya. Topik sebelumnya dapat menjadi prasyarat untuk dapat memahami dan mempelajari suatu topik matematika yang baru. Topik baru yang dipelajari merupakan pendalaman dan perluasan dari topik sebelumnya. Konsep yang diajarkan dimulai dengan benda-benda konkrit kemudian konsep itu diajarkan kembali dengan bentuk pemahaman yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum.

- 2) Pembelajaran matematika bertahap

Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya kepada konsep abstrak. Untuk mempermudah siswa

memahami objek matematika maka benda-benda konkrit digunakan pada tahap konkrit, kemudian ke gambar-gambar pada tahap semi konkrit dan akhirnya ke simbol-simbol pada tahap abstrak. Contoh: Seorang guru yang akan mengajar mengenai perkalian bilangan cacah di kelas 2, dapat memberikan pemahaman arti perkalian dengan menggunakan benda-benda konkrit seperti kancing baju, kelereng, manik-manik, sedotan, dan lain-lain Misal: Pemahaman 3×4 , dapat dilakukan dengan memberikan soal cerita, seperti, Ibu mempunyai 3 bungkus kelereng yang tiap-tiap bungkus berisi 2 kelereng.

3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif.

Matematika merupakan ilmu deduktif. Namun karena sesuai tahap perkembangan mental siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif. Contoh Pengenalan bangun-bangun ruang tidak dimulai dari definisi, tetapi dimulai dengan memperhatikan contoh-contoh dari bangun tersebut dan mengenal namanya. Menentukan sifat-sifat yang terdapat pada bangun ruang tersebut sehingga didapat pemahaman konsep bangun-bangun ruang itu.

4) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna.

Pembelajaran secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan. Dalam belajar bermakna aturan- aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil ditemukan oleh siswa melalui contoh-contoh secara induktif di SD, kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya.

c. Pemahaman sebagai Aspek Dasar dalam Pembelajaran Matematika SD

Hiebert & Carpenter (1992: 69) menyatakan bahwa terbentuknya pemahaman seseorang terjadi karena melalui proses yang terstruktur yaitu:

- 1) menangkap pengetahuan yang akan dipelajari melalui pengalaman konkret.
- 2) menghubungkan informasi baru dengan informasi atau pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.
- 3) mengorganisasikan dan menyusun kembali pengetahuan yang telah ada sehingga terbentuk pengetahuan baru dan pengetahuan lama dimodifikasi lagi atau bahkan ditinggalkan.

Pembelajaran matematika yang menekankan pada aspek pemahaman akan memberikan banyak manfaat bagi siswa. Lima keuntungan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman dan berikut ini adalah penjelasannya.

1) Pemahaman memberikan generatif

Maksudnya jika pemahaman siswa terhadap konsep awal sudah terbentuk maka secara berlanjut mereka akan dapat menghasilkan pemikiran atau pengetahuan baru yang saling terkait.

2) Pemahaman memacu ingatan.

Pemahaman dapat menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya sehingga akan terbentuk pengetahuan baru yang lebih bermakna dan mudah diingat oleh siswa,

3) Pemahaman mengurangi banyaknya hal yang harus diingat.

Pemahaman akan membentuk beberapa jaringan pengetahuan yang saling terhubung dan terstruktur, akibatnya jika seseorang mengingat suatu pengetahuan tertentu maka mereka akan dapat menurunkan pengetahuan lain yang terkait sehingga siswa tidak harus menghafalkan semuanya.

d. Materi Perkalian

Perkalian merupakan mengulang penjumlahan, diulang sebanyak bilangan yang dikalikan. Pada prinsipnya perkalian sama dengan penjumlahan berulang. Oleh karena itu, siswa harus menguasai penjumlahan sebelum mempelajari perkalian. Perkalian merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami siswa. Operasi perkalian bilangan asli pada dasarnya dapat didefinisikan sebagai berikut. Hasil penjumlahan bilangan asli secara berulang-ulang:

Jika A dan B bilangan asli, $A \times B$ dapat didefinisikan sebagai $B+B+B+B$ (sebanyak A).

Jadi, $3 \times 2 = 2 + 2 + 2$, sedangkan 2×3 sama dengan hasil $3+ 3$ tetap hasilnya 6. Jadi secara konseptual $A \times B = B \times A$, tetapi kalau mau lihat hasilnya sama saja dengan $A \times B = B \times A$.

Jadi dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang. Di bawah ini peneliti memberikan contoh pembahasan tentang perkalian.

a. Perkalian sama hasilnya dengan penjumlahan yang berulang-ulang. Contoh: $2 \times 4 = 4 + 4 = 8$

b. Perkalian dengan satu angka

1) Memahami sifat-sifat mengalikan bilangan 1 angka dengan satu.

Contoh: $2 \times 1 = 1 + 1 = 2$

$4 \times 1 = 1 + 1 + 1 = 3$

$4 \times 1 = 1 + 1 + 1 + 1 = 4$

$4 \times 1 = 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$

e. Perkalian dengan nol

Contoh: $2 \times 0 = 0 + 0 = 0$

$3 \times 0 = 0 + 0 + 0 = 0$

$4 \times 0 = 0 + 0 + 0 + 0 = 0$

Adapun untuk menyelesaikan soal cerita dapat diselesaikan sebagai berikut:

Contoh: Tatang membeli empat kotak bola tenis.

Setiap kotak berisi 4 bola. Berapa banyak bola tenis yang dibeli Pak Tatan?

Penyelesaian : Jumlah kotak = 4

isi setiap dus = 4

banyak bola yang dibeli pak dadang adalah:

$$4 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 = 16$$

Jadi banyak bola tenis yang dibeli pak tatang adalah 16 bola tenis.

5. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah landasan berpikir pembelajaran kontekstual bahwa pengetahuan itu dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide, dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Menurut konstruktivis belajar

merupakan proses aktif siswa mengkontruksi pengetahuan. Proses tersebut dicirikan oleh beberapa hal sebagai berikut:¹²

1. Belajar berarti membentuk makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.
2. Kontruksi makna merupakan suatu proses yang berlangsung terus menerus seumur hidup
3. Belajar bukan kegiatan mengumpulkan fakta melainkan lebih berorientasi pada pengembangan berpikir dan pemikiran lebih lanjut.
4. Proses belajar yang sebenarnya terjadi pada waktu skema seseorang dalam keraguan yang merangsang pemikiran lebih lanjut
5. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar dengan dunia fisik dan lingkungan siswa
6. Hasil belajar siswa tergantung pada apa yang sudah diketahuinya.

B. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang menggunakan *Model Pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) pada penelitian, yaitu: Penelitian yang dilakukan oleh Yusda Mariati dengan judul penelitian penggunaan model pembelajaran tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar dikelas V MIN Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. Hasil penelitiannya adanya peningkatan hasil belajar

¹² Gusnarib wahab, rosnawati, *teori-teori belajar dan pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020, hlm 29-31.

siswa MIN Pondok Kelapa Tengah terhadap model pembelajaran TGT yairu sebesar 70,76% pada siklus satu dengan ketuntasan belajar secara klasikal 69,23% kemudian pada siklus II rata-rata menjadi 90 pada presentasi ketuntasan belajar klasik sebesar 100%.¹³ Adapun persamaan dengan judul penelitian saya adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah jenis penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Yusda Marianti adalah jenis penelitian penelitian tindakan kelas sedangkan saya jenis penelitiannya adalah penelitian kuantitatif eksperimen.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nur Musyafa dengan judul penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar mata pelajaran teknik pengelasan SMK Negeri 3 purbalingga. Hasil penelitiannya adalah adanya peningkatan dan pengaruh yang signifikan terhadap mata pelajaran teknik pengelasan SMK 3 Purbalingga. Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nur Musyaka adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan sama-sama memilih jenis penelitiannya yaitu penelitian kuantitatif eksperimen. Perbedaanya adalah dapat terlihat dari jenjang pendidikannya, Wahru Nur Musyaka memilih subjek penelitiannya adalah siswa-siswi SMK Negeri 3

¹³ Yusda Mariati, "Penggunaan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dikelas V MIN Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah". *Jurnal pendidikan*, Vol. 2, No.1. hlm .75

Purbalingga sedangkan sunjek penelitiannya saya adalah siswa-siswi kelas MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan).

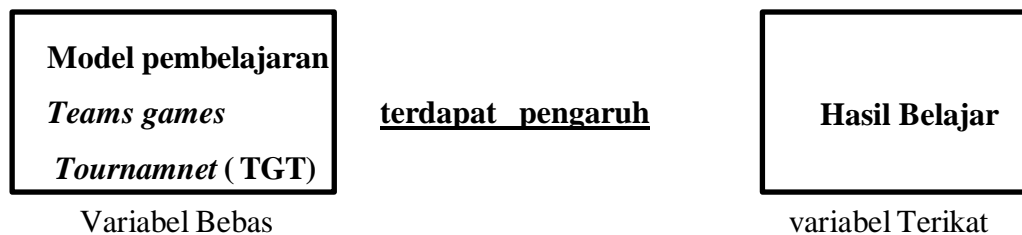
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran ini mencapai tujuan yang diharapkan, hal ini bisa terjadi apabila seorang guru mampu menyesuaikan model, metode, strategi sesuai dengan materi yang disampaikan, maka siswa akan lebih mudah dalam menalar dan memahami pelajaran dan siswa juga termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat cocok digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa, membuat siswa semakin aktif dalam memilih dan mengelola informasi, karena model pembelajaran ini dengan permainan, dimana dalam pemberian suatu permainan siswa lebih aktif dan tanggap untuk mengeluarkan gagasan dan ide-ide yang terbaik dalam pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran yang menyajikan suatu tim permainan yang mendorong peserta didik untuk berpikir dengan mengumpulkan berbagai konsep-konsep yang telah mereka pelajari dari berbagai sumber untuk melatih kemampuan hasil belajar peserta didik. Peran guru dalam pembelajaran ini adalah memfasilitasi peserta didik untuk mengawasi dan memfasilitasi peserta didik dalam permainan, serta mendukung pembelajaran dengan yang

dilakukan oleh peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dengan model *teams games tournament* diduga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (X), dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar (Y). Seperti yang digambarkan pada skema berikut ini:



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dapat diambil yaitu sebagai berikut: terdapat efektivitas yang signifikan melalui model pembelajara *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi perkalian kelas IV MI Padangsidimpuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan).

H_0 : tidak terdapat pengaruh yang melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kelas IV MI Padangsidimpuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan)

H_a : terdapat pengaruh melalui model pembelajaran *teams games tornament* terhadap hasil belajar kelas IV MI Padangsidimpuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan).

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini berlokasi di MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan). Alasan memilih MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan) sebagai tempat penelitian karena berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terdapat hasil belajar siswa yang masih kurang serta disekolah ini belum diadakan penelitian dengan judul yang sama. Waktu penelitian yaitu pada tanggal 20 maret sampai 20 april 2025 di MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan).

