



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) PADA POKOK BAHASAN PECAHAN DI
KELAS VII SMP NEGERI 5 PANYABUNGAN
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SANGKOT AMINAH
NIM. 14 202 00067

JURUSAN TADRIS PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2019**



**UPAYA MENINGKATKAN HASILBELAJAR SISWA
MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) PADA POKOK BAHASAN PECAHAN DI
KELAS VII SMP NEGERI 5 PANYABUNGAN
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SANGKOT AMINAH
NIM. 14 202 00067

JURUSAN TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2019



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) PADA POKOK BAHASAN PECAHAN DI KELAS
VII SMP NEGERI 5 PANYABUNGAN KABUPATEN
MANDAILING NATAL**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

SANGKOT AMINAH
NIM. 14 202 00067



JURUSAN TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

PEMBIMBING I


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

PEMBIMBING II


Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag
NIP. 1964 1013 199103 1 003

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2019**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
A.n Sangkot Aminah
Lampiran : 6 (enam) Exemplar

Padangsidempuan, Desember 2019
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb


Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Sangkot Aminah** yang berjudul: "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tadris/Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

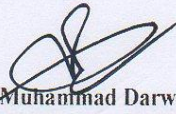
Seiring dengan hal di atas, maka sudara tersebut dapat menjalani munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

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

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II


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


Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag
NIP. 1964 1013 199103 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SANGKOT AMINAH
NIM : 14 202 00067
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Tadris Matematika
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali beberapa kutipan-kutipan dari buku-buku bahan bacaan dan dokumen.

Seiring dengan hal tersebut, bila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil ciplakan atau sepenuhnya dituliskan pihak lain, maka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan dapat menarik gelar keserjanaan dan ijazah yang telah saya terima.

Padangsidimpuan, November 2019
Pembuat pernyataan,



SANGKOT AMINAH
NIM. 14 202 00067

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini saya menyatakan :

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik IAIN Padangsidempuan maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan TIM Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan data daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, November 2019

Pembuat Pernyataan,




SANGKOT AMINAH
NIM. 14 202 00067

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sangkot Aminah

NIM : 14 202 000067

Jurusan : TMM-2

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif (*None Exlusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal". Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.




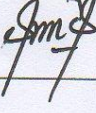
Padangsidempuan, November 2019
Pembuat Pernyataan,



SANGKOT AMINAH
NIM. 14 202 00067

DEWAN PENGUJI
UJIAN MUNAQOSAH SKRIPSI

Nama : Sangkot Aminah
NIM : 14 202 00067
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Suparni, S. Si, M. Pd.</u> (Ketua/Penguji Bidang Matematika)	
2.	<u>Mariam Nasution, M. Pd.</u> (Sekretaris/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
3.	<u>Dr. Almira Amir, M. Si.</u> (Anggota/ Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Ali Asrun Lubis, S. Ag., M. Pd.</u> (Anggota/Penguji Bidang Umum)	

Pelaksanaan Sidang Munaqosah:

Di	: Padangsidempuan
Tanggal	: 09 Desember 2019
Pukul	: 08.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai	: 77 (B)
Predikat	: AMAT BAIK



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDEMPUNAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. H. T. Rizal Nurdin Km. 4. 5 Sihitang Padangsidempuan
Telp. 0634-22080 Fax. 0634-24022 Kode Pos 22733

PENGESAHAN

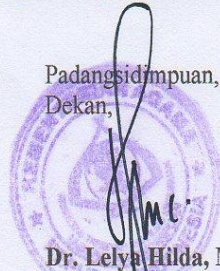
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal

Ditulis oleh : SANGKOT AMINAH

NIM : 14 202 00067

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

Padangsidempuan, Desember 2019
Dekan,



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : SANGKOT AMINAH
NIM : 14 202 00067
Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Tadris Matematika
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan hasil belajar matematika siswa dalam menyelesaikan soal-soal bilangan pecahan, bahwa dilihat dari hasil ketuntasan nilai matematika siswa kelas VII-3 belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75, selama proses pembelajaran disebabkan cara yang digunakan guru lebih sering dengan model pembelajaran mandiri, sehingga perlu perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, salah satunya dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) agar siswa ikut aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses dan penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan pecahan di kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi dengan guru mata pelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal. Dengan subjek penelitian kelas VII-3 yang berjumlah 28 orang. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Prosedur PTK dimulai dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus 2 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil penelitian pada observasi telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II yang dikategorikan "Baik", dan berdasarkan hasil penelitian pada tes pra siklus yang diperoleh mencapai 17,85 % yang mencapai 28,57 % di siklus I pertemuan I dan pada pertemuan II terjadi peningkatan mencapai 38,28%, pada siklus II pertemuan I peningkatan siswa mencapai 53,57 % dan pertemuan II semakin meningkat mencapai 78,57 %. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan bilangan pecahan kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

Kata Kunci: *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Matematika.

ABSTRACT

Name : SANGKOT AMINAH
No. Reg : 14 202 00067
Fac/ Depart : Tarbiyah and Teacher Training Faculty Math Education Department
Thesis : To Improve The Student's Achivement Through *Team Games Tournament* (TGT) On Object Of Fraction Number At Grade VIISMP Negeri 5 Panyabungan Mandailing Natal District

The problem of this research is student's ability is low, in math especially to answer quasion fraction number, that know best the result of completeness of value, wich determined as 75 while learning process affect of way which teacher used often though compentional strategi, so it need to change in learning process in the clasroom, on of the learning strategy is *Team Games Tournament* (TGT) that student's participant more active in learning and to improve the student's achievement in math.

The purpose of this research is to know how the process test and learning aplication of *Team Games Tournament* (TGT) to improve the achieivent of student's on object of fraction number at grade VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan Mandailing Natal District.

In this research used clasroom action research collaburative with the teacher. This researchhave done in SMP Negeri 5 Panyabungan Mandailing Natal District. The subject of the research is student's class VII-3 which has 28 student's, the istrument of collecting dath is test and observing. The procedure begin from planning step, action, observation and replection. This research have done with 2 cycle, even cycle has one meeting.

Based on the result of this research observation there has been an increase in students learning outcomes from cycle I to cycle II which are categori zed as "Good" achievement, and base on the result of this research pre cycle has got reached 7,85 % that reached 28,57 % in first cycle on meeting, and second meeting there is increating until 38,28 % on the second cycle, first meeting the student's have enhancement until 53,57% and in the second meeting enhancement until 78,57 %. Based on this reseacher, the result is model *Team Games Tournament* (TGT) an improve the student's achieivent especially in fraction number at class VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan Mandailing Natal District.

Keywords: *Team Games Tournment* (TGT), Achivement Study Math

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan limpahan kasih dan sayang-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal**. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Tadris Pendidikan Matematika Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan. Peneliti sangat menyadari bahwa keterlibatan berbagai pihak dalam menyelesaikan skripsi ini sangat banyak oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat, penghargaan dan tanda terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Mariam Nasution, M. Pd, selaku pembimbing I dan bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang M, Ag selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun skripsi ini.
2. Bapak Prof. H. Ibrahim Siregar, M.CL., selaku rektor IAIN Padangsidempuan dan Wakil-Wakil Rektor IAIN Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.
4. Bapak Suparni S.Si, M. Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Matematika beserta stafnya yang telah banyak membantu penulis selama kuliah di IAIN Padangsidempuan dan selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Yusri Fahmi S Ag. M. Hum selaku UPT Perpustakaan IAIN Padangsidempuan beserta staf/pegawai yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.

6. Kepada seluruh bapak dan ibu dosen Para dosen IAIN Padangsidimpuan yang telah membekali berbagai ilmu pengetahuan selama perkuliahan, sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini sampai selesai.
7. Ibu Dra. Asnah, M.A selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan dukungan dan arahan kepada peneliti selama proses perkuliahan.
8. Terkhusus dan teristimewa kepada Ayahanda tercinta (Abdul Kholid Pulungan). Dan Ibunda tercinta (Saudah Hasibuan) yang tidak pernah putus berjuang serta memberikan dukungan, doa dan bimbingan baik moril maupun materi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Segenap keluarga besar peneliti, Abanghanda yang sangat saya hormati dan sayangi (Ahmad Gusti Pulungan, Andry Faisal Pulungan, Ahmad Tarmizi Pulungan), dan adik tersayang (Ahmad Siddiq Pulungan) dan keluarga Nur Zaman lainnya sebagai sumber motivasi peneliti yang senantiasa memberikan do'a, kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan yang tiada terhingga demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.
10. Bapak kepala, wakil kepala sekolah dan seluruh Bapak/Ibu guru serta seluruh civitas akademik SMP Negeri 5 Panyabungan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
11. Para sahabat-sahabat terdekatku (Abdul Khobir, Rizky Hidayat, Mutya, Hanna Yunita, Azwar Hamzah, Ardiyansyah, Maryam) dan adik-adik anak Kos China terkhusus buat kamar 1(Nurhasanah Batubara, Morita Simanjuntak, Suryana Hotma, Syarifah Napitupulu dan Nopita). Yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi dan dukungan sehingga skripsi ini terselesaikan.
12. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2014 dan khususnya kepada,(Laila syahrani, Nur Atikah, Rika Dwiva Pasaribu, Lismala Sari, Rika Nasution, windy Ayu arsita, Riskolina) yang juga turut selalu memberikan saran dan memotivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang turut memberikan dukungan, dan saran kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Atas segala bantuan, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan kepada peneliti, tiada kata-kata indah yang dapat peneliti ucapkan selain do'a semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

Selanjutnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk memperbaiki tulisan peneliti selanjutnya peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat dapat membangun kepada peneliti serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi peneliti sendiri.