Tabel 3.1
Time schedule

KEGIATAN	2024				2025			
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	maret	April
Pengajuan judul								
Pengesahan judul proposal								
Bimbingan proposal								
Perkiraan seminar proposal								
Perkiraan penelitian ke lokasi penelitian								

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Adapun metode penelitiannya yaitu metode penelitian kuantitatif eksperimen semu. Adapaun yang dimaksud dengan metode kuantitatif eksperimen semu adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh dari suatu

perlakuan terhadap tingkah laku suatu objek atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh suatu tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen karena dari latar belakang penelitian ini ingin mengukur pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Adapun pola desain penelitian adalah *non equivalent pretest- posttest*. Alasan peneliti ingin membuat dua kelompok dari kelas yang ada. Dua kelompok itu ialah kelompok kontrol yaitu kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran atau hanya pembelajaran konvensional saja, sedangkan kelompok eksperimen yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 3.2
Metode penelitian

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post- Test
Eksperiment	T_1	X	T_2
Kontrol	T_2	-	T_2

Keterangan :

X : Perlakuan dalam pembelajaran *teams games tournament*

T_1 : Pre- Test

T_2 : Post- Test

- : Tidak diberikan perlakuan

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Keseluruhan gejala atau satuan yang ingin diteliti dalam penelitian ini menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas III MI

Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan). Pada tahun ajaran 2024-2025.

Tabel 3.3
Jumlah Populasi

No	Kelas	Jumlah siswa	
		Laki-laki	Perempuan
1.	Kelas III A	14	11
2.	Kelas III B	14	13
Jumlah		52	

a) Kelompok eksperimen

Kelompok eksperimen adalah kelompok subjek atau peserta yang menerima perlakuan tertentu dalam penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen adalah kelas III A yang beranggota 25 peserta didik. Alasan saya memilih kelas ini berdasarkan teknik pengampilan sampel yang sudah saya pilih yaitu memilih satu kelas untuk dijadikan kelas eksperimen. Kelas III A memiliki ruangan yang luas dan cocok dipakai untuk pembelajaran yang ada permainannya.

b) Kelompok kontrol

Kelompok subjek dalam eksperimen yang tidak mengalami perubahan variabel apaun. Dalam penelitian ini kelompok kontrol adalah kelas III B yang anggotanya 27 peseta didik

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah jumlah kecil yang terdapat dalam populasi dan dianggap mewakilinya untuk melakukan tindakan atau perlakuan yang diberikan.¹

¹ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta 2004), Hal. 121.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah menggunakan teknik pengambilan sampel hanya satu kelas saja atau sering disebut dengan *cluster random sampling*. Alasan peneliti memilih teknik pengambilan sampel cluster random sampling karena sampel peneliti dari jumlah populasi yang besar, sehingga populasi dipilih berdasarkan kelompok atau kelas. yang dimana yang menjadi sampel penelitian ini adalah kelas III A sebanyak 25 siswa yang diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu tes. Menurut Arikunto yang dikutip oleh instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini, tes digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data. Tes digunakan agar siswa memiliki kesempatan untuk menjawab soal yang diberikan dengan pemecahan masalah dalam pembelajaran.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Pengetahuan	Bentuk Soal	Jumlah soal	No. Soal
3.1 Menjelaskan operasi perkalian	3.3.1 menyebutkan pengertian perkalian	C1	PG	1	1

yang terdiri dari 2 bilangan	3.3.2. Mengetahui lambang atau simbol dari tanda kali	C1	PG	1	2
	3.3.3 Menggantikan penambahan berulang ke perkalaian	C2	PG	1	3
	3.3.4. menghitung perkalian satuan dengan satuan	C3	PG	7	4,5,6,7.8. 9.10
	3.3.5. Memecahkan masalah perkalian puluhan dengan puluhan	C4	PG	5	11,12,13, 14.15
	3.3.6. Membuktikan perkalian dalam bentuk soal cerita dalam kehidupan sehari-hari	C5	PG	5	16,17,18, 19,20

Tes dilakukan pada awal pembelajaran (*pretest*) dan pada akhir pembelajaran dilakukan (*posttest*) pada materi persamaan perkalian pada kelas eksperimen dan kontrol. Test yang diberikan adalah test yang berbentuk soal pilihan ganda, dimana setiap siswa yang menjadi sampel penelitian diberi soal uraian sebanyak 20 soal. Tes ini hanya mengambil dari ranah kognitif sampai level ataupun aspek C5 karena kelas rendah perkembangan kognitifnya masih berada pada tahap operasional konkret, artinya mereka cenderung berpikir

secara konkret dan belum sepenuhnya mampu berpikir abstrak atau kompleks.²

Tabel 3.5

Kriteria penilaian hasil belajar

No.	Nilai	Kriteria
1	40-55	Sangat kurang
2	56-74	Kurang
3	75- 79	cukup
4	80-89	baik
5	90-100	Baik sekali

E. Pengembangan Instrumen

1. Validitas Tes

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Untuk menghitung butir soal tes, peneliti menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan uji *person correlation* yaitu membandingkan nilai *person correlation* dengan $r_{\text{tabel}} = 0,388$ dengan kriteria validitas tes yaitu:³

- a. Apabila nilai *person correlation* $> r_{\text{tabel}}$, maka butir soal valid.
- b. Apabila nilai *person correlation* $< r_{\text{tabel}}$, maka butir soal tidak valid

Tabel 3.6

Tabel validitas tes

² Niken Ratna Winarni, Analisis Uji Kompetensi Materi Bilangan Pada Buku Kurikulum 2013 terbitan Kemendikbud Berdasarkan Taksonomi Bloom, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, Volume 6, No 2 (2022)

³ Rohman slamet, sriwahyuniningsih, validitas dan reabilitas terhadap instrument kepuasan kerja, *jurnal manajemen dan bisnis* vo.1 no 1 . hal 53-54

Butir soal	Nilai r hitung	Nilai r tabel	keterangan
1	0,692	0,388	Valid
2	0,661	0,388	Valid
3	0,90	0,388	Tidak Valid
4	0,45	0,388	Tidak Valid
5	0,528	0,388	Valid
6	0,505	0,388	Valid
7	0,679	0,388	Valid
8	0,498	0,388	Valid
9	0,584	0,388	Valid
10	0,679	0,388	Valid
11	0,808	0,388	Valid
12	0,595	0,388	Valid
13	0,674	0,388	Valid
14	0,463	0,388	Valid
15	0,580	0,388	Valid
16	0,661	0,388	Valid
17	0,45	0,388	Tidak Valid
18	0,99	0,388	Tidak Valid
19	0,595	0,388	Valid
20	0,106	0,388	Tidak Valid

Berdasarkan kriteria butir soal tes yang akan digunakan dalam mengambil data sebanyak 20 butir, artinya soal tersebut dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar.

2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas berasal dari kata *realibity* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

Relibialitas yang digunakan untuk mengukur tes bentuk uraian adalah dengan menggunakan aplikasi SPSS, untuk mengukur reliabilitas suatu

variabel dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *pearson correlation* dengan $r_{\text{tabel}} = 0,388$ dengan kriteria yaitu:

- a) Apabila nilai *pearson correlation* $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka instrumen dapat dikategorikan reliabel
- b) Apabila nilai Apabila nilai *pearson correlation* $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ maka instrumen dapat dikategorikan tidak reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes diperoleh nilai r_{hitung} adalah 0,815, sehingga dapat dikatakan bahwa soal tersebut dikategorikan reliabel

3. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan dari tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai. Dalam mencari daya beda subjek peserta tes dipisahkan menjadi dua sama besar berdasarkan skor yang mereka peroleh. Daya pembeda digunakan untuk mengetahui perbedaan setiap butir soal yang dibuat agar tidak terdapat butir soal yang memiliki kesulitan yang sama atau soal yang sama.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui daya pembeda setiap butir adalah.

$$D = \frac{BA}{JB} - \frac{BB}{JB} \text{ atau } D = PA - PB \text{ atau } DP = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan :

B_A : banyak kelompok atas yang menjawab betul

B_b : banyak kelompok bawah yang menjawab betul

J_A : banyak subjek kelompok atas

J_b : banyak subjek kelompok bawah

P_A : Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B : Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Adapun kriterianya adalah:

$D_p \leq 0,00$ daya butir tes sangat jelek

$0,00 < D_p \leq 0,20$ daya butir tes jelek

$0,20 < D_p \leq 0,40$ daya butir tes cukup

$0,40 < D_p \leq 0,70$ daya butir tes baik

$0,70 < D_p \leq 1,00$ daya butir sangat baik

2) Tingkat kesukaran soal

Uji tingkat kesukaran butir soal merupakan salah satu indikator yang dapat menunjukkan kualitas butir soal tersebut apakah termasuk sukar, sedang atau mudah. Suatu soal dikatakan mudah bila Sebagian besar siswa. dapat menjawabnya dengan benar dan suatu soal dikatakan sukar bila sebagian besar siswa tidak dapat menjawab dengan benar.

Tingkat kesukaran soal diperoleh dari menghitung persentase siswa yang dapat menjawab benar soal tersebut. Semakin banyak siswa yang dapat menjawab benar suatu soal maka semakin mudah soal itu. Sebaliknya. semakin banyak siswa yang tidak dapat menjawab suatu soal maka semakin sukar soal itu. Tingkat kesukaran soal dihitung melalui indeks kesukaran *difficulty index* yaitu angka yang menunjukkan proporsi siswa yang menjawab benar soal tersebut. Semakin tinggi angka indeks kesukaran semakin mudah soal tersebut. Sebaliknya semakin rendah angka indeks kesukaraan semakin sukar soal tersebut.

Rumus mencari indeks kesukaran soal yaitu:

$$D = \frac{B_a + B_b}{J_a + J_b} \text{ atau } D = \frac{B}{J_s} \text{ atau } P = \frac{B}{J}$$

Keterangan :

D : Indeks kesukaran soal

B_a : jumlah yang menjawab betul soal tersebut dari kelompok atas

B_b : jumlah yang menjawab betul soal tersebut dari bawah

J_a : jumlah lembar pertanyaan kelompok atas

J_b : jumlah lembar jawaban kelompok bawah

B : jumlah jawaban yang betul

J_s : jumlah semua lembar jawaban

P : Taraf kesukaran

J : banyak subjek yang mengikuti tes

Adapun klasifikasi interpretasi taraf kesukaran

$P = 0,00$ sangat sukar

$0,00 < P \leq 0,30$ Sukar

$0,30 < P \leq 0,70$ sedang

$0,70 < P \leq 1,00$ mudah

$P = 1,00$ sangat mudah

F. Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Perhitungan dilakukan dari nilai yang didapat dari pretest. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 23 dan dengan kriteria:

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

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 : harga chi kuadrat

K : jumlah kelas interval

O_i : frekuensi ha sil pengamatan

E_i : frekuensi yang diharapkan

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas diantara kelompok dimaksudkan untuk mengetahui keadaan varians setiap kelompok. Sama atautkah berbeda misalnya untuk pengujian homogenitas menggunakan uji varians dua peubah bebas, hipotesis yang akan diuji adalah:

$$H_0: \theta_1^2 = \theta_2^2$$

$$H_1: \theta_1^2 \neq \theta_2^2$$

Dimana :

θ_1^2 : varians kelompok eksperimen

θ_2^2 : varians kelompok kontrol

H_0 : hipotesis pembanding, kedua varians sama

H_1 : hipotesis kerja kedua varians tidak sama

Uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan kriteria pengujian :

- 1) Jika nilai signifikan (sig) *based on mean* < 0,05 maka varians data kedua adalah homogen (diterima H_a)

- 2) Jika nilai signifikan (sig) *based on mean* $< 0,05$ maka varians data kedua adalah tidak homogen (diterima H_a)

Untuk memperkuat hasil analisis uji homogenitas digunakan uji statistik untuk mengetahui homogenitas data dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{S_1}{S_2}$$

S_1 : Varians terbesar

S_2 : Varians terkecil

Dengan kriteria uji :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua sampel memiliki varians yang sama (terima H_a , ditolak H_0)

c. Uji Kesamaan Rata-Rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui kelompok sampel yang akan diberikan perlakuan diketahui apakah rata-rata kemampuan awal mereka sama atau berbeda. Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui kelompok sampel yang diberikan perlakuan diketahui apakah rata-rata kemampuan awal mereka sama atau berbeda. Jika data berdistribusi normal dan homogen digunakan uji t. Uji t yang digunakan adalah uji Independent Sampel T Test dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan kriteria pengujian:

- 1) H_0 diterima apabila nilai sig (2-tailed) $> 0,05$
- 2) H_0 ditolak apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05$

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s^2}{n_1} + \frac{s^2}{n_2}}}$$

d. Uji perbedaan dua rata-rata

Untuk menguji perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah diberikan perlakuan menggunakan rumus uji-t. Hal ini dipengaruhi oleh hasil uji homogenitas antara dua kelas yaitu bila variansnya homogen maka dapat digunakan rumus uji-t yang kriterianya adalah:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 : rata-rata hasil belajar matematika tahap eksperimen

μ_2 : rata-rata hasil belajar matematika tahap kontrol

Uji perbedaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui kelompok sampel yang diberikan perlakuan diketahui apakah rata-rata kemampuan awal mereka sama atau berbeda. Jika data berdistribusi normal dan homogen digunakan uji t. Uji t yang digunakan adalah uji *Independent Sampel T Test* dengan menggunakan aplikasi SPSS dengan kriteria pengujian:

1) H_0 diterima apabila nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$.