Padangsidempuan, November
2019

Peneliti

SANGKOT AMINAH

NIM.14 202 00067

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL/SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	vi
BERITA ACARA UJIAN MUNAQSAH.....	vii
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. LatarBelakangMasalah.....	1
B. IdentifikasiMasalah.....	10
C. BatasanMasalah	10
D. BatasanIstilah.....	11
E. RumusanMasalah.....	12
F. TujuanPenelitian	12
G. ManfaatPenelitian	13
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	13
I. Sistematika Pembahasan	14
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Belajar dan PembelajaranMatematika	16
2. Hasil Belajar Matematika.....	22
3. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.....	25
4. Model Pembelajaran	27
5. Model Pembelajaran <i>TeamGames Tournament</i> (TGT)	28
6. Pecahan	35
B. Penelitian Relevan	40
C. Kerangka Pikir	43
D. Hipotesis Tindakan	45

BAB III	: METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
	B. Jenis Penelitian	46
	C. Subjek Penelitian	48
	D. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
	E. Prosedur Penelitian	54
	F. Analisis Data.....	60
	G. Tehnik Penjamin Keabsahan Data.....	61
BAB IV	: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	63
	1. Kondisi Awal	63
	2. Hasil Siklus I Pertemuan I	68
	3. Hasil Siklus I Pertemuan II	78
	4. Hasil Siklus II pertemuan I	85
	5. Hasil Siklus II Pertemuan II.....	94
	B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	108
	C. Keterbatasan Penelitian	109
BAB V	: PENUTUP	
	A. Kesimpulan	112
	B. Saran	113

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi, keempat komponen dan menentukan model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, dimana dalam proses tersebut terkandung multi peran dari guru.

Seiring dengan masuknya era global pada abad 21, peran pendidikan semakin penting dalam menghadapi tuntutan zaman yang penuh persaingan pada semua aspek kehidupan. Pendidikan merupakan usaha yang jalan terus menerus untuk menjadikan manusia mencapai kemakmuran.¹

Sebuah sekolah idealnya menjadi wadah, yang membuat wadah, yang membuat siswa mampu memiliki kesadaran penuh dapat memahami dan mengerti atas semua mata pelajaran yang diterima siswa khususnya matematika. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan yang tertuang

¹Yeti Heriyati dan Mumuh Muhsin, *Manajemen Sumber Daya Pendidikan* (Bandung : Pustaka Setia, 2014), hlm. 1.

dalam Undang- undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, Pendidikan Nasional adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Sebagai suatu sistem, pendidikan nasional mempunyai tujuan yang jelas, seperti dicantumkan dalam Undang-undang Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Zahar Idris mengemukakan bahwa:

“Pendidikan Nasional adalah suatu sistem karya manusia yang terdiri atas komponen-komponen yang mempunyai hubungan fungsional dalam rangka membantu terjadinya proses transformasi atau perubahan tingkah seseorang yang sesuai dengan tujuan nasional seperti tercantum dalam Undang- undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945”.²

Hujono mengemukakan bahwa. “Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kekuatan mental yang tinggi”. Sedangkan James mengemukakan di kamus matematikanya mengemukakan bahwa: “Matematika adalah ilmu tentang

²*Ibid.*, hlm. 3-4.

logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak teragi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri”.³

Begitu besarnya peran penting matematika bagi penguasaan dan pengembangan ilmu dan teknologi, sehingga mendorong para pengambil kebijakan pendidikan untuk memasukkan mata pelajaran matematika sebagai prioritas utama dalam sekolah dan seagai salah satu yang diujikan dan menjadi syarat kelulusan bagi siswa menengah atas pada Ujian Akhir Nasional (UAN).

Namun di lain pihak masih banyak siswa yang kurang berminat terhadap mata pelajaran matematika dan menganggap pelajaran tersebut sulit. Kondisi yang demikian semakin menjauhkan diri siswa dari mata pelajaran matematika yang pada akhirnya memberikan dampak pada siswa ialah memperoleh hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran matematika. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika adalah model pembelajaran dan metode mengajar yang monoton, sehingga siswa kurang bergairah dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan pada kemampuan anak untuk menghapal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang

³Hasratuddin, *Mengapa Belajar matematika* (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 28-29.

diingatnya menghubungkan dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya setelah lulus sekolah, peserta didik pintar teori namun tidak pada aplikasinya.⁴

Dalam pengaplikasiannya tidak semudah yang dipikirkan, karena fakta menunjukkan bahwa para peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika pada umumnya masih menggunakan pembelajaran yang bersifat unsur relatif, yaitu ceramah. Oleh karena itu guru harus memiliki kompetensi hasil yang lebih baik dan memiliki berbagai variasi, strategi dan metode mengajar matematika supaya anak didik tertarik untuk belajar matematika. Tetapi kebanyakan guru masih kurang dalam melakukan pendekatan tersebut, sehingga hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan. Kondisi ini tidak boleh dibiarkan berlangsung terus-menerus, untuk menanggulangnya upaya pembenahandari berbagai pihak dari segenap sektor yang mempengaruhinya, maka perlu strategi dan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, untuk materi pecahan khususnya pada pecahan senilai.

Materi pecahan adalah salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa. Hal ini disebabkan karna adanya kendala yang dialami siswa yaitu kesulitan siswa memahami makna pecahan yang diajarkan oleh guru. Saat proses belajar siswa terkadang sulit untuk mempelajari materi pecahan yaitu pecahan senilai, siswa harus mempunyai kecepatan menghitung

⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Berorientasi Standar Proses Pendidikan) (Jakarta: Kencana, 2007) hlm. 1.

tepatnya perkalian yaitu untuk menyamakan nilai antara penyebut dan pembilang yang satu dengan yang lainnya. Jadi, untuk mempermudah dan menciptakan suasana menyenangkan dalam belajar guru harusnya memiliki strategi maupun model pembelajaran.

Pengajaran matematika yang hanya berorientasi pemakaian rumus semata sudah seharusnya ditinggalkan. Memasuki era teknologi, diperlukan suatu pengajaran matematika yang menggabungkan anatara daya nalar, berpikir kritis, dan pengetahuan matematika itu sendiri.⁵ karna itu kita perlu memberikan upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa khususnya dalam pelajaran matematika.

Mempelajari matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, seperti bahasa, membaca, dan menulis. Matematika merupakan ratunya ilmu pengetahuan. Matematika juga merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan, karena matematika salah satu dasar yang memegang penting dalam mempelajari mata pelajaran yang lain dalam disiplin ilmu. Selain itu, matematika juga memegang peranan penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin canggih.

Adapun peneliti memilih SMP Negeri 5 Panyabungan sebagai lokasi penelitian karena menurut wawancara yang telah peneliti lakukan dengan salah satu guru matematika menyatakan bahwa disekolah tersebut

⁵Farikhia, *Mari Berpikir Matematis* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007), hlm.2.

belum pernah dilakukan penelitian yang judulnya sama dengan judul peneliti dan untuk memudahkan peneliti pengambilan data.

Berdasarkan Observasi awal peneliti di SMP Negeri 5 Panyabungan bahwa pembelajaranyang ada di sekolah selama ini masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional, pembelajaran yang berpusat pada guru. Tingkat belajar dalam pembelajaran Matematika masih rendah.⁶

Bagi pendidik nilai rata-rata hasil belajar dapat dijadikan acuan untuk menindak lanjuti hasil penilaian peserta didik untuk menentukan respon dalam bentuk remedial bagi yang belum mencapai nilai rata-rata, nilai rata-rata di kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan yaitu 75, nilai siswa 23 dari 28 siswa masih di bawah 75 artinya siswa belum tuntas dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Damsyah Nasution selaku guru matematika di SMP Negeri 5 Panyabungan menyatakan bahwa :

Hasil belajar siswa khususnya di pelajaran matematika masih dikatakan kurang karena setiap nilai yang mereka peroleh dibawah nilai rata-rata dan masih banyak yang kurang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga harus dilakukan remedy kembali agar bisa memperbaiki nilai mereka".⁷

Menurut hasil dokumen nilai MID Semester T.A 2017/2018 bisa dilihat bahwa hasil belajar siswa memperoleh nilai di bawah nilai rata-rata, seperti tabel berikut:

⁶Observasi, peneliti di SMP Negeri 5 Panyabungan (27 September 2018).

⁷ Damsyah, Guru Matematika SMP Negeri 5 Panyabungan, wawancara, di SMP Negeri 5 Panyabungan, 27 September 2018.

Tabel 1
Nilai siswa kelas VII 3 SMP Negeri 5 Panyabungan

No	Kategori	Jumlah	Persentase
1	siswa yang tuntas	5	17,85%
2	siswa yang tidak tuntas	23	82,14%
jumlah		28	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah atau masih banyak nilai dibawah rata-rata. Maka peneliti menargetkan agar siswa harus mencapai nilai hasil belajar dengan rata-rata 75,00 % dan jika nilai rata-rata ini telah dicapai maka penelitian dihentikan dan dianggap berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pendidikan, guru sangat berperan untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran. Seorang guru harus bisa membelajarkan siswa dengan berbagai model dan strategi mengajar. Dengan demikian guru harus menarik minat dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran khususnya matematika.