2) H_0 ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$

2. Uji Hipotesis

Untuk analisis data hipotesis dilakukan uji statistic (signifikan) dengan menggunakan uji perbedaan rata-rata atau uji t yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat hipotesis dalam bentuk kalimat

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi perkalian kelas III MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan)

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi perkalian kelas III MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan).

- b. Menentukan hipotesis dalam bentuk model statistik

$H_0: \mu A = \mu B$

$H_a : \mu A \neq \mu B$

- c. Menentukan rasio kesalahan data taraf kesalahan (α) yaitu sebesar 5% atau 0,05

- d. Menentukan uji yang digunakan adalah uji t dua sampel, karena data berbentuk interval/rasio

- e. Kaidah pengujian

Jika nilai sig. (2- tailed) $> 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika nilai sig. (2- tailed) $> 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima

- f. Menghitung nilai sig. (2- tailed) menghitung nilai t_{hitung} dan t_{tabel}

1) Menghitung nilai sig. (2-tailed) dan nilai t_{hitung} dengan menggunakan aplikasi SPSS

2) Menentukan nilai t_{tabel}

Nilai t_{tabel} dapat ditentukan dengan menggunakan tabel berdistribusi dengan cara:

Taraf signifikan $\alpha = \frac{5\%}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025$ (dua arah) dengan

$$dk = n - 2$$

3) Hitung *N-Gain* digunakan untuk mengetahui seberapa besarnya peningkatan hasil belajar setelah dilakukan *treatment*. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor post-test} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{skor pretest}}$$

g. Membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung} adalah untuk mengetahui H_a ditolak atau diterima sesuai kaidah pengujian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

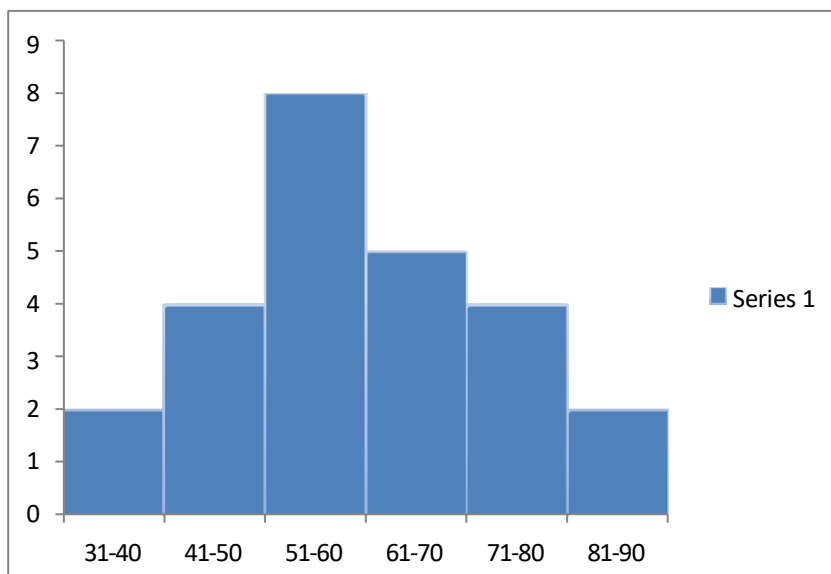
1. Distribusi frekuensi nilai awal (*Pretest*)

Data di deskripsikan untuk memperoleh gambaran awal mengenai hasil belajar siswa. Daftar distribusi frekuensi nilai awal (*pretest*) dapat dilihat pada tabel ini.

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Nilai Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	31-40	2	8%
1	41 – 50	4	16%
2	51- 60	8	32%
3	61-70	5	20%
4	71-80	4	16%
5	81-90	2	8%
6	91-100	0	0%

Kemudian berdasarkan data distribusi awal kelas eksperimen akan dibuat gambar karakteristik variabel penelitian yaitu berupa histogram data data kelompok histogram diatas sebagai berikut.



Gambar 4.1

Histogram Pretest Siswa Kelas Eksperimen

Dari gambar histogram diatas terlihat bahwa data pretest pada kelas eksperimen mengalami keadaan naik turun. Kemudian keadaan hasil belajar siswa dalam menjawab soal *pretest* masih kurang baik.

Berikut ini deskripsi data untuk kelas eksperimen yang dihitung menggunakan aplikasi spss versi 26 yang disajikan pada tabel dibawah ini. Untuk lebih jelas perhitungannya dapat dilihat pada lampiran 5.

Tabel 4.2

Distribusi Nilai Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen

No.	Deskripsi Data	Kelas eksperimen
1	Mean	62,20
2	Median	60
3	Modus	60

4	Range	45
5	Std. Deviasi	13,31
6	Varians	177,250
7	Nilai minimum	40
8	Nilai maksimum	85

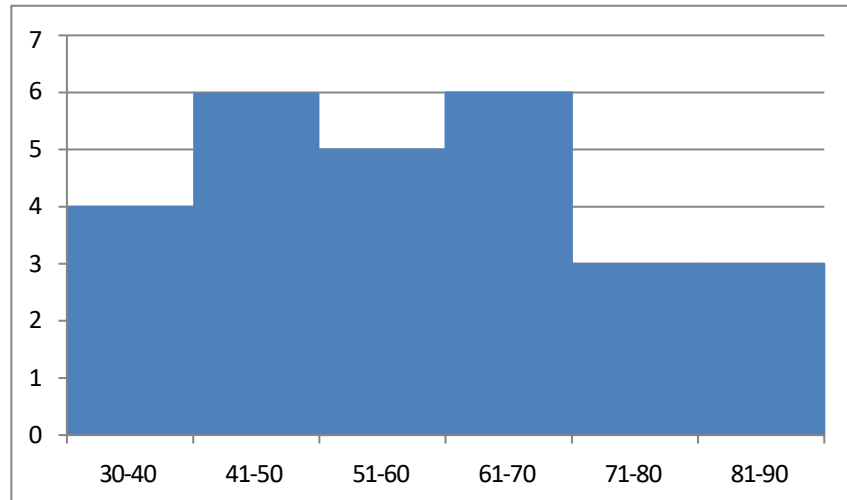
Berdasarkan hasil deskripsi tabel diatas, nilai *pretest* dikelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata sebesar 62,20 termasuk kategori kurang. Standar deviasi sebesar 13,31 sehingga disimpulkan bahwa data diatas memusat ke 62,20 dan data tersebut menyebar sebesar 0 – 13,31 satuan dari rata-ratanya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pretest* eksperimen masih rendah.

Berikut ini daftar distribusi frekuensi nilai *pretest* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi dibawah ini

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Nilai Awal (*Pretest*) Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	30-40	4	14,8%
2	40 – 50	6	22,2%
3	51 – 60	5	18,5%
4	61 70	6	22,2%
5	71-80	3	11,1%
6	81- 90	3	11,1%

Dari data diatas dideskripsikan untuk memperoleh tentang karakteristik variabel penelitian. Berdasarkan hasil data-data tersebut maka dibentuklah histogram data kelompok kelas kontrol yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.2
Histogram *Pretest* Siswa Kelas Kelas Kontrol

Dari gambar histogram terlihat dari data *pretest* kelas kontrol mengalami keadaan naik turun kemudian kemampuan hasil belajar dalam menjawab soal masih sebagian yang mampu menjawab soal tersebut dari 27 peserta didik sebagai sampel penelitian.

Berikut ini deskripsi data untuk kelas eksperimen yang dihitung menggunakan aplikasi spss versi 26 yang disajikan pada tabel dibawah. Untuk lebih jelas perhitungannya dilihat di lampiran 6.

Tabel 4.4
Distribusi Nilai Awal (*Pretest*) Kelas Kontrol

No.	Deskripsi Data	Kelas eksperimen
1	Mean	60,55
2	Median	60
3	Modus	40
4	Range	50
5	Std. Deviasi	15,18
6	Varians	229,48
7	Nilai minimum	40
8	Nilai maksimum	90

Berikut ini hasil perhitungan pada data diatas, nilai *pretest* di kelas kontrol memusatkan rata-rata di angka 60,55 dengan kategori kurang. Standar deviasi sebesar 15,18. Berdasarkan dari hasil *pretest* dari kedua kelas di peroleh rata-rata di kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata yang dikategorikan kurang. Nilai rata-rata dikelas kontrol yaitu 60,55 dan nilai rata-rata dikelas eksperimen yaitu 62,20

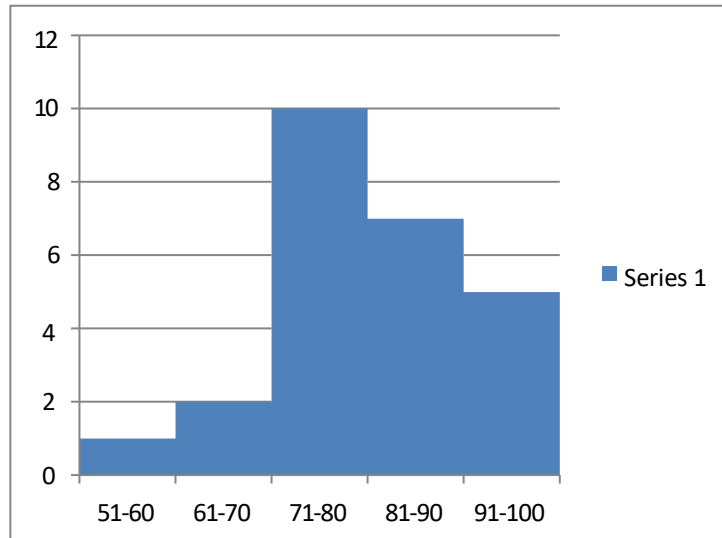
2. Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (*Posttest*)

Setelah peneliti mendapatkan data awal dari kelas III di MI padangsidimpuan (Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan), peneliti selanjutnya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen pada saat pembelajaran perkalian. Daftar distribusi frekuensi nilai *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
3	51-60	1	4 %
4	61-70	2	8 %
5	71-80	10	40 %
6	81-90	7	27 %
7	91-100	5	20 %

Berikut ini deskripsi data untuk memperoleh gambaran untuk karakteristik variabel penelitian



Gambar 4.3
Histogram *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan dari histogram data *posttes* kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar lebih berkembang, artinya kemampuan hasil belajar siswa lebih baik dari data *posttest* dibandingkan dengan data *pretest* pada kelas eksperimen.