Menurut Purwanto, banyak faktor yang mendorong terjadinya keberhasilan dalam proses pembelajaran dan salah satu faktor adalah guru dan cara mengajarnya.⁸

Pada dasarnya bahwa pembelajaran memiliki teori. Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan di kelompok dalam teori pembelajaran konstruktivisme. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus

⁸Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hlm.

menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Menurut teori konstruktivisme ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide sendiri, dan mengajarkan siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberikan siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.⁹

Terlebih untuk materi pecahan senilai sangat dibutuhkan strategi dan model agar siswa tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Slavin mengemukakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran, Slavin menemukan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi

⁹Trianto, *Mendesain Model pembelajaran Inovatif-Progresif (Konsep, landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP))*, (Surabaya: Prenada media Group, 2009), hlm. 28.

positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Dalam *Team Games Tournamen* (TGT), siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri beberapa orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya. Nilai yang mereka peroleh dari game akan ditentukan skor kelompok mereka masing-masing.¹⁰

Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kearah yang lebih baik di samping itu siswa dapat mengenang pembelajaran ini selamanya. *Team Games Tournament* (TGT) merupakan dorongan atau kemampuan suatu kegiatan, agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, hal ini

¹⁰*Ibid.*, hlm 32.

bisa meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Team Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan
2. Sebagian peserta didik pasif dalam pembelajaran matematika
3. Partisipasi belajar siswa rendah dan masih monoton dalam kegiatan pembelajaran berlangsung
4. Kurangnya kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran
5. Sebagian peserta didik kurang memahami materi/konsep pecahan yang diajarkan guru.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang teridentifikasi diatas, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui *Team Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan Pecahan di kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

D. Batasan Istilah

1. Hasil Belajar adalah kemampuan siswa setelah melewati pengalaman-pengalaman belajarnya di dalam kelas melalui teks-teks yang tertulis. Menurut Nana Sudjana bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹¹
2. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implementasinya pada tingkatoperasional di kelas. Model pembelajaran dapat di artikan pula seagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberikan petunjuk kepada guru di kelas.¹²
3. *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran atau pertandingan permainan tim dikemangkan secara asli oleh David De Varies dan Keath Edward. Dalam model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tamahan poin untuk skor tim mereka.¹³

¹¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 22

¹²Agus supriajono, *Cooperatif Learning* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm. 45-46.

¹³Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Konsep, Landasan dan Implementasinya pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)) (Surabaja, Prenada Media Group,2009), hlm. 83.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah Proses Peningkatan Hasil Pembelajaran Siswa dengan *Team Games Tournamen* (TGT) Pada Pokok Bahasan Pecahan di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan pecahan di kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandaililing Natal ?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Peneliti ingin membuktikan proses pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan pecahan di kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal .
2. Peneliti ingin membuktikan penerapan model pembelajaran model *Team Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan pecahan di kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Mandailing Natal.

G. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi pokok pecahan.
2. Sebagai bahan masukan kepada semua guru khususnya untuk guru matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).
3. Sebagai masukan informasi bagi guru dan instansi terkait dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang lebih optimal.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti sendiri untuk lebih memahami upaya meningkatkan hasil belajar siswa dapat dicapai dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* (TGT).
5. Bagi siswa, agar lebih cepat mengasah diri dengan kemampuan berpikir untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, dan strategi bahan motivasi untuk meningkatkan cara belajar siswa agar lebih giat dalam belajar matematika.
6. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator untuk mencapai hasil belajar melalui *Team Games Tournament* (TGT) dalam ranah koqnitif dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengetahuan (C1), merupakan ingatan satu atau lebih fakta-fakta yang sederhana yang telah dipelajari sebelumnya.
2. Pemahaman (C2), merupakan kemampuan untuk memahami suatu materi atau bahan.
3. Penerapan (C3), merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami kedalam situasi kongkret, nyata atau baru.¹⁴

Indikator untuk mencapai hasil belajar dalam proses belajar dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
2. Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
3. Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
4. Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
5. Siswa mampu mencapai prestasi belajar
6. Siswa berhak mendapatkan penghargaan.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan penulisan maka penulis memagi pembahasannya menjadi lima, masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab (pasal) dengan rincian.

¹⁴ Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Pakar Karya, 2007) hlm. 71-

Bab pertama berisikan pendahuluan yang menguraikan latar belakang masalah, indentifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua memuat kajian pustaka yang terdiri dari, kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka piker, dan hipotesis tindakan.

Bab ketiga memuat metodologi penelitian yang terdiri dari, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur (langkah-langkah) penelitian, dan analisis data.

Bab keempat memuat hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

Bab kelima memuat penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran Matematika

Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk di dalamnya bagaimana seharusnya belajar. Menurut aliran behaviorisme bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat stimulus respon, yaitu suatu proses yang memberikan respon tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (pada masa dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda yang seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*), maupun yang menyangkut nilai dan sikap.¹

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka respon menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.²

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan,

¹Evelin Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesi, 2010), hlm. 3.

²Dimiyanti dan Mujdiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm.

sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³

Berikut adalah pengertian belajar menurut para ahli yaitu: Menurut Sadirman A.M. Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.⁴

Dalam pandangan konstruktivisme ‘belajar’ bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada di luar dirinya, tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format yang baru. Proses pembangunan ini bisa melalui asimilasi atau akomodasi.⁵

Dalam persepsi Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka.⁶ Hal ini dinyatakan dalam Al-Qur’an surah Al-mujadalah ayat 11 yang artinya:

Hai orang-orang yang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “berlapang-lapang dalam majelis”. Maka lapanglah niscaya adalah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kau kerjakan.

³ Daryanto, *Belajar dan Mengajar* (Bandung: Yrama Widya, 2010), hlm. 2.

⁴ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 20.

⁵ Trianto, *Opcit.*, hlm. 15-16.

⁶ Muhibbin, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Pt Raja Grafindo persada, 2003), hlm. 62.

Ilmu dalam hal ini hanya berupa pengetahuan agama tetapi juga pengetahuan yang relevan dengan tuntunan kemajuan zaman. Selain itu, ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak disamping bagi kehidupan pemilik ilmu itu sendiri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan manusia kearah yang lebih baik, berkualitas, dan bermanfaat, baik bagi diri pembelajar maupun orang lain.

Menurut Oemar Hamalik dalam buku kurikulum dan pembelajaran, menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengamatan belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar, dengan kata lain pembelajaran adalah proses yang dilakukan orang untuk membuat orang belajar.⁷

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dan siswa lainnya. Dengan tujuan untuk membelajarkan peserta didik agar mencapai tujuan yang ditetapkan.

⁷ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 57.

Berangkat dari pertanyaan sederhana, “apakah sebenarnya matematika itu?”, para ahli telah bergumul dengan ide dan berpikir filsafat sejak abad ke-19 hingga sekarang ini, tentang matematika. Kata lain dari bahasa latin, yaitu, “*mathenon*” atau “*mathema*” yang berarti “belajar atau yang dipelajari”. Sedangkan dengan bahasa Belanda disebut “*wiskunde*” yang berarti “ilmu pasti”, yang semuanya berkaitan dengan penalaran atau pemberian alasan yang valid. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur serta keterkaitan antara konsep adalah kuat. Unsur utama pekerjaan matematika adalah penalaran deduktif (*deduktif reasoning*) yang bekerja atas dasar asumsi dan mempunyai kebenaran yang konsisten. Semua konsep matematika dapat diturunkan dari penalaran logika.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Kemampuan-kemampuan tersebut memuruhkan pemikiran yang kritis, sistematis, logis, dan kreatif. Oleh karena itu diperlukan suatu kemampuan memperoleh, memilih dan mengolah informasi melalui kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif adalah matematika.⁸

Namun, kenyataan lapangan, masih banyak guru yang menganut paradigma *transfer of knowledge* dalam pembelajaran, yaitu tidak menuntut aktivitas mental. Bagian terbesar dari matematika yang

⁸Hasratuddin, *mengapa Belajar Matematika* (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 26-27.

dipelajari siswa disekolah tidak diperoleh melalui eksplorasi matematika, tetapi melalui pemberitahuan. Kemerosotan kemampuan siswa dalam Matematika antara lain dikarenakan cara mengajar yang dilakukan guru masih menggunakan pembelajaran yang kurang tepat melalui metode konvensional, lebih menekankan pada latihan mengerjakan soal atau *drill*. Konsekuensi dari pola pembelajaran konvensional dan latihan mengerjakan soal secara *drill* mengikatkan siswa kurang aktif dan memahami konsep maupun nilai-nilai matematis.⁹

Matematika di sekolah memiliki fungsi sebagai, alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan. Siswa diberikan pengalaman menggunakan matematika sebagai alat memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan atau tabel-tabel dan model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal matematika lainnya. Matematika bagi siswa juga merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian penalaran maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Dan yang ketiga adalah ilmu pengetahuan, dan tentunya pengajaran matematika di sekolah harus diwarnai oleh fungsi ini.¹⁰

Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika.

Menurut Cornelliuss sebagaimana yang dikutip oleh Abdurrahman

⁹*Ibid.*, hlm. 37.