Berikut ini deskripsi data untuk *posttest* kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 yang disajikan pada tabel dibawah ini. Untuk lebih jelas perhitungannya dilihat dilampiran 7.

Tabel 4.6
Distribusi Nilai Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen

No.	Deskripsi Data	Kelas eksperimen
1	Mean	83,60
2	Median	80
3	Modus	80
4	Range	40
5	Std. Deviasi	10,15
6	Varians	103,16

7	Nilai minimum	60
8	Nilai maksimum	100

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel diatas, nilai *posttest* dikelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata 83,60 termasuk dalam kategori baik. Standar deviasi sebesar 10,15 sehingga dapat disimpulkan bahwa data diatas memusat pada nilai 83,60. Dengan demikian disimpulkan bahwa hasil belajar *posttest* eksperimen mengalami perubahan yang semakin baik.

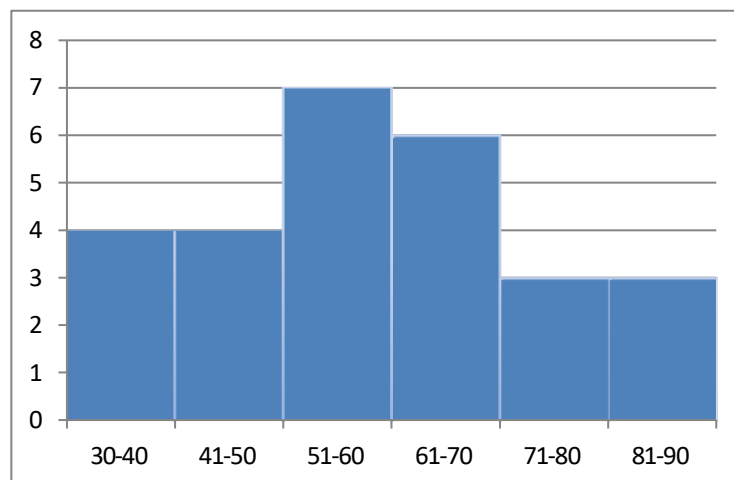
Daftar distribusi frekuensi nilai *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel distribusi sebagai berikut:

Tabel 4.7

Distribusi Frekuensi Nilai Akhir (*Posttest*) Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	30-40	4	14,8%
2	41-50	4	14,8%
3	51-60	7	25,9%
4	61-70	6	22,2%
5	71- 80	3	11.1%
6	81-90	3	11,1%

Data kemudian dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian.



Gambar 4.4

Histogram *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan histogram diatas, maka dapat dilihat bahwa keadaan kelas kontrol baik dari data *pretest* maupun *posttest* keadaannya tidak jauh berbeda atau sama. Artinya hasil belajar siswa dalam menjawab soal masih monoton atau tidak mengalami perubahan.

Berikut deskripsi data *posttest* kelas kontrol dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS vesi 26 yang disajikan dalam tabel berikut. Untuk lebih jelas perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8.

Tabel 4.8

Distribusi Nilai Akhir (*Posttest*) Kelas Kontrol

No.	Deskripsi Data	Kelas kontrol
1	Mean	61,66
2	Median	60
3	Modus	60
4	Range	50
5	Std. Deviasi	14,61
6	Varians	213,46
7	Nilai minimum	40
8	Nilai maksimum	90

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel diatas nilai *posttest* dikelas kontrol cenderung memuaskan ke angka rata-rata sebesar 61,66 standar deviasi sebesar 14,61 sehingga disimpulkan bahwa data diatas 61,66 termasuk kedalam katagori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa *posttest* kontrol mengalami sedikit perubahan. Dari hasil perhitungan diatas , rata-rata hasil belajar mengalami perubahan setelah dilakukan pada salah satu kelas yaitu pada kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan hasil belajar siswa lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan pada kelas kontrol

B. Analisis Data

1. Data *Pretest*

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan nilai hitungan dilakukan dari nilai yang di dapat dari pretest. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria uji:

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

Berdasarkan hasil analisis normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh hasil signifikan untuk kelas eksperimen yaitu 0,452 dan kelas kontrol 0,133 sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk perhitungannya dapat dilihat dilampiran 9.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui keadaan setiap kelompok sama atau berbeda. Uji homogenitas data yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria pengujian:

- 1) Jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$ maka data *pretest* kedua kelas adalah homogen (H_0 diterima)
- 2) Jika nilai signifikan (sig) $< 0,05$ maka data *pretest* kedua kelas adalah homogen (H_a diterima)

Berdasarkan hasil analisis homogenitas data *pretest* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh nilai $\text{sig} = 0,464$ maka $\text{sig} > 0,05$ H_0 diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada lampiran 10.

c. Uji Kesamaan Dua Rata-Rata

Analisis dengan uji T dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan taraf signifikasi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil

analisis diperoleh nilai signifikan (sig.(2- tailed)) = 0,628 sesuai dengan itu maka dapat disimpulkan bahwa nilai (sig.(2- tailed)) > 0,05, yaitu $0,628 > 0,05$ artinya H_o diterima perhitungan selanjutnya dapat dilihat di lampiran 11.

2. Data *Posttest*

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan nilai hitungan dilakukan dari nilai yang di dapat dari *pretest*. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria uji:

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

Berdasarkan hasil analisis normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh hasil signifikan untuk kelas eksperimen yaitu 0, 348 dan kelas kontrol 0, 241 sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk perhitungannya dapat dilihat dilampiran 12.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui keadaan setiap kelompok sama atau berbeda. Uji homogenitas data yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria pengujian:

- 1) Jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$ maka data *posttest* kedua kelas adalah homogen (H_o diterima)
- 2) Jika nilai signifikan (sig) $< 0,05$ maka data *posttest* kedua kelas adalah homogen (H_a diterima)

Berdasarkan hasil analisis homogenitas data *posttest* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh nilai $\text{sig} = 0,69$ maka $\text{sig} > 0,05$ H_o diterima dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen perhitungan selanjutnya dapat dilihat pada lampiran 13.

c. Uji Kesamaan Dua Rata-Rata

Analisis dengan uji T dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan taraf signifikasi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikan (sig. (2- tailed)) = 0.00, sesuai dengan itu maka dapat disimpulkan bahwa nilai (sig. (2- tailed)) $< 0,05$, yaitu $0,00 < 0,05$ artinya H_a diterima perhitungan selanjutnya dapat dilihat di lampiran 14.

C. Uji Hipotesis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada data awal baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol menunjukkan bahwa kondisi yang diperoleh sama. Kemudian setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen dan setelah dilakukan uji kesamaan rata-rata diperoleh kedua kelas memiliki rata-rata yang sama

Dari hasil persyaratan *posttest* yang telah dilakukan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen maka untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik parametrik dengan menggunakan rumus dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26, yaitu uji perbedaan rata-rata pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar pada materi perkalian yang akan diuji adalah sebagai berikut jika $H_0: \mu_1 > \mu_2$ artinya rata-rata penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar pada materi perkalian dari rata-rata hasil belajar pada materi perkalian tanpa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Jika $H_a: \mu_1 < \mu_2$ artinya rata-rata model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar pada materi perkalian lebih baik dari rata-rata hasil belajar perkalian tanpa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Berdasarkan dari hasil analisis uji independent sampel T tes dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh nilai signifikan (sig. (2 tailed))= 0,000 sesuai dengan dasar pengambilan uji

independent sampel t test, maka dapat disimpulkan nilai (sig.(2-tailed < 5% atau 0,05 artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “ **Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Perkalian Kelas III MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan)**”

Dari hasil perhitungan diatas terlihat dengan jelas terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Oleh karena itu $H_a: \mu_1 < \mu_2$ artinya rata-rata model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar pada materi perkalian lebih baik dari rata-rata hasil belajar pada materi perkalian tanpa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi perkalian kelas III MI Padangsidempuan Selatan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Model pembelajaran TGT berkaitan erat dengan teori belajar konstruktivisme karena keduanya menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Dalam konstruktivisme pengetahuan tidak diberikan secara langsung oleh guru melainkan dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman , interaksi. Hal ini terlihat dalam model TGT, dimana siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif, berdiskusi untuk memahami materi memahami materi, dan berpartisipasi dalam permainan akademik yang mendorong keterlibatan aktif. Pembelajaran

melalui TGT memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan mereka dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Ketika siswa bekerja dalam tim yang terdiri dari anggota dengan kemampuan beragam, mereka saling membantu, bertukar pendapat dalam menyelesaikan permasalahan bersama. Proses ini mencerminkan pandangan konstruktivisme sosial. Selain itu dalam TGT siswa mendapat pengalaman belajar dengan kontekstual dan bermakna. Permainan yang disusun dalam bentuk turnamen tidak hanya menjadi sarana evaluasi, tetapi juga bagian dari proses belajar itu sendiri. Dengan demikian, model TGT merupakan implementasi nyata dari teori konstruktivisme. Ia menggabungkan interaksi sosial, pengalaman langsung, dan keterlibatan aktif siswa dalam satu kesatuan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini dilakukan di MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidempuan). Yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana kelas eksperimen berjumlah 25 siswa dan kelas kontrol berjumlah 27 siswa. Pada bagian ini akan diuraikan deskripsi dan interpretasi data sebagai hasil penelitian. Deskripsi data dilakukan terhadap hasil belajar yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dimulai pada kondisi yang sama. Diketahui setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas pada

data *pretest*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama. Dari hasil analisis data, soal *posttest* yang diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan pengolahan data dengan menggunakan uji t, kedua kelas memiliki perbedaan, dengan demikian H_a diterima.

Berdasarkan penyajian dan analisis data yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara t hitung dengan tabel analisis dengan uji T dengan taraf signifikasi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikan (sig. (2-tailed))

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Safitri yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar dalam pembelajaran matematika yang menggunakan model *Team Games Tournament* dengan tidak menggunakan model *Team Games Tournament* di kelas IV SDN I Pakuan Aji. Rata-rata pada data *pretest* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol adalah sama, setelah dilakukan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata lebih besar dari pada di kelas kontrol.¹

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sutriani Inda Lestari yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar dalam pembelajaran matematika yang menggunakan model *Team Games Tournament* di kelas V dengan tidak menggunakan model pembelajaran

¹ Safitri dian, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN I Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019-2020", *Jurnal Edu Reseach* Vol. 1. No.2 hlm 70.

Team Games Tournament. Rata-rata pada *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama, setelah dilakukan tahap *posttest* terdapat hasil yang meningkat pada kelas eksperimen.²

Dengan demikian *Team Games Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa. Siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) hasilnya lebih baik dalam pencapaian hasil belajar siswa dibandingkan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran ceramah/konvensional. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan permainan sebagai titik akuisi dan integrasi pengetahuan baru.

Oleh karena itu model pembelajaran *Team Games Tournament* menciptakan kegiatan merangsang pembelajaran siswa yaitu dengan memberikan permainan yang berkaitan dengan siswa, kerja kelompok, atau laporan dan mempersentasikannya. Dengan kegiatan tersebut menjadikan model *Team Games Tournament* disukai oleh siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan model ceramah adalah pembelajaran langsung yang lebih didominasi oleh guru yang langsung dan lebih di dominasi oleh guru yang siswa yang lebih banyak mendengar dan kemudian mencatat apa yang disampaikan guru.

²² Sutriani Indah Lestari , “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattokapang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar”, *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1, No. 2, Hlm. 23.

E. Keterbatasan Penelitian

Semua tahapan proses penelitian telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah diterapkan dalam metodologi penelitian. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh hati-hati dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur tahapan penelitian eksperimen, oleh karena itu dalam pelaksanaan penelitian ini ada beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Model TGT membutuhkan waktu yang relatif lebih lama untuk pelaksanaa dibandingkan model pembelajaran lainnya, sehingga dapat membatasi jumlah materi yang dapat disampaikan dalam satu sesi pembelajaran.
2. Model TGT cenderung fokus pada aspek kompetisi dan permainan sehingga dapat membatasi ruang lingkup kreativitas dan inovasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian ini hanya memfokuskan pada hasil belajar kognitif saja, sehingga belum menggambarkan secara menyeluruh pengaruh model pembelajaran terhadap aspek efektif dan psikomotorik siswa .
4. Tes yang dipakai oleh peneliti sebanyak 20 soal, tetapi hanya 15 soal yang valid.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang menerangkan bahwa nilai *pretest* pada kelas kontrol yaitu 60,55 dan di kelas eksperimen 62,60 dan pada tahap *posttest* terjadi pengaruh yang signifikan terhadap kelas eksperimen dengan rata-rata nilai 83,60 dan pada kelas kontrol tidak mengalami peningkatan nilai rata-rata yang signifikan hanya pada rata-rata 61,66. Dengan demikian maka dapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada materi perkalian kelas III MI Padangsidimpuan Selatan (persiapan MIN 5 Padamgsidimpuan)n

B. Implikasi Hasil Penelitian

1. Implikasi teoritis

Model pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa untuk pelajaran matematika, terdapat perbedaan pencapaian hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* dengan tidak menggunakan model pembelajaran.

2. Implikasi praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan kepada guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan prestasi belajar siswa yang telah dicapai dengan memperhatikan model pembelajaran yang tepat untuk hasil belajar pelajaran matematika.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka ada beberapa saran dari peneliti dalam hal ini yaitu:

1. Bagi Siswa

diharapkan untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar dan mengembangkan hasil belajar khususnya dalam bidang matematika.

2. Bagi guru

Dalam hal ini peneliti membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan dampak positif bagi siswa untuk mempelajari lebih dalam ilmu matematika, untuk itu dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan model pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

3. Bagi kepala sekolah

Model pembelajaran ini bisa digunakan guru-guru untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar dalam kelas baik dalam bidang mata pelajaran matematika maupun bidang mata pelajaran lainnya.

4. Bagi peneliti

Disarankan untuk melanjutkan penelitian ini pada materi lainnya atau menerapkan model yang berhubungan dengan metode pembelajaran yang menarik lainnya serta memperhatikan kondisi keadaan kelas pada saat melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Suprijono, A. (2019), *Teori dan Aplikasi PAIKEM* Yogyakarta: Puataka Pelajar Aksara hal.12
- Nizar, A . (2016), *Metode Penelitian Pendidikan* , Bandung: Ciptapustaka Media, Hal, 40.
- Hamzah, A. (2014), *valuasi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Raja Wali Persamaan 2014, hlm. 240- 243
- Amir, A. (2013), *Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Kecerdasan Majemuk Multiple Intelegences Dalam Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, Volume 1 ,No 2 Hlm.12
- Sulistio.., & Haryanti, N (2022), *Model Pembelajaran Kooperatif* Eureka Media Aksara, hal. 3 – 5
- Sulisto...& Haryani N. (2022), *model pembelajaran kooperatif* Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, hal.38
- Lie, A (2010), *Cooperatif Learning* Jakarta: PT Gramadia Widia Sarana Indonesia
- Mulyatiningsih, E. (2011) *riset terapan bidang pendidikan dan teknik* UNY Press, hal.229.
- Hamdani.(2011), *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: Cv Pustaka Setia , Hal. 92.
- Uyun, M., Mardiana & Saputra D , *Eksperimen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Teams Assisted Indivisualization Dengan Pendekatan Saintifik Ditinjau Dari Logis Matematis*.
- Komikesari , H. (2016), *Peningkatan Keterampilan Hasil Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division* Tadris *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* Vo. 1 No. 1 , Hal. 16.

- Astuti,I,D., Surahmat & Sutarto, *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Lembaga penelitian dan pendidikan Mandala Jl. Lingkar Selatan Perumahan Elit Kota Mataram Asri)* hal.8
- Heuroman L,D., Rahayu, W & Ambarwati, L. (2017) Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Dan Self Confidence Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematis, *Jurnal JPPM* VOL. 10 NO. 2 Hal. 159.
- Lubis , M, A.,Hamidah & Azizan, N. (2022), *Model-model pembelajaran PPKn di SD/MI (Samudra Biru, Maret)* hal.74
- Faturrahman, M .(2015), *Model –Model Pembelajaran Inovatif* Jogjakarta: Ar-Russ Media,, Hal.29.
- Hamdani, M,S & Mawardi. (2019), “ penerapan model pembelajaran team games tournament pada pembelajaran tematik terpadu kelas v untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*,Vol 3 No 4
- Erlind, E.(2017), Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* Vo. 2 No. 1 , Hal. 50
- Purwanto.(2008), *Eveluasi Hasil Belajar* Bandung: Pustaka Belajar tahun hal.89
- Slamet, R, & sriwahyuniningsih , validitas dan reabilitas terhadap instrument kepuasan kerja, *jurnal manajemen dan bisnis* vo.1 no 1 . hal 53-54
- Margono, S (2004), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta Hal. 121.
- Slameto. (2013), *belajar dan faktor –faktor yangmempengaruhi* Jakarta: Rineka Cipta, Tahun hal.27
- Hayati,S. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Kooperatif Learning* Graha Cendekia hal.14
- Ulfia, T & Irwandani, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep, *Indonesian Jurnal Of Science And Mathematics Edecation*, Vol. 1 No. 1 , Hal. 17.

- Jufri, W. (2017), *Belajar dan Pembelajaran Matematika* Bandung: Pustaka Reka Cipta, Hal. 73
- Yulianto,D,W ,Sumardi, K & Berman,T. (2014) Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Mechanical Engeeniring Education* Vo. 1 NO. 1 Hal 328-329.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Silpi Nauli
2. NIM 2120500072
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat Tanggal Lahir : Sungai Aur I, 05 Oktober 2002
5. Anak Ke : 4 (Empat) dari 5 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Jorong Sungai Magelang Kec. Gunung Tuleh
10. Kabupaten : Pasaman Barat
11. Telpon/HP 085264926052
12. E-mail : silpinauli02@gamil.com

II. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah
 - a. Nama : Tarmizi
 - b. Pekerjaan : Petani
 - c. Alamat : Pasaman Barat
 - d. Telpon/HP : -
2. Ibu
 - a. Nama : Eva Gusti
 - b. Pekerjaan : Tani

c. Alamat : Pasaman Barat

d. Telpon/HP 085226674786

III. LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

1. SD Negeri 19 Gunung Tuleh Tamat 2015
2. SMPN 1 Gunung Tuleh Tamat 2018
3. SMAN 1 Gunung Tuleh Tamat 2021
4. S.1 UIN SYAHADA Padangsidempuan Tamat 2025

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : MI Padangsidempuan Selatan (Persiapan Min 5 PSP)
Kelas/ semester : III/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Perkalian
Pertemuan : 1
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3. menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.	3.3.1 menyebutkan kalimat matematika yang berkaitan tentang perkalian dengan benar
4.3. menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai, jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.	4.3.2 melakukan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang dengan benar

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kerja kelompok, siswa dapat menentukan perkalian 2 bilangan dengan benar.
2. Dengan mengamati contoh, siswa dapat menuliskan perkalian 2 bilangan yang tepat dan benar.

C. MATERI PEMBELAJARAN

Operasi perkalian

D. PENDEKATA DAN MODEL

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : *Team Games Tournament* (TGT)

E. MEDIA, ALAT, BAHAN, SUMBER BELAJAR

1. Media: media realia
2. Alat dan bahan: spidol, sepatu,
3. Bahan : lembar kerja peserta didik
4. Sumber belajar : buku siswa kelas III kurikulum 2013 , buku siswa kelas III tematik terpadu 2013.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan, menanyakan kabar dan mengecek	1. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa.	5 menit

	kehadiran siswa 2. Guru memberikan motivasi dalam bentuk yel-yel agar siswa juga lebih semangat belajar 3. Guru menjelaskan tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan Di dalam pendahuluan ini adalah menunjukkan <i>pretest</i> karena belum melakukan tahap model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	2. Siswa melakukan salam PPK dan tepuk PPK 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, mamnfaat dan aktivitas pembelajaran yang dilakukan.	
Kegiatan Inti Kegitan Penutup	Model Pembelajaran TGT		10 menit
	Tahap Penyajian kelas (klasikal)		
	Aktivitas guru	Aktivitas Siswa	
	1. Guru melakukan tanya jawab mengenai perkalian. 2. Guru menyampaikan bahwa ada penjumlahan yang berulang menggunakan cara tertentu.	1. Siswa mengamati mengenai penjumlahan yang berulang-ulang yang dilakukan guru 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai perkalian	
	Tahap Pembentukan Tim		
	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	

	1. Guru membagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa	1. Siswa duduk di kelompok yang sudah ditentukan oleh guru.	
	Tahap Permainan (Games)		
	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	
	1. Guru mengajak siswa untuk belajar dengan menggunakan suatu permainan untuk mengetahui perkalian pada 2 bilangan dalam permainan inilah terlihat ada <i>posttest</i> dikarenakan sudah mengajarkan model <i>Teams Games Tournament</i>	1. Siswa memainkan permainan yang diberikan oleh guru untuk mempelajari materi perkalian	
	Tahap Tourmanent		
	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	40 menit
	1. Guru menyiapkan soal sesuai dengan nomor yang sesuai.	1. Siswa menyimak arahan tentang langkah-langkah permainan 2. Masing-masing kelompok berlomba untuk mendapat poin terbanyak dan diberikan penghargaan	
	Tahap Rekognisi Tim		
	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	

	<p>Guru memberikan poin terhadap kelompok yang tercepat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk memberikan perkalian yang benar 	<p>Kelompok siswa yang sampai finish terlebih dahulu mendapatkan poin.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama kelompoknya mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas 	
Kegiatan Penutup	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru melakukan refleksi bersama siswa atas pembelajaran yang telah berlangsung 2. guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberi kesempatan siswa bertanya tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan 3. tindak lanjut pemberian tugas di rumah 4. kelas ditutup dengan doa bersama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan 2. siswa menyimpulkan pembelajaran bersama guru yang telah berlalu 3. siswa mencatat kesimpulan pembelajaran hari ini 4. siswa mengerjakan evaluasi dan menumpukannya jika waktu pengerjaannya telah usai 5. membaca doa sebelum pelajaran selesai. 	

G. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

a. Penilaian sikap spritual

No.	Aspek yang diamati	Skor				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	Mengucapkan salam ketika					

Pangsidimpuan, April 2025

Mengetahui
Guru Kelas

Peneliti

Masrina Rambe , S.Pd

Silpi Nauli

Lampiran 2

RENCANA PELAKSAAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : MI Padangsidempuan Selatan (Min 5 PSP)

Kelas/ semester : III B/ 2

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Perkalian

Pertemuan 1

Alokasi Waktu : 2×35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan: Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3. menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.	3.3.1 menyebutkan kalimat matematika yang berkaitan tentang perkalian dengan benar
4.3. menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai, jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.	4.3.2 melakukan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang dengan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kerja kelompok, siswa dapat menentukan perkalian 2 bilangan dengan benar.
2. Dengan mengamati contoh, siswa dapat menuliskan perkalian 2 bilangan yang tepat dan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Operasi perkalian

E. MEDIA , ALAT , BAHAN

1. Media: media realia
2. Alat dan bahan: spidol,
3. Bahan : lembar kerja peserta didik
4. Sumber belajar : buku siswa kelas III kurikulum 2013 , buku siswa kelas III tematik terpadu 2013.

F. PENDEKATAN DAN METODE, MODEL

Pendekatan : saintifik

Metode : ceramah

Model : _

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Inti	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	GURU	SISWA	
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam	1. Siswa membaca doa secara bersama-sama	5 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru mengajak siswa untuk membaca doa sebelum pelajaran dimulai 3. Guru memeriksa kehadiran siswa-siswi 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menyimak absen yang dibacakan guru 3. Menyimak tujuan belajar yang disampaikan guru 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi perkalian yang ingin diajarkan 2. Guru membuat beberapa contoh perkalian di papan tulis 3. Guru bertanya apakah sudah mengerti yang ia ajarkan 4. Guru membuat soal latihan di papan tulis untuk dikerjakan oleh peserta didiknya 5. guru menunjuk beberapa orang untuk menyelesaikan latihan soal di papan tulis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak penjelasan dari guru mengenai materi perkalian 2. Siswa dibolehkan bertanya apabila belum mengerti 3. Mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru 4. Apabila siswa yang tertunjuk gurunya, maju kedepan untuk mengerjakan latihan yang ada di papan tulis 	50 menit
Kegitan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan pelajaran pada hari ini 2. Mengevaluasi hasil belajar siswa, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan pembelajaran 2. Membaca doa sebelum menutup pembelajaran 	15 menit

	menentukan individual dan kemajuannya 2. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan doa		
--	---	--	--

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

a. Penilaian sikap spritual

No.	Aspek yang diamati	Skor				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	Mengucapkan salam ketika memasuki kelas					
2.	Membaca doa sebelum dan sesudah belajar					
3.	Khusuk dan tertib dalam melaksanakan doa bersama					
4.	Saling menghormati dan menghargai sesama ataupun antar guru					

b. Sikap sosial

No.	Nama siswa	Sikap yang dilihat	Skor				Total skor
			1	2	3	4	
1		Rasa ingin tahu					
		Kritis					
		Teliti					
		Hati-hati					
		Tanggung jawab					
		Kerja sama					
		Kreatif					

2. Penilaian pengetahuan

Butir soal tes pilihan berganda sebanyak 20 soal tiap pertemuan

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Banyak soal benar}}{\text{Banyak soal}} \times 100\%$$

Banyak soal

3. Penilaian keterampilan

No.	Nama siswa	Keterampilan								
		Kelancaran dalam dalam melaporkan			Penguasaan bahasa			Menanggapi pertanyaan		
		B	C	K	B	C	K	B	C	K

Padangsidempuan, April 2025

Mengetahui

Guru Kelas

Peneliti

Mutiara Fadilah , S.Pd

Silpi Nauli

Lampiran 3

LEMBAR SOAL PRETEST MATA PELAJARAN MATEMATIKA

A. Petunjuk pengerjaan soal

1. Mulailah dengan membaca basmallah
2. Tuliskan nama di sudut kanan atas di lembar jawaban
3. Pilih salah satu jawaban yang menurutmu benar dan berikan tanda silang (x)
4. Jawablah soal dengan benar

B. Soal

No	Soal	Level kognitif
1	Yang manakah pengertian dari perkalian.... a. Perkalian adalah angka yang dibagi-bagi b. Perkalian adalah penjumlahan yang berulang-ulang c. Perkalian adalah angka yang dikurangkan	C1
2	Yang termasuk lambang dari kali adalah.... a. + b. : c. ×	C1
3.	$4 + 4 + 4 + 4$...Jika diubah kebentuk perkalian menjadi a. 4×2 b. 2×5 c. 4×4	C2
4.	Hasil dari 8×8 adalah.... a. 64 b. 34 c. 77	C3
5.	Berapakah hasil dari 9×6 a. 53 b. 54 c. 89	C3

6.	Hasil dari 7×8 adalah..... a. 56 b. 45 c. 67	C3
7.	Hasil berapakah jumlah perkalian 64.... a. 6×6 b. 7×7 c. 8×8	C3
8.	Hasil berapakah jumlah perkalian 36 a. 4×4 b. 6×6 c. 5×5	C3
9	Sesuaikah hasil perkalian dari $8 \times 5 = 40$ a. Tidak b. Iya c. Jawaban A dan B salah	C3
10.	Apakah perkalian $6 \times 4 = 32$ a. Benar b. Salah c. Jawaban A dan B benar	C3
11	Jumlah hasil dari $78 \times 98 = \dots$ a. 7.644 b. 4.538 c. 9.872	C4
12.	Jumlah hasil dari $45 \times 76 = \dots$ a. 564 b. 3.420 c. 8.753	C4
13.	Jumlah dari $90 \times 70 = \dots$ a. 6.300 b. 7.645 c. 890	C4

14.	Jumlah dari $89 \times 34 = \dots$ a. 3.026 b. 5.643 c. 987	C4
15.	Jumlah dari 78×67 a. 4537 b. 5226 c. 7543	C4
16.	Kakek mempunyai 7 pohon mangga. Setiap pohon akan berbuah 12 buah mangga . berapakah buah mangga kakek setiap kali berbuah... a. 84 b. 55 c. 32	C5
17.	Di desaku ada 50 rumah, setiap rumah dihuni oleh 6 orang. Berapa baynyak penduduk didesaku.... a. 120 b. 250 c. 300	C5
18.	Budi memililiki 3 kotak permen, masing-masing kotak berisikan 12 buah permen. Berapakah total permen yang dimiliki budi.... a. 36 b. 42 c. 50	C5
19.	Ibu membeli 5 kardus air mineral, masing-masing kardus berisikan 20 btol air mineral. Berapakah jumlah air mineral keseluruhannya..... a. 80 b. 100 c. 150	C5
20	Silpi membeli 3 kotak pensil di warung, setiap satu kotak pensil berisi 12 biji pensial, jadi berapakah total pensil yang dibeli silpi..... a. 36 b. 37 c. 54	C5

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST

1. B. (Penjumlahan yang berulang-ulang
2. C. (\times)
3. C. (4×4)
4. A. (64)
5. B. (54)
6. A. (56)
7. C. (8×8)
8. B. (6×6)
9. B. (Iya)
10. B. (Salah)
11. A. (7644)
12. B. (3420)
13. A. (6300)
14. A. (3026)
15. B. (5226)
16. A. (84)
17. C. (300)
18. A. (36)
19. B. (100)
20. A. (37)

Lampiran 4

LEMBAR SOAL *POSTTEST* MATA PELAJARAN MATEMATIKA

A. Petunjuk pengerjaan soal

5. Mulailah dengan membaca basmallah
6. Tuliskan nama di sudut kanan atas di lembar jawaban
7. Pilih salah satu jawaban yang menurutmu benar dan berikan tanda silang (x)
8. Jawablah soal dengan benar

B. Soal

No.	Soal	Level Kognitif
1.	Yang manakah pengertian dari perkalian.... a. Perkalian adalah angka yang dikurangkan d. Perkalian adalah penjumlahan yang salah hasilnya e. Perkalian adalah penjumlahan secara berulang	C1
2.	Yang termasuk lambang dari kali adalah.... a. \times b. $:$ c. $=$	C1
3.	$7 + 7 + 7$ Jika diubah kebentuk perkalian menjadi a. 7×3 b. 7×2 c. 8×8	C2
4.	Hasil dari 10×10 adalah.... a. 76 b. 90 c. 100	C3
5.	Berapakah hasil dari 8×7 a. 55 b. 56	C3

	c. 60	
6.	Hasil dari 9×8 adalah..... a. 67 b. 50 c. 72	C3
7.	Hasil berapakah jumlah perkalian 72.... a. 9×6 b. 9×7 c. 9×8	C3
8.	Hasil berapakah jumlah perkalian 40 a. 7×9 b. 6×7 c. 5×8	C3
9.	Sesuaikah hasil perkalian dari $8 \times 8 = 64$ a. Tidak b. Iya c. Jawaban A dan B salah	C3
10	Apakah perkalian $6 \times 8 = 32$ a. Benar b. Salah c. Jawaban A dan B benar	C3
11.	Jumlah hasil dari $78 \times 66 =$ a. 5.148 b. 4.538 c. 9.872	C4
12.	Jumlah hasil dari $47 \times 79 =$ a. 564 b. 3.420 c. 3.713	C4
13.	Jumlah dari $38 \times 27 =$ a. 6.300 b. 1.026 c. 890	C4
14.	Jumlah dari $55 \times 65 =$ a. 3.654 b. 7.908	C4

	c. 3.575	
15.	Jumlah dari 84×90 a. 7.643 b. 8.976 c. 7.560	C4
16.	Adek ku mempunyai 9 pohon mangga. Setiap pohon akan berbuah 70 buah mangga . berapakah buah mangga kakek setiap kali berbuah... a. 896 b. 630 c. 987	C5
17.	Di pasaman barat ada 48 rumah, setiap rumah dihuni oleh 7 orang. Berapa bayanyak penduduk didesaku.... a. 336 b. 980 c. 675	C5
18.	Pak rahmat memiliki 2 kotak permen, masing-masing kotak berisikan 20 buah permen. Berapakah total permen yang dimiliki budi.... a. 36 b. 42 c. 40	C5
19.	Saya membeli 3 kardus air mineral, masing-masing kardus berisikan 50 botol air mineral. Berapakah jumlah air mineral keseluruhannya..... a. 80 b. 100 c. 150	C5
20	Silpi membeli 5 kotak pensil di warung, setiap satu kotak pensil berisi 10 biji pensial, jadi berapakah total pensil yang dibeli silpi..... a. 50 b. 40 c. 30	C5

KUNCI JAWABAN SOAL *POSTTEST*

- 21. C
- 22. A.
- 23. A
- 24. C
- 25. B.
- 26. C
- 27. B
- 28. C
- 29. B.
- 30. B.
- 31. A
- 32. C.
- 33. B.
- 34. C.
- 35. C.
- 36. B.
- 37. A
- 38. C.
- 39. C.
- 40. A

Lampiran 5

Hasil Distribusi Nilai (*Pretest*) Kelas Eksperimen

Statistics		
VAR00001		
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		62,2000
Median		60,0000
Mode		60,00
Std. Deviation		13,31353
Variance		177,250
Range		45,00
Minimum		40,00
Maximum		85,00

Lampiran 6

Olahan Distribusi Data Awal (Pretest) Kelas Kontrol

Statistics

VAR00001

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		60,5556
Median		60,0000
Mode		40,00 ^a
Std. Deviation		15,14883
Variance		229,487
Range		50,00
Minimum		40,00
Maximum		90,00

Lampiran 7

Olahan Distribusi Data Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen

VAR00001

N	Valid	25
	Missing	0
Mean		83,6000
Median		80,0000
Mode		80,00
Std. Deviation		10,15710
Variance		103,167
Range		40,00
Minimum		60,00
Maximum		100,00