¹⁰Herman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika* (Bandung: JICA-UPI, 2001), hlm. 123.

mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika kerana matematika merupakan:

- a. Sarana berpikir jelas dan logis,
- b. Sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-sehari.
- c. Sarana mengenal pola-pola hubungan dengan generalisasi pengalaman.
- d. Sarana untuk mengembangkan kreatifitas.
- e. Sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.¹¹

Menurut Herman Suherman pembelajaran matematika harus berjenjang artinya dimulai dari hal yang kongkrit melalui menuju ke hal yang abstrak, mengikuti spirital artinya bahan yang akan diajarkan kepada siswa yang dikaitkan dengan bahan sebelumnya., menekankan pola pikir deduktif artinya dalam mengajar Matematika dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan konsistensi artinya tidak bertentangan antara kebenaran konsep-konsep yang ada matematika. Suatu konsep atau pertanyaan dianggap benar didasarkan kebenaran konsep-konsep terdahulu yang telah diterima kebenarannya.¹²

Dilihat dari pernyataan-pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika akan lebih mudah dipelajari oleh seorang siswa apabila belajar didasari pada apa yang telah diketahui

¹¹Mulyono,Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: PT. Asli Mahasatya, 2003), hlm. 253.

¹²Herman Suherman. *Op.Cit.*, hlm. 68.

sebelumnya karena dalam mempelajari materi-materi selanjutnya pengalaman sebelumnya akan mempengaruhi kelancaran pada materi selanjutnya.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari lingkungan. Faktor yang datang dari-diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, social, ekonomi, dan faktor fisik dan psikis. Faktor tersebut banyak menarik perhatian para ahli pendidikan untuk diteliti, seberapa jauh kontribusi/sumbangan yang diberikan oleh faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa. Adanya pengaruh lain dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati disadarinya. Siswa harus merasakan adanya sesudah kebutuhan untuk

belajar dan berprestasi. Ia harus berusaha mengarahkan segala upaya untuk mencapainya.¹³

Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.¹⁴ Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika adalah nilai-nilai yang dapat merubah tingkah laku terkait dengan materi Matematika.

Menurut taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah, antara lain:

a. Ranah kognitif

Bloom menggolongkan ranah koqnitif ke dalam enam tingkatan dari pengetahuan sederhana ke penilaian (evaluasi) yang lebih kompleks dan abstrak sebagai tingkatan yang paling tinggi. Keenam tingkatan tersebut adalah:

1) Pengetahuan (C1)

Pengetahuan merupakan ingatan terhadap satu atau lebih fakta-fakta yang sederhana yang telah dipelajari sebelumnya.

2) Pemahaman (C2)

Pemahaman merupakan kemampuan untuk memahami suatu materi atau bahan.

¹³Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar (Micro Teaching)* (Padang: PT Ciputat Press, 2005), hlm. 48

¹⁴Sadirman, *Op, Cit.*, hlm. 38.

3) Penerapan (C3)

Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dan dipahami kedalam situasi konkret, nyata atau baru.¹⁵

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah yang paling populer dan banyak digunakan Krathwohl mengurutkan ranah afektif berdasarkan penghayatan. Penghayatan tersebut berhubungan dengan proses ketika perasaan seseorang beralih dari kesadaran umum ke penghayatan yang mengatur perilakunya secara konsisten terhadap sesuatu. Hirarki ranah afektif tersebut adalah penerimaan, penanggapan, perhitungan atau penilaian pengaturan atau pengelolaan dan bermuatan nilai.¹⁶

c. Ranah Psikomotorik

Kata psikomotorik berhubungan dengan kata “*motor*, *sensory-motor* atau *perceptual-motor*”. Jadi, ranah psikomotorik berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan geraknya tubuh atau bagian-bagiannya.¹⁷ Taksonomi ini dimulai dengan refleks yang sederhana pada tingkatan rendah ke gerakan saraf otot yang lebih kompleks pada tingkatan tertinggi. Hirarki ranah

¹⁵ Ella yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Pakar Karya, 2007) hlm. 71-73.

¹⁶Ibid., hlm. 74

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) hlm. 135.

psikomotorik tersebut adalah gerakan refleks, gerakan dasar, gerakan tanggapan, kegiatan fisik dan komunikasi tidak berwacana.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara terpisah, melainkan secara komprehensif.

3. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Proses belajar dikatakan efektif apabila peserta didik aktif mengikuti kegiatan belajar, berani mengemukakan pendapat, bersemangat, kritis, dan kooperatif. Begitu juga dengan hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pembelajaran. Hasil belajar yang optimal merupakan perolehan dari proses belajar yang optimal pula. Untuk memperoleh proses dan hasil belajar yang optimal, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip dan tahap-tahap pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar ada cara yang efektif dan efisien yang dapat dilakukan dalam belajar. Seperti diketahui, belajar itu sangat kompleks. Belum diketahui seluk beluknya. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kecakapan dan ketangkasan belajar berbeda secara individual.

Saran-saran yang dikemukakan Crow sebagaimana dikutip oleh Ngalimun Purwanto dalam bukunya psikologi pendidikan dengan singkat dan rinci untuk mencapai hasil belajar yang lebih efisien adalah :

- a. Terlebih dahulu memiliki tujuan belajar yang pasti
- b. Usahakan ada tempat belajar yang memadai
- c. Jaga kondisi fisik jangan sampai mengganggu konsentrasi dan keaktifan mental
- d. Rencanakan dan ikutilah jadwal dan waktu untuk belajar
- e. Selingilah waktu belajar itu dengan waktu-waktu istirahat yang teratur
- f. Carilah kalimat-kalimat topik atau inti pengertian dari tiap paragraf
- g. Selama belajar gunakan metode pengumpulan dalam hati
- h. Lakukan metode-metode keseluruhan senyaman mungkin
- i. Buatlah catatan-catatan atau rangkuman yang tersusun rapi
- j. Adakan penilaian terhadap kesulitan bahan untuk dipelajari lebih lanjut
- k. Susunlah dan buatlah pertanyaan-pertanyaan yang tepat dan usahakan untuk menemukan jawaban
- l. Pusatkan perhatian dengan sungguh-sungguh pada waktu belajar
- m. Pelajari dengan teliti tabel-tabel, grafik-grafik dan bahan ilustrasi lainnya.
- n. Biasakan membuat rangkuman dan kesimpulan buatlah kepastian untuk melengkapi tugas-tugas belajar itu
- o. Buatlah kepastian untuk melengkapi tugas-tugas belajar itu
- p. Pelajari baik-baik pernyataan (*statement*) yang diungkapkan oleh pengarang
- q. Belajarlah dengan mengemukakan kamus dengan sebaik-baiknya
- r. Analisis kebiasaan belajar yang dilakukan, dan cobalah untuk memperbaiki kelemahan-kelemahannya.¹⁸

Berdasarkan upaya-upaya yang ditawarkan para tokoh diatas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui beberapa persiapan sebelum hendak melalui pembelajaran sampai melakukan proses pembelajaran yaitu: kesiapan peserta didik baik fisik

¹⁸M. Ngalim Purwanto, *Op. Cit*, hlm.107

maupun psikis ketika hendak melalui pembelajaran, tempat yang memadai untuk belajar, termasuk kenyamanan dari hal-hal yang dapat mengurangi hasil belajar yang optimal, adanya tujuan yang hendak dicapai ataupun target yang akan menghasilkan sesudah belajar, memakai metode belajar yang tidak membosankan dan tentunya dalam belajar harus melakukan secara berkesinambungan dan dilakukan pengulangan pelajaran yang sudah dipelajari.

4. Model Pembelajaran

Sebelum kita membahas tentang model pembelajaran, terlebih dahulu akan kita kaji apakah yang dimaksud dengan model? Secara *kaffah* model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Sesuatu yang nyata dan di konversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif.

Dalam matematika kita juga mengenal istilah model matematika yaitu sebuah model yang bagian-bagiannya terdiri dari konsep matematik, seperti ketetapan (konstanta), variabel, fungsi, persamaan, pertidaksamaan, dan sebagainya.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode dan prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur, ciri-ciri tersebut ialah:

- 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.

- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, dan
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat mencapai.

Arens menyeleksi enam model pengajaran yang seiring dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu prestasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Arens dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat, bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik di antara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan beberapa model pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, dari beberapa model pembelajaran yang ada perlu kiranya diseleksi model pembelajaran yang mana yang paling baik untuk mengerjakan suatu materi tertentu.¹⁹

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

Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedangkan sesudah pembelajaran yang dikatakan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atas tidak langsung dalam proses belajar

¹⁹ Trianto, *Op, Cit.*, hlm.21-25

mengajar. Pembelajaran merupakan hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu interaksi belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digunakan.²⁰

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.²¹

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh Robert E. Slavin, dkk dari Universitas Hohn Hopkins. Yang paling sederhana dan yang paling langsung dari pembelajaran kooperatif. Tipe ini digunakan untuk mengajarkan informasi baru kepada siswa setiap minggu baik melalui penyajian verbal maupun tertulis, sehingga siswa tidak merasa bosan karena ada unsur turnamen.²²

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.²³

²⁰Instarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Modern: Media persada, 2012), hlm. 1-2.