Lampiran 8

Olahan Distribusi Nilai Akhir (*Posttest*) Kelas Kontrol

Statistics

VAR00001

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		61,6667
Median		60,0000
Mode		60,00
Std. Deviation		14,61032
Variance		213,462
Range		50,00
Minimum		40,00
Maximum		90,00

	84,00
--	-------

Lampiran 9

Uji Normalitas Pretest

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
eksperimen	,126	25	,200*	,962	25	,452
kontrol	,113	25	,200*	,938	25	,133

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 10

Uji Homogenitas *Pretest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasilbelajarmatematika	Based on Mean	,544	1	50	,464
	Based on Median	,626	1	50	,432
	Based on Median and with adjusted df	,626	1	49,940	,432
	Based on trimmed mean	,509	1	50	,479

Lampiran 11

Uji Kesamaan 2 Rata-Rata Pretest

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasilbelajarmatematika	Based on Mean	,544	1	50	,464
	Based on Median	,626	1	50	,432
	Based on Median and with adjusted df	,626	1	49,940	,432
	Based on trimmed mean	,509	1	50	,479

Lampiran 12

Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
eksperimen	,158	25	,106	,956	25	,348
kontrol	,103	25	,200*	,949	25	,241

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 13

Uji homogenitas *Posttest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	3,465	1	50	,069
	Based on Median	2,770	1	50	,102
	Based on Median and with adjusted df	2,770	1	48,109	,103
	Based on trimmed mean	3,355	1	50	,073

Lampiran 14

Uji kesamaan rata-rata

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 eksperimen - kontrol	22,20000	16,33503	3,26701	15,45723	28,94277	6,795	24	,000

Lampiran 15

Uji hipotesis

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	75,542	8,805		8,580	,000
pembelajaran biasa	,131	,140	,192	,941	,357

a. Dependent Variable: pengaruh TGT

Lampiran 16

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,815	20

Lampiran 17

HASIL BELAJAR KELAS III A (KELAS EKSPERIMEN)

No.	Nama siswa	Jenis kelamin	Nilai Siswa	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Siswa 1	L	40	60
2	Siswa 2	L	85	85
3	Siswa 3	P	45	70
4	Siswa 4	L	40	70
5	Siswa 5	P	80	100
6	Siswa 6	L	80	90
7	Siswa 7	P	75	80
8	Siswa 8	P	50	90
9	Siswa 9	L	55	85
10	Siswa 10	L	60	85
11	Siswa 11	P	55	80
12	Siswa 12	L	65	80
13	Siswa 13	P	55	75
14	Siswa 14	L	60	80
15	Siswa 15	P	60	80
16	Siswa 16	P	45	80
17	Siswa 17	L	60	75
18	Siswa 18	P	50	75
19	Siswa 19	L	60	80
20	Siswa 20	P	65	95
21	Siswa 21	P	75	95
22	Siswa 22	L	70	100
23	Siswa 23	L	70	90
24	Siswa 24	P	70	90
25	Siswa 25	L	85	100

Lampiran 18

HASIL BELAJAR KELAS III B (KELAS KONTROL)

No	Nama Siswa	Jenis kelamin	Nilai siswa	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Siswa 1	P	50	40
2	Siswa 2	L	80	85
3	Siswa 3	L	60	60
4	Siswa 4	P	40	40
5	Siswa 5	L	45	45
6	Siswa 6	L	40	50
7	Siswa 7	P	85	80
8	Siswa 8	P	55	75
9	Siswa 9	P	75	85
10	Siswa 10	L	40	40
11	Siswa 11	L	50	50
12	Siswa 12	L	55	60
13	Siswa 13	P	70	65
14	Siswa 14	P	90	90
15	Siswa 15	L	60	70
16	Siswa 16	P	40	55
17	Siswa 17	P	60	60
18	Siswa 18	L	45	40
19	Siswa 19	P	65	60
20	Siswa 20	L	65	70
21	Siswa 21	L	85	70
22	Siswa 22	L	50	50
23	Siswa 23	P	65	65
24	Siswa 24	L	80	70
25	Siswa 25	P	65	60
26	Siswa 26	L	70	75
27	Siswa 27	P	50	55

Lampiran 19

Olah data validitas

		VA R0 000 1	VA R0 000 2	VA R0 000 3	VA R0 000 4	VA R0 000 5	VA R0 000 6	VA R0 000 7	VA R0 000 8	VA R0 000 9	VA R0 001 0	VA R0 001 1	VA R0 001 2	VA R0 001 3	VA R0 001 4	VA R0 001 5	VA R0 001 6	VA R0 001 7	VA R0 001 8	VA R0 001 9	VA R0 002 0	VA R0 002 1
VA R0 000 1	Pearson Correlation	1	,84 9**	- -,09 6	- -,09 6	,14 -,00 3	,25 -,19 3	,44 -,01 9	,14 -,47 7	,35 -,06 6	,44 -,01 9	,80 -,00 0	,51 -,00 5	,35 -,06 6	,18 -,33 7	,25 -,19 3	,51 -,00 5	- -,62 7	- -,47 3	,84 -,00 0	- -,41 2	,69 -,00 0
	Sig. (2-tailed)																					
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
VA R0 000 2	Pearson Correlation	,84 9**	1	- -,11 3	- -,11 3	,07 -,06 0	,51 -,09 6	,34 -,12 9	,34 -,12 9	,28 -,07 7	,34 -,12 9	,67 -,07 7	,41 -,11 3	,28 -,07 7	,12 -,11 3	,18 -,09 6	,70 -,11 3	- -,39 7	- -,00 0	,70 -,11 3	- -,12 9	,66 -,09 0
	Sig. (2-tailed)																					
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
VA R0 000 3	Pearson Correlation	-,09 6	-,11 3	1 -,07 7	- -,12 9	- -,09 6	- -,12 9	- -,12 9	- -,07 7	- -,12 9	- -,07 7	- -,11 3	- -,07 7	- -,11 3	- -,09 6	- -,11 3	-,46 -,11 3	- -,2* 3	- -,11 3	- -,11 3	- -,12 9	- -,09 0
	Sig. (2-tailed)																					
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
VA R0 000	Pearson Correlation	-,09 6	-,11 3	-,07 7	1 -,23 3	-,23 -,09 6	- -,12 9	-,23 -,07 7	- -,12 9	- -,07 7	- -,11 3	-,46 -,2* 3	- -,11 3	-,35 -,2 3	- -,11 3	- -,07 7	- -,11 3	- -,11 3	- -,11 3	- -,12 9	- -,09 0	-,04 -,05 5

[illegible]

9	VA R000	Pearson Correlation	,35	,28	-	-	,23	,35	,23	,59	1	,23	,46	,28	,46	,28	,35	,28	-	,28	,28	-	,58
			2	3	,07	,07	3	2	3	5**		3	2*	3	2*	3	2	3	,07	3	3	,12	4**
					7	7													7			9	
		Sig. (2-tailed)	,06	,14	,69	,69	,23	,06	,23	,00		,23	,01	,14	,01	,14	,06	,14	,69	,14	,14	,51	,00
			6	4	7	7	3	6	3	1		3	3	4	3	4	6	4	7	4	4	2	1
		N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
0	VA R001	Pearson Correlation	,44	,34	-	-	,51	,14	,75	,02	,23	1	,59	,60	,23	,34	,14	,34	-	,07	,34	,27	,67
			1*	3	,12	,12	3**	0	7**	6	3		5**	9**	3	3	0	3	,12	6	3	0	9**
					9	9													9				
		Sig. (2-tailed)	,01	,07	,51	,51	,00	,47	,00	,89	,23		,00	,00	,23	,07	,47	,07	,51	,70	,07	,16	,00
			9	4	2	2	5	7	0	5	3		1	1	3	4	7	4	2	0	4	5	0
		N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
1	VA R001	Pearson Correlation	,80	,67	-	-	,23	,35	,59	,23	,46	,59	1	,67	,46	,28	,35	,67	-	-	,67	-	,80
			1**	9**	,07	,07	3	2	5**	3	2*	5**		9**	2*	3	2	9**	,07	,11	9**	,12	8**
					7	7													7	3		9	
		Sig. (2-tailed)	,00	,00	,69	,69	,23	,06	,00	,23	,01	,00		,00	,01	,14	,06	,00	,69	,56	,00	,51	,00
			0	0	7	7	3	6	1	3	3	1		0	3	4	6	0	7	6	0	2	0
		N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
2	VA R001	Pearson Correlation	,51	,41	-	-	,34	,18	,34	,07	,28	,60	,67	1	,28	,41	,18	,41	-	-	,41	-	,59
			9**	7*	,11	,11	3	9	3	6	3	9**	9**		3	7*	9	7*	,11	,16	7*	,19	5**
					3	3													3	7		0	
		Sig. (2-tailed)	,00	,02	,56	,56	,07	,33	,07	,70	,14	,00	,00		,14	,02	,33	,02	,56	,39	,02	,33	,00
			5	7	6	6	4	7	4	0	4	1	0		4	7	7	7	6	7	7	2	1
		N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
3	VA R001	Pearson Correlation	,35	,28	-	,46	,59	,35	,23	,59	,46	,23	,46	,28	1	,28	,80	,28	-	-	,28	-	,67
			2	3	,07	2*	5**	2	3	5**	2*	3	2*	3		3	1**	3	,07	,11	3	,12	4**
				7															7	3		9	
		Sig. (2-tailed)	,06	,14	,69	,01	,00	,06	,23	,00	,01	,23	,01	,14		,14	,00	,14	,69	,56	,14	,51	,00
			6	4	7	3	1	6	3	1	3	3	3	4		4	0	4	7	6	4	2	0

	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	
VA R0014	Pearson	,18	,12	-	-	,34	,18	,34	,07	,28	,34	,28	,41	,28	1	,18	,12	-	,12	,12	,07	,46
	Correlation	9	5	,113	,113	3	9	3	6	3	3	3	7*	3		9	5	,113	5	5	6	3*
	Sig. (2-tailed)	,337	,526	,566	,566	,074	,337	,074	,700	,144	,074	,144	,027	,144		,337	,526	,566	,526	,526	,700	,013
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
VA R0015	Pearson	,25	,18	-	,35	,44	,25	,44	,44	,35	,14	,35	,18	,80	,18	1	,18	-	-	,18	,14	,58
	Correlation	3	9	,096	2	1*	3	1*	1*	2	0	2	9	1**	9		9	,096	,141	9	0	0**
	Sig. (2-tailed)	,193	,337	,627	,066	,019	,193	,019	,019	,066	,477	,066	,337	,000	,337		,337	,627	,473	,337	,477	,001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
VA R0016	Pearson	,51	,70	-	-	,07	,51	,34	,34	,28	,34	,67	,41	,28	,12	,18	1	-	,12	,41	,07	,66
	Correlation	9**	8**	,113	,113	6	9**	3	3	3	3	9**	7*	3	5	9		,113	5	7*	6	1**
	Sig. (2-tailed)	,005	,000	,566	,566	,700	,005	,074	,074	,144	,074	,000	,027	,144	,526	,337		,566	,526	,027	,700	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
VA R0017	Pearson	-	-	,46	-	-	-	-	,23	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
	Correlation	,096	,113	2*	,077	,129	,096	,129	3	,077	,129	,077	,113	,077	,113	,096	,113		,113	,113	,129	,045
	Sig. (2-tailed)	,627	,566	,013	,697	,512	,627	,512	,233	,697	,512	,697	,566	,697	,566	,627	,566		,566	,566	,512	,820
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
VA R001	Pearson	-	-	-	-	,07	-	,07	,07	,28	,07	-	-	-	,12	-	,12	-	1	-	,34	,09
	Correlation	,141	,167	,113	,113	6	,141	6	6	3	6	,113	,167	,113	5	,141	5	,113		,167	3	9