²¹Trianto, *Op. Cit.*, hlm. 83

²²Robert E. Slavin, *kooperatif learning* (bandung: Nusa Media, 2008), hlm. 166.

²³Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 224.

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktiitas seluruh siswa tanpa ada perbedaaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Dalam *Team Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).²⁴

Teams Games Tournament (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu ekstrak. Ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. *Team Games Tournament* (TGT) sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, *Team Games Tournament* (TGT) juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja.

Ada lima komponen utama dalam *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu:

²⁴*Ibid.*, hlm. 225.

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa kerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat games karena skor *games* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok terdiri empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games.

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Dengan pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memiliki kartu bernomor dan mencongak menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk *tournament* mingguan.

4. Turnamen

Turnamen dilakukan pada akhir mingguan atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah

mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa kedalam meja turnamen, tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan kedalam meja 1, tiga siswa selanjutnya ke II dan seterusnya.

5. Sistem Perhitungan Poin Turnamen

Skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan seberapa siswa menyamai atau melampaui prestasi yang laluinya sendiri. poin tiap anggota dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi setifikat atau ganjaran yang lain.²⁵

6. *Teams Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian menggumukan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Menurut Robert E. Slavin langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- a. Presentase kelas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran.
- b. Tim, tim dibentuk beranggotakan 4 sampai 5 orang secara heterogen

²⁵Trianto, *Op. Cit.*, hlm. 85-86

- c. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dapat mnguji kemampuan siswa yang diperolehnya dari presentase di kelas 3 sampai 4 orang yang masing-masing memiliki tim yang berbeda.
- d. Turnemen, yaitu sebuah struktur dimana game berlangsung.
- e. Rekognisi tim.²⁶

Tabel 2
Langkah-langkah *Team Games Tournament* (TGT)

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa.
Fase 2 Menyajikan/Menyampaikan informasi	Menyampaikan informasi atau materi kepada siswa dengan cara mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen berdasarkan hasil tes awal yang diberi sebelum tindakan.	Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan memantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efesien dalam belajar.
Fase 4 Membimbing kelompok belajar serta	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka

²⁶Robert E. Slavin, *Op. Cit.*, hlm. 165.

melakukan <i>tournament</i> .	berdiskusi sampai seluruh anggota kelompok telah menguasai materi seta memandu siswa memainkan suatu permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).
Fase 5 Evaluasi	Mengevaluasi prestasi belajar siswa, menentukan skor individual dan skor rata-rata kelompok.
Fase 6 Memberikan penghargaan.	Guru kemudian mengemukakan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat hadiah.

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu.
2. Belajar lebih kreatif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan.
3. Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.
4. Dapat menunjukkan aktivitas siswa agar lebih baik.
5. Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar.
6. Dapat meningkatkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.

Kekurangan model pembelajaran *Games Teams Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

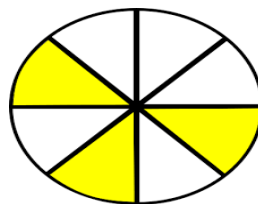
1. Menggunakan waktu yang cukup lama.
2. Harus dilakukan secara kesinambungan.
3. Materi kurang tertahan baik dalam kepala siswa untuk menghafal atau diingat kembali.

6. Pecahan

Pecahan adalah satu bagian utuh yang dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar. Dalam kehidupan sehari-hari sering kali kita menerapkan konsep pecahan. Sebagai contoh, sebuah semangka dipotong menjadi dua bagian yang sama besar sehingga masing-masing bagian adalah setengah (ditulis: $\frac{1}{2}$). Masing-masing bagian semangka ini dibagi menjadi empat bagian yang sama sehingga besar setiap bagian adalah seperdelapan (ditulis: $\frac{1}{8}$).

Bilangan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{8}$ pada contoh di atas disebut pecahan. Pada pecahan $\frac{1}{2}$, 1 disebut pembilang dan 2 disebut penyebut, sedangkan pada pecahan $\frac{1}{8}$, 1 disebut dengan pembilang dan 8 disebut penyebut.

Contoh Gambar Pecahan:



Pada gambar di atas lingkaran dibagi menjadi 8 bagian yang sama besar, beberapa bagiankah daerah yang diarsir pada lingkaran itu? Dari 8 bagian yang sama besar, bagian yang diarsir adalah $\frac{3}{8}$, bagian dari lingkaran.

Bilangan pecahan dapat digambarkan dengan garis bilangan, yaitu dengan cara membagi garis itu menjadi beberapa bagian yang sama besar sesuai dengan penyebutnya.

Berdasarkan contoh-contoh tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap bilangan yang ditulis dalam bentuk pembagian disebut pecahan. Bilangan yang dibagi disebut pembilang dan bilangan yang membagi disebut penyebut. Jika pembilang = a dan penyebut = b maka pecahan itu adalah $\frac{a}{b}$, $b \neq 0$.

Maka dapat disimpulkan bahwa pecahan biasa adalah pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut, dimana angka pembilang nilainya lebih kecil daripada angka penyebutnya.

1. Pecahan Senama

Dari bentuk $\frac{a}{b}$, perlu diperhatikan bahwa $b = 0$ maka pecahan itu tidak ada nilainya atau tidak terdefinisi. Hal ini mengisyaratkan bahwa penyebut pecahan tidak boleh nol. Dalam pecahan sering dikenal istilah pecahan senama, yaitu pecahan yang penyebutnya sama. Perhatikan bahwa $\frac{1}{8}$ dan $\frac{3}{8}$ adalah pecahan senama karena penyebutnya

sama, yaitu 8. Demikian pula $\frac{a}{c}, \frac{b}{c}, \frac{c}{c}$ dan $\frac{t}{c}$ adalah pecahan senama karena penyebutnya sama, yaitu c. sedangkan $\frac{2}{7}$ dan $\frac{7}{2}$ bukan pecahan senama karena penyebutnya tidak berbeda, yaitu $7 \neq 2$. $\frac{3}{5}$ dan $\frac{2}{7}$ bukan pecahan senama karena penyebutnya berbeda, yaitu $5 \neq 7$.

2. Pecahan Senilai

Pecahan senilai adalah pecahan yang mempunyai nilai yang sama dengan pecahan lainnya. Pecahan yang senilai dengan pecahan $\frac{a}{b}$ dengan $b \neq 0$ dapat dicari dengan aturan berikut ini:

$$\frac{a}{b} = \frac{a \times m}{b \times m} \text{ atau } \frac{a}{b} = \frac{a : m}{b : m}$$

Dengan m sembarang bilangan asli.

Contoh:

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 2}{2 \times 2} = \frac{2}{4}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 4}{2 \times 4} = \frac{4}{8}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 3}{2 \times 3} = \frac{3}{6}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 6}{2 \times 6} = \frac{6}{12}$$

Dari contoh-contoh di atas dapat disimpulkan bahwa pecahan yang senilai dapat diperoleh jika pembilang dan penyebut dari suatu pecahan dikalikan dengan pembilang yang sama.

Sebaliknya perhatikan hal berikut:

$$\frac{1}{2} = \frac{2 : 2}{4 : 2} = \frac{1}{2}$$

$$\frac{4}{4} = \frac{4 : 4}{8 : 4} = \frac{1}{2}$$

$$\frac{3}{6} = \frac{3:3}{6:3} = \frac{1}{2}$$

$$\frac{6}{12} = \frac{6:6}{12:6} = \frac{1}{2}$$

Dari contoh-contoh di atas dapat disimpulkan bahwa pecahan yang senilai dapat diperoleh dengan membagi pembilang dan penyebut suatu pecahan dengan bilangan yang sama.

3. Membandingkan Dua Pecahan

Di antara dua pecahan $\frac{a}{b}$ dan $\frac{p}{q}$, jika terdapat salah satu

hubungan berikut ini:

$$\frac{a}{b} \text{ lebih dari } \frac{p}{q}, \text{ ditulis sebagai } \frac{a}{b} > \frac{p}{q}$$

$$\frac{a}{b} \text{ kurang dari } \frac{p}{q}, \text{ ditulis dengan } \frac{a}{b} < \frac{p}{q}$$

$$\frac{a}{b} \text{ sama dengan } \frac{p}{q}, \text{ ditulis dengan } \frac{a}{b} = \frac{p}{q}$$

Untuk mengetahui hubungan antara dua pecahan, terlebih dahulu samakanlah penyebut kedua pecahan tersebut.

4. Pecahan Campuran

Pecahan campuran adalah pecahan yang terdiri dari bilangan bulat utuh atau murni dan bilangan pecahan biasa. Dapat kita lihat bahwa berikut ini akan dibicarakan pecahan-pecahan yang pembilangnya lebih dari penyebutnya, seperti $\frac{3}{2}$, $\frac{7}{3}$, $\frac{13}{5}$.

Pecahan-pecahan tersebut dapat diubah menjadi bilangan yang terdiri dari bilangan bulat dan pecahan yang disebut pecahan

campuran atau bilangan campuran. Untuk mengetahui cara mengubahnya perhatikan contoh berikut:

Nyatakan bilangan berikut sebagai pecahan campuran:

a. $\frac{3}{2}$

b. $\frac{7}{3}$

Jawab:

$$\begin{aligned} \text{a. } \frac{3}{2} &= \frac{2}{2} + \frac{1}{2} \\ &= 1 + \frac{1}{2} \\ &= 1\frac{1}{2} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. } \frac{7}{3} &= \frac{6}{3} + \frac{1}{3} \\ &= 2 + \frac{1}{3} \\ &= 2\frac{1}{3} \end{aligned}$$

Dengan demikian $1\frac{1}{2}$, $2\frac{1}{2}$, $2\frac{3}{5}$ merupakan pecahan campuran,

karena masing-masing terdiri dari bilangan bulat dan pecahan. Sebaliknya bilangan campuran dapat diubah menjadi bentuk pecahan biasa, seperti contoh berikut:

Nyatakan bilangan berikut sebagai pecahan biasa:

a. $3\frac{2}{5}$

b. $4\frac{5}{6}$

Jawab:

$$\begin{aligned} \text{a. } 3 \frac{2}{5} &= \frac{5 \times 3 + 2}{5} \\ &= \frac{17}{5} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. } 4 \frac{5}{6} &= \frac{6 \times 4 + 5}{6} \\ &= \frac{29}{6}^{27} \end{aligned}$$

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian ini yang berbentuk skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi pokok Logaritma Guna meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang 2 semester Tahun pelajaran 2009-2010”, yang ditulis oleh Ati Liulin Nuha, Prodi Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang. Berdasarkan hasil penelitian hal ini ditunjukkan pada peningkatan hasil akhir tiap siklus yaitu pada pra siklus rata-rata motivasi belajar peserta didik 47% dan rata-rata hasil belajar sebesar 59.23 dengan ketuntasan belajar 48.5% pada siklus I motivasi belajar peserta didik setelah meningkat dari pada sebelumnya yaitu 62.96% dan nilai rata-rata peserta didik mencapai 74.29 dengan ketuntasan klasikal 77.78%, pada siklus II terjadi

²⁷Cholik Adiawan, Sugijono, Subroto, *Matematika untuk SMP Kelas VII*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2004), hlm. 42-49

peningkatan motivasi belajar menjadi 77.78% dan nilai rata-rata peserta didik mencapai 79.64% dengan ketuntasan klasikal 93.3%.²⁸

2. Penelitian ini berbentuk skripsi yang berjudul “model pembelajaran kooperatif tipe *Games Teams Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan koqnitif siswa pada pokok bahasan segitiga dan segiempat di kelas VII-3 SMP N 8 Padangsidimpuan” yang ditulis oleh Putri Nia Aulia Harahap. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-I sampai pertemuan ke-2, yaitu 47,31% meningkat menjadi 55,78%. Kemudian pada siklus II pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-2, yaitu 69,19% meningkat menjadi 77,22%. Selain itu, kemampuan kognitif siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II yaitu: pada saat sebelum tidakan (prasiklus) diperoleh persentase siswa yang tuntas sebesar 35,71%. Pada saat siklus I pertemuan ke-1 diperoleh persentase kelas yang tuntas yaitu 64,28%. Selanjutnya, pada siklus II pertemuan ke-1 diperoleh persentase siswa yang tuntas 71,42% sedangkan pada pertemuan ke-2 diperoleh persentase kelas yang tuntas yaitu 82,14%.²⁹

²⁸Atik liulin, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang”(http://oke.or.id diakses 25 Juli 2018, pukul 15.00

²⁹Putri Nia Aulia, “ *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat di Kelas VII-3 SMP N 8 Padangsidimpuan*”, (Skripsi, Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2015)

3. Penelitian ini berbentuk jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar matematika Siswa SMPN”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus, siklus I mencapai 46,88 %, siklus II 68,5 % dan siklus III sebesar 87,5 % dari ketiga siklus mengalami peningkatan secara signifikan.³⁰
4. Penelitian ini berbentuk jurnal yang berjudul “ Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-B SMP PGRI Malang dan merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 63,6 % siswa yang tuntas pada siklus I menjadi 83,3 % siswa yang tuntas pada siklus II, dengan demikian peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19,7 %.³¹
5. Penelitian ini berbentuk jurnal yang berjudul “Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas 5”. Jenis Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK), Hasil penelitian 2 siklus menunjukkan bahwa aktivitas siswa mencapai 60% meningkat dibanding

³⁰ Kadir Tiya, “ Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa SMPN,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, volume 4, No. 2, 2013, hlm. 177-190

³¹ Sri Hariyani dkk, pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika,” *Mathematics Education Journal*, Vol 1, No. 3 Oktober 2018, hlm. 116-126

dengan pra siklus, pada pertemuan kedua naik menjadi 70% atau naik 10 %. Pada siklus II pertemuan I persentase aktivitas siswa mencapai 75% dibanding siklus I, sedangkan siklus II pertemuan II persentase aktivitas siswa mencapai 80% atau naik 5 %. Siklus I terlihat peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30 siswa dengan persentase 77 % dan 9 siswa yang nilainya belum tuntas atau dibawah KKM 65 dengan persentase 23 % . Siklus II jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 65 sebanyak 33 siswa dengan persentase 84,6 % dan 6 siswa yang belum tuntas atau 15,4 %.³²

C. Kerangka Berpikir

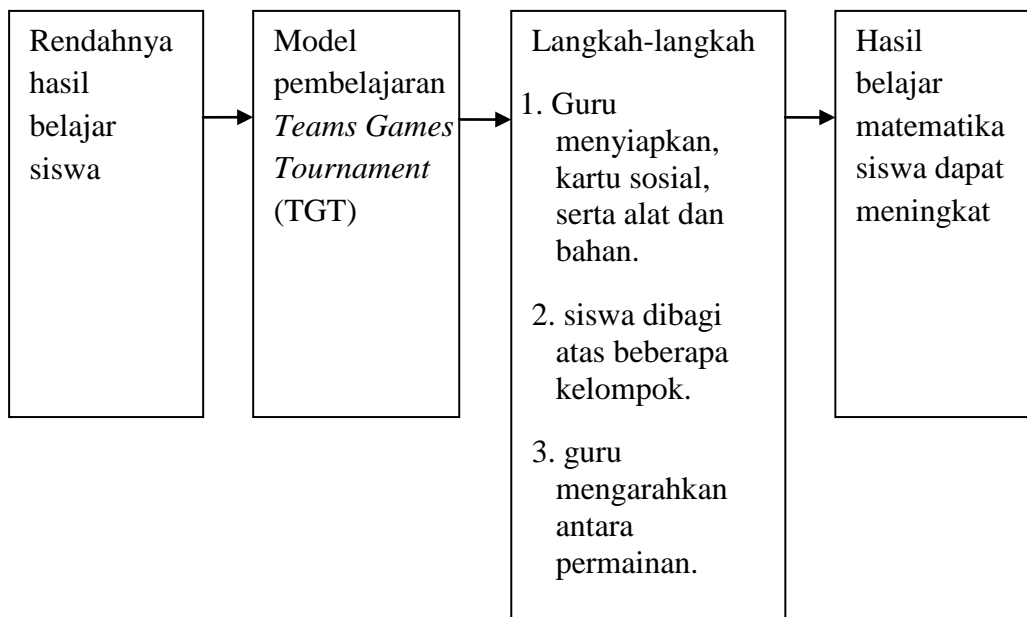
Melihat kurangnya hasil belajar matematika siswa, maka peneliti ingin menunjukkan salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dalam hal ini, peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dimana penggunaan dalam model ini memiliki pengaruh yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika khususnya pada materi pecahan yang merupakan salah satu pokok bahasan yang banyak menggunakan persoalan-persoalan yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dalam hal ini sangat sesuai dengan karakteristik model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu game atau turnamen yang mampu meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

³² Ayu Asih Wiranti, "Peningkatan Proses Dan Nilai Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran *Team Games tournament* (TGT) Siswa Kelas 5", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol, 6 No. 1. 2019

Sesuai dengan teori-teori yang terdapat pada kajian teori maka penggunaan model pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar matematika.

Pengembangan hasil belajar siswa sesuai dengan prinsip *Team Games Tournament* (TGT) ini akan membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan permasalahan khususnya pada materi pecahan yang disampaikan ataupun dalam prosesnya bersifat games atau tournament sangat efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dapat dilihat sebagai berikut:

Bagan Kerangka Berpikir *Team Games Tournament* (TGT)



D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah keterangan dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks.³³ Berdasarkan kerangka berpikir dan landasan teori yang diperoleh, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan.

³³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2014), hlm. 41

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Panyabungan yang beralamat di jalan Telkom Kecamatan Panyabungan Kota, Kabupaten Mandailing Natal. Adapun peneliti memilih SMP Negeri 5 Panyabungan sebagai lokasi penelitian karena disekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian yang judulnya sama dengan judul peneliti yaitu tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan pecahan kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan dan untuk memudahkan peneliti dalam pengambilan data. Sedangkan waktu ini dilaksanakan pada semester II pada tanggal 27 September 2018.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model siklus. Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata dan menganalisis setiap separuh dari perilaku tersebut.¹ PTK

¹Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana 2009), hlm. 26

dilaksanakan dengan menerapkan berbagai inovasi untuk meningkatkan kualitas dan produktivitas proses pembelajaran.²

Banyak model yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan penelitian tindakan kelas, namun pada penelitian ini peneliti hanya memakai model Kurt Lewin. Model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada 4 hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan kelas yakni:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Tindakan (*acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*reflecting*)

Perencanaan adalah proses menentukan program perbaikan yang berangkat dari suatu ide gagasan peneliti, sedangkan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas tindakan atau mengumpulkan informasi tentang berbagai kelemahan (kekurangan) tindakan yang telah dilakukan dan refleksi adalah kegiatan analisis tentang hasil observasi hingga memunculkan program atau perencanaan baru.³

²*Ibid.*, hlm. 18

³*Ibid.*, hlm. 50.