8	Sig. (2-tailed)	,473	,397	,566	,566	,700	,473	,700	,700	,144	,700	,566	,397	,566	,526	,473	,526	,566		,397	,074	,616
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
9	VA Pearson	,84	,70	-	-	,07	,51	,34	,07	,28	,34	,67	,41	,28	,12	,18	,41	-	-	1	-	,59
	R0 Correla	9**	8**	,113	,113	6	9**	3	6	3	3	9**	7*	3	5	9	7*	,113	,167		,190	5**
	001 tion																					
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,566	,566	,700	,005	,074	,700	,144	,074	,000	,027	,144	,526	,337	,027	,566	,397		,332	,001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
0	VA Pearson	-	-	-	-	,02	-	,51	-	-	,27	-	-	-	,07	,14	,07	-	,34	-	1	,10
	R0 Correla	,162	,190	,129	,129	6	,162	3**	,217	,129	0	,129	,190	,129	6	0	6	,129	3	,190		6
	002 tion																					
	Sig. (2-tailed)	,412	,332	,512	,512	,895	,412	,005	,266	,512	,165	,512	,332	,512	,700	,473	,700	,512	,074	,332		,592
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
1	VA Pearson	,69	,66	-	,04	,52	,50	,67	,49	,58	,67	,80	,59	,67	,46	,58	,66	-	,09	,59	,10	1
	R0 Correla	2**	1**	,090	5	8**	5**	9**	8**	4**	9**	8**	5**	4**	3*	0**	1**	,045	9	5**	6	
	002 tion																					
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,649	,820	,004	,006	,000	,007	,001	,000	,000	,001	,000	,013	,001	,000	,820	,616	,001	,592	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 20

DOKUMENTASI



(profil MI Padangsidempuan (persiapan MIN 5 Padangsidempuan))



(Kelas kontrol pada pretest)



(kelas ekperimen pada tahap pretest)



(kelas kontrol pada tahap posttest)

Dokumentasi kelas eksperimen pada tahap *posttest*



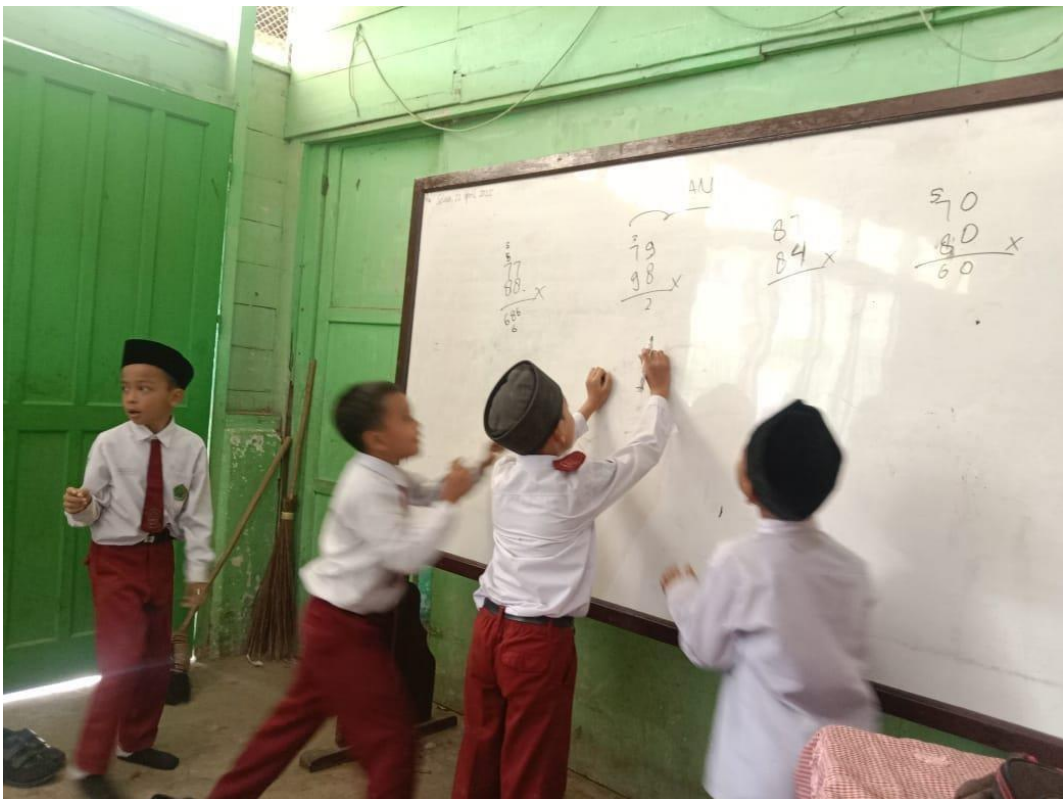
(Tahap Penyajian Kelas)



(Tahap Pembentukan Tim)



(Tahap Permainan)



(Tahap Tournament)

(RPP) yang telah dibuat, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai

2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

C. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

D. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Identitas				
	a. Kelengkapan identitas mata pelajaran Matematika, materi perkalian				✓
	b. Kelengkapan alokasi waktu				✓
2	Indikator pembelajaran				
	a. Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator pembelajaran Matematika, materi perkalian			✓	
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar pembelajaran Matematika materi perkalian				✓

	c. Kejelasan rumusan indikator terhadap pembelajaran Matematika materi perkalian				✓
3	Pemilihan Materi				
	a. Kesesuaian materi pelajaran Matematika materi perkalian dengan tujuan pembelajaran				✓
	b. Keruntutan susunan materi pelajaran Matematika perkalian				✓
3	Kegiatan pembelajaran				
	a. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahap model pembelajaran TGT: 1. Tahap penyajian 2. Tahap pembentukan tim 3. Tahap permainan 4. Tahap <i>tournament</i> 5. Tahap rekognisi tim				✓
	b. Kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran				✓
4	Bahasa				
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia			✓	
	b. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami			✓	
	c. Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda				✓

5	Waktu				
	a. Kesesuaian waktu yang digunakan dengan pembelajaran Matematika materi perkalian				✓
	b. Alokasi waktu lebih banyak digunakan untuk belajar				✓
6	Pemilihan sumber belajar				
	a. Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran Matematika materi perkalian				✓
	b. Kesesuaian sumber belajar dengan materi pelajaran perkalian				✓
7	Penilaian (Validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap materi perkalian				✓

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A= dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan dengan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan:

RPP layak digunakan sebagaimana mestinya.

E. Kesimpulan

Secara umum Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dinilai dinyatakan

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak dapat digunakan

Padangsidempuan, 17 Maret 2025



Asriana Harahap, M. Pd.
NIP. 199409212020122009

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL KOGNITIF

Satuan Pendidikan : MI Padangsidempuan selatan (Persiapan MIN 5 PSP)

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : III/Genap

Pokok Bahasan : Perkalian

Nama Validator : Asriana Harahap, M. Pd.

Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

1. Peneliti mohon kiranya Ibuk memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes penguasaan konsep yang peneliti susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibuk.
3. Untuk revisi, dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

B. Skala penilaian

1 = Sangat Kurang

3 = Baik

2 = Kurang

4 = Sangat Baik

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No.	Aspek yang ditelaah	Kriteria			
		1	2	3	4
A. Materi/Isi					
	1. Soal sesuai dengan KD dan materi perkalian				✓
	2. Soal sesuai dengan indikator dan materi perkalian		✓		
	3. Soal tidak sama dan logis.			✓	
	4. Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat.				✓
	5. Soal sesuai dengan ranah kognitif dan materi perkalian yang diukur.		✓		
I	B. Konstruksi				
	1. Pokok soal tentang perkalian dirumuskan dengan			✓	

	jelas.				
	2. Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal tentang perkalian .			✓	
	3. Pokok soal tentang perkalian tidak memberikan petunjuk kunci jawaban.			✓	
	4. Pokok soal tentang perkalian tidak memberikan pernyataan makna ganda.				✓
	5. Pokok soal yang digunakan tentang perkalian disajikan dengan jelas.			✓	
I C. Bahasa					
	1. Penulisan soal tentang perkalian menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓
	2. Penulisan soal tentang perkalian menggunakan bahasa yang komunikatif.			✓	
	3. Soal tidak menggunakan kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.				✓
	4. Penulisan soal tentang perkalian menggunakan kalimat jelas dan mudah dimengerti.				✓

l. Penilaian Umum

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{46}{56} \times 100 = 82,14$$

Keterangan :

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan:

A = dapat digunakan tanpa revisi

B = dapat digunakan dengan revisi kecil

C = dapat digunakan dengan revisi besar

D = belum dapat digunakan

atatan

Padangsidimpuan, Maret 2025

Validator,



Asriana Harahap, M. Pd.
NIP . 199409212020122009

SURAT VALIDASI

Menyatakan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asrina Harahap, M. Pd.

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk melengkapi penelitian yang berjudul: **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS III MI PADANGSIDIMPUAN SELATAN(PERSIAPAN MIN 5 PADANGSIDIMPUAN)".**

Yang disusun oleh:

Nama : SILPI NAULI

NIM : 2120500072

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Program : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidimpuan, Maret 2025

Validator,



Asrina Harahap, M. Pd.

NIP . 199409212020122009



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

25 September 2024

or : B 6433/Un.28/E.1/PP. 00.9/09/2024

dl : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Almira Amir, M.Si
ah Hoirivah, M.Pd

(Pembimbing I)
~~(Pembimbing II)~~

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Silpi Nauli
NIM : 2120500072
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidimpuan Selatan (Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan)

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

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

engetahui

Dekan
akil Dekan Bidang Akademik

Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
P.19801224 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 Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id

or: B - 1106 /Un.28/E.1/TL.00/03/2025

20 Maret 2025

: Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi

Kepala Persiapan MIN 5 Padangsidimpuan

an hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

a : Silpi Nauli
: 2120500072
am Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
tas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
at : Pasaman Barat

h Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
n Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi
an Judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games*
nament Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidimpuan Selatan
iapan MIN 5 Padangsidimpuan)**".

bungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin
itian sesuai dengan maksud judul diatas.

kian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.



a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.
NIP. 19801224 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA PADANGSIDIMPUAN
MADRASAH IBTIDAIYAH PADANGSIDIMPUAN SELATAN
(PERSIAPAN MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN)

Jalan Ade Irma SuryaniKelurahan Ujung Padang KecamatanPadangsidimpun Selatan

Email: mippselatan@gmail.com

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor :180/MI.Psp.Sel/02.20.03/04/2025

sertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khairul Harahap, M.Pd
N I P : 19790310200711021
labatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Padangsidimpun Selatan

Adalah benar :

Nama : Silpi Nauli
Nim : 2120500072
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun akademik : 2024/2025

Telah melakukan Penelitian di MI Padangsidimpun Selatan.
(Persiapan MIN 5 Padangsidimpun)

in judul skripsi : **“ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games
ament Terhadap Hasil Belajar Kelas III MI Padangsidimpun Selatan
apan MIN 5 Padangsidimpun)”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat
unakan bagaimana mestinya.



Padangsidimpun, 28 April 2025

Kamad

Khairul Harahap.