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme guru.
- b. Meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara terus-menerus mengingat masyarakat berkembang secara cepat.
- c. Meningkatkan mutu hasil pendidikan melalui perhatian peraktik pembelajaran di kelas dengan mengembangkan sebagai jenis keterampilan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Meningkatkan sikap profesional pendidik dan tenaga kependidikan.
- e. Menumbuhkan budaya akademik di lingkungan sekolah, sehingga tercipta sikap proaktif dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada pendidikan ini adalah observasi ataupun wawancara dan tes yang diberikan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran khusus yang hendak dicapai dan disesuaikan dengan buku panduan belajar matematika kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan dan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) yang

diberikan guru. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Instrumen yang digunakan dalam penelitian

No	Instrument	Kegunaan	Pelaksanaan
1	Observasi	Memperoleh informasi tentang bagaimana proses belajar dengan menggunakan <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	Setiap pertemuan
2	Tes	Memperoleh data dan informasi tentang hasil belajar matematika siswa	Setiap pertemuan

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tertentu. Tujuan utama observasi adalah:

- a. Untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai suatu fenomena baik yang berupa peristiwa maupun tindakan, baik dalam situasi yang sesungguhnya maupun situasi buatan.
- b. Untuk mengukur perilaku kelas (baik perilaku guru maupun perilaku peserta didik), interaksi antara peserta didik dan guru, dan faktor-faktor yang diamati lainnya, terutama kecakapan sosial (*social skill*).⁴

Dalam mengobservasi hasil belajar peneliti mengamati secara cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi pecahan melalui

⁴ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bumi Siliwangi: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.153

penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan pada setiap siklus dengan cara mengisi lembar observasi yang telah disediakan.

Observasi adalah cara menghimpun keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Dengan menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapi format atau blangko pengamatan sebagai instrument. Dari peneliti berpengalaman diperoleh suatu petunjuk bahwa mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian kedalam suatu skala yang bertingkat.⁵

Tabel 4
Kisi-kisi Rekapitulasi Lembar Observasi Proses Belajar
dengan Menggunakan *Team Games Tournament* (TGT)
Berdasarkan Indikator

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati					
		A	B	C	D	E	F
1							
2							

Keterangan :

Indikator Proses Belajar dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

- a. Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
- b. Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- c. Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- d. Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

⁵Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita Pustaka Media, 2014), hlm. 204

- e. Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- f. Siswa berhak mendapatkan penghargaan

2. Tes

Apakah sebenarnya tes itu? Ada bermacam-macam rumusan tentang tes. Di dalam bukunya yang berjudul *Evaluasi Pendidikan*, Drs. Amir Dalen Indrakusuma mengatakan demikian:

“ tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat”.

Tes adalah serentetan pertanyaan dan latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁶

Tes instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran, sebagai alat ukur dalam proses evaluasi. Tes tersebut membentuk tes subjek untuk mengukur sebuah nama tingkat penguasaan siswa terhadap materi pecahan. Tes yang memerlukan jawaban yang bersifat uraian angka-angka. Tes yang digunakan disini berupa *essay test* (uraian) sebanyak lima soal disetiap pertemuan, yang berfungsi untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah mempelajari materi pecahan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Hasil tes diperoleh dari hasil tes yang diberikan

⁶ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012), hlm. 35

kepada siswa setiap akhir siklus I, siklus II dan seterusnya sampai hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Kisi-kisi merupakan perencanaan dalam penulisan tes. penulisan kisi-kisi akan berguna dalam memberikan pedoman dalam penulisan soal, dan pedoman perakitan soal. Dalam pembuatan memerlukan berbagai persyaratan, yang meliputi: mewakili isi kurikulum, singkat dan jelas, disusun sesuai dengan bentuk soal.⁷

Tabel 5
Kisi-Kisi Tes Materi Pecahan SMP Negeri 5 Panyabungan

No	Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Ranah	Waktu
1	Mengetahui pengertian dari pecahan sederhana	1. Mengetahui bilangan pecahan sederhana	1	C1	Siklus I Pertemuan I dan II
		2. Mengetahui penyebut dan pembilang pada pecahan	2	C1	
		3. Menyajikan contoh pecahan dalam kehidupan sehari-hari	3	C2	
	Membandingkan pecahan sederhana	1. Mengurutkan bilangan pecahan	4	C3	
		2. Membandingkan pecahan	5	C3	

⁷ Sugeng Listyo Prabowo dan Faridah Nurmalayah, *Perencanaan Pembelajaran* (Malang: UIN-Maliki Press, 2010), hlm. 64

3	Mengenal Pecahan senilai	1. Mengenalkan pecahan yang senilai	1	C1	Siklus II Pertemuan I dan II
		2. Menghitung dengan mengkalikan pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama dan Membagi pembilang dan penyebut pecahan dengan bilangan yang sama	2	C2	
4	Mengenalkan pecahan campuran	1. Mengubah pecahan campuran ke pecahan biasa dan sebaliknya	3	C2	
		2. Menghitung pecahan dalam bentuk cerita	4	C3	
			5	C3	

Di samping penyusunan dan pelaksanaan tes itu sendiri, menskor dan menilai merupakan pekerjaan yang menuntut ketekunan yang luar biasa dari penilai, ditambah dengan kebijaksanaan-kebijaksanaan tertentu. Nama lain dari menskor adalah memberi angka.⁸

⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi* (Yogyakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 223

Tabel 6
Kriteria Penskoran Tes Hasil Belajar I

NO	Pedoman Penskoran	Skor	Skor Subtotal
1	Tidak menjawab soal	5	0-20
	Menjawab salah	10	0-20
	Menjawab benar tetapi kurang lengkap	15	0-20
	Menuliskan aturan dengan benar dan jawaban benar	20	0-20
Jumlah Skor Total			100

$$\text{Nilai: } \frac{SA}{SM} \times 100$$

Keterangan:

SA : Skor yang di peroleh

SM : Skor Maksimum Total

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dua siklus, masing-masing siklus dilakukan dengan pola yang sama dan tetap, meliputi 4 tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan, (observasi) dan refleksi. Siklus penelitian tersebut dapat dilihat seperti skema berikut:

1. Siklus I Pertemuan ke-1

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyusun rencana pembelajaran RPP dengan materi pecahan, agar pembelajaran yang berlangsung lebih terarah.
 - 2) Melakukan tes awal untuk mengetahui kesulitan siswa dalam memahami pecahan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
 - 3) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar yang berlangsung dikelas.
- b. Tindakan (*acting*)

Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan pengimplementasian perencanaan tersebut kedalam tindakan-tindakan nyata. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Pada tahap-tahap kegiatan pembelajaran dalam tiap pertemuan, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran, persepsi dan memberikan pengarahan tentang efektifitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Guru menyusun/menyiapkan scenario yang akan ditampilkan.
- 3) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario.
- 4) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5-6 orang.
- 5) Guru member penjelasan tentang kompetensi yang harus dicapai.

- 6) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah disiapkan.
- 7) Guru menyuruh masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengambil skenario yang sedang diperagakan.
- 8) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing masing kelompok.
- 9) Guru menyuruh masing-masing kelompok menyampaikan hasil kelompok.
- 10) Guru member kesimpulan secara umum.

c. Observasi (*Observing*)

Pada tahap demi tahap dilakukan oservasi terhadap siswa pada proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai observer selama pemebelajaran berlangsung. Peneliti mengambil secara cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi pecahan melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan dengan cara mengisi lembar observasi aktivitas belajar yang telah disediakan.

d. Refleksi (*Reflecting*)

- 1) Menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pebelajaran.

- 2) Mendiskusikan hasil analisis refleksi untuk tindak perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus berikutnya.
- 3) Refleksi dilakukan untuk mencatat semua pertemuan baik kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada siklus I, selanjutnya untuk mengadakan perbaikan pada siklus II.

2. Siklus I pertemuan ke-II

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyusun rencana pembelajaran (RPP) dengan materi pecahan, agar pembelajaran yang berlangsung lebih terarah.
- 2) Melaksanakan tes awal untuk mengetahui kesulitan siswa dalam memahami materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar pecahan.
- 3) Peneliti mempersiapkan lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar yang berlangsung di kelas.

b. Tindakan (*action*)

Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan /mengimplementasi perencanaan tersebut kedalam bentuk tindakan-tindakan. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Pada tahap-tahap kegiatan pembelajaran dalam tiap pertemuan, guru memulai dengan menjelaskan kepada siswa tentang tujuan

pembelajaran, apersepsi dan memberikan pengarahannya tentang efektifitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

- 2) Guru menyusun/ menyiapkan permainan yang akan ditampilkan.
- 3) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari permainan.
- 4) Guru membentuk kelompok beberapa siswa yang anggotanya 5 orang.
- 5) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- 6) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan permainan yang sudah disiapkan.
- 7) Masing-masing siswa berada dikelompoknya masing-masing dan memperagakan permainannya sesuai aturan yang telah ditentukan.
- 8) Secara bertahap guru mulai menghitung skor kelompok yang menjawab benar pada saat permainan berlangsung.
- 9) Setelah permainan selesai ditampilkan, guru mengumumkan pemenang dalam kompetensi tersebut.
- 10) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan.
- 11) Pemberian permainan tes hasil belajar kepada siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan pecahan.

c. Pengamatan (*observasi*)

Pada tahap demi tahap dilakukan observasi terhadap siswa pada proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai observer selama pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati secara cermat setiap aktivitas dan respon siswa pada materi pecahan melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan dengan cara mengisi lembar observasi aktivitas belajar yang telah disediakan.

d. Refleksi (*reflecting*)

- 1) Menganalisis hasil pengamatan untuk memuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Mendiskusikan hasil analisis refleksi untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus berikutnya.
- 3) Refleksi dilakukan untuk mencatat semua pertemuan baik kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada siklus I, selanjutnya, untuk mengadakan perbaikan pada siklus II.

3. Siklus II

Kegiatan siklus II sama dengan pada siklus I, hanya saja ada sedikit perbedaan yaitu dengan menambahkan kekurangan pada siklus I atau memperbaiki kesalahan/ kekurangan pada siklus I.

F. Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk melakukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Untuk menganalisis data yang telah terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisis berupa pengelompokan dan pengkategorian data yang sesuai dengan aspek-aspek yang ditentukan, dalam hal ini peneliti akan menggunakan analisis data deskriptif untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Analisis data yang dilakukan sebagai berikut:

1) Analisis data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran

Data tentang keterlaksanaan pembelajaran dianalisis secara kuantitatif yaitu dengan menghitung jumlah persentase keterlaksanaannya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase keterlaksanaan pembelajaran} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

2) Analisis data hasil tes siklus

Nilai hasil tes setiap siklus dicari rata-rata kelamnya dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\text{jumlah nilai seluruh siswa}}{\text{nilai maksimal seluruh siswa}}$$

3) Penyimpulan Data

Untuk menghitung persentase pencapaian tingkat kreativitas matematika digunakan rumus berikut.⁹

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan penerapan lanjut dalam siklus selanjutnya.

G. Tehnik Penjamin Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data diperlukan tehnik pemeriksaan. Salah satu tehnik yang digunakan peneliti untuk pengecekan keabsahan data adalah tehnik triangulasi. Triangulasi adalah tehnik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan satu sama lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data tersebut.¹⁰ Ada empat macam triangulasi yang dapat digunakan sebagai tehnik pemeriksaan, yaitu:

1. Triangulasi dengan sumber yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Hal ini dapat dicapai, salah satunya dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Triangulasi dengan metode, dalam triangulasi ini, terdapat dua straregi yang dipergunakan yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan

⁹Zaibal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK* (Bandung:CV Yrama, 2009), hlm, 205.

¹⁰ Lexi J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 173-178

hasil penelitian beberapa tehnik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama.

3. *Tringulasi dengan penyelidik* adalah memanfaatkan peneliti/ pengamat lainnya untuk kepercayaan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamatan lainnya membantu mengurangi kemelencengan dalam pengumpulan data.
4. *Tringulasi dengan mencakup penggunaan berbagai perspektif professional* untuk menerjemahkan sekumpul data/informasi. Tidak seperti pada data *tringulasi penyelidik*, secara tiipikal metode ini memerlukan penggunaan para professional (ahli).¹¹

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menggunakan *tringulasi dengan sumber*, yaitu membandingkan data hasil pengamatan dan tes.

¹¹*Ibid.*, hlm. 330-331.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal di kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan. Dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan hasil belajar matematika selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal ternyata masih banyak siswa yang sulit memahami pelajaran matematika khususnya materi pecahan. Dan guru juga belum pernah menggunakan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika serta guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti menjadikan kasus ini sebagai bahan untuk memperbaiki hasil pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan. Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu mengubah pembelajaran yang bersifat *monoton* menjadi pembelajaran yang aktif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan, sehingga siswa mudah mengingat dan mudah dalam menyelesaikan soal yang diberikan serta dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan.

Peneliti melakukan tes awal untuk melihat kemampuan hasil belajar siswa pada materi pecahan yang diberikan kepada siswa kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan yaitu dengan melihat dokumen MID Semester T.A 2017/2018. Dari tes kemampuan awal tersebut hasil belajar siswa khususnya di pelajaran matematika masih dikatakan kurang karena setiap nilai yang mereka peroleh dibawah nilai rata-rata matematika di kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan yaitu 75, artinya masih ada siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran matematika sehingga harus dilakukan *remedy* kembali agar bisa memperbaiki nilai mereka.

Tabel 7
Hasil Tes Belajar Pra Siklus

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Adelina Mariana	65	Tidak Tuntas
2	Ahmad Ridwansyah	75	Tuntas
3	Ahmad Rinaldi	65	Tidak Tuntas
4	Anisah Nasution	75	Tuntas
5	Anisah Harahap	60	Tidak Tuntas
6	Budi Hidayah	75	Tuntas
7	Cikita Rahmadani	60	Tidak Tuntas
8	Devita Sari Harahap	80	Tuntas
9	Dian Yudama	55	Tidak Tuntas
10	Erika Fitri Rahayu	50	Tidak Tuntas
11	Fahrul Rozi	60	Tidak Tuntas
12	Fadilah Matondang	65	Tidak Tuntas
13	Fadel Muhammad	45	Tidak Tuntas
14	Febia	80	Tuntas
15	Guan Riadi	60	Tidak Tuntas

16	Hutri Pertiwi	65	Tidak Tuntas
17	Irda Riani	55	Tidak Tuntas
18	Ikhwan Rezki	65	Tidak Tuntas
19	Kamalullah	50	Tidak Tuntas
20	kezia sari	70	Tidak Tuntas
21	Lena Agustina	45	Tidak Tuntas
22	Laila Safitri	65	Tidak Tuntas
23	Siti Fatimah	50	Tidak Tuntas
24	Sarah pertiwi	50	Tidak Tuntas
25	Raisatunnur	45	Tidak Tuntas
26	Riswan Raiz	65	Tidak Tuntas
27	Tuti Alawiyah	70	Tidak Tuntas
28	Zainal Abidin	65	Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil tes awal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 Panyabungan masih tergolong rendah seperti yang digambarkan dalam tabel di atas.

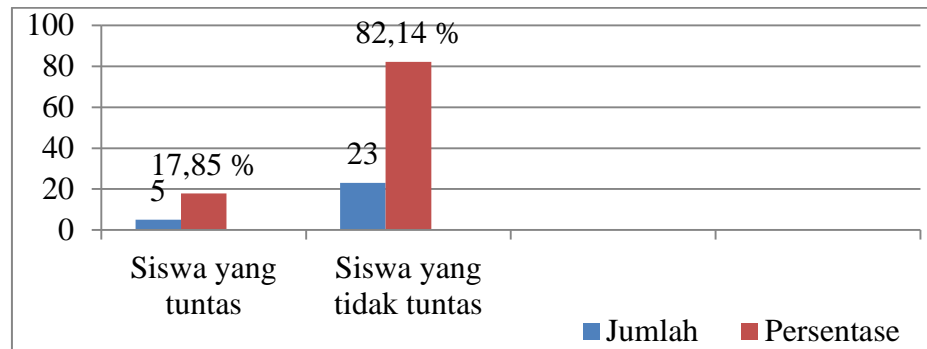
Dari data diatas dapat dijelaskan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa atau 17,85% dari seluruh siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 23 siswa atau 82,14% dari seluruh siswa.

Tabel 8
Nilai siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan

No.	Kategori	Jumlah	Persentase
1	Siswa yang tuntas	5	17,85 %
2	Siswa yang tidak tuntas	23	82,14%
Jumlah		28	100%

Hasil tes kemampuan awal bisa dilihat juga dari diagram dibawah ini:

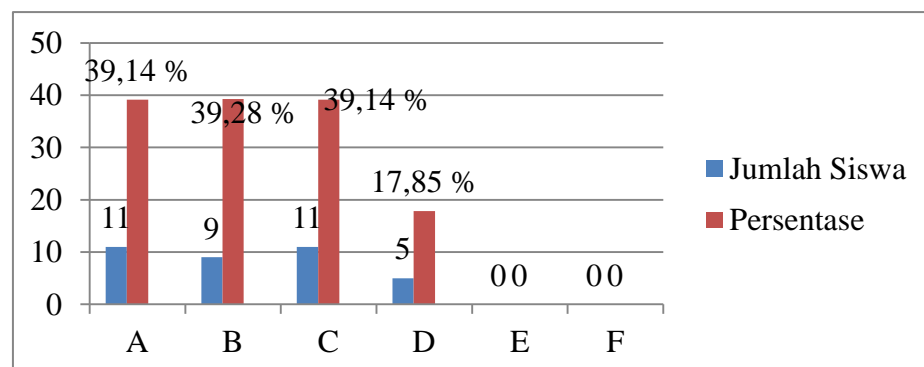
Gambar3
Diagram Hasil Tes Awal Kelas VII-3 SMP Negeri 5
Panyabungan



Dari hasil tes awal yang telah dilakukan terlihat bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dari 28 siswa yang tuntas hanya 5 siswa dan yang tidak tuntas adalah 23 siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di pertemuan pra siklus bisa dilihat dari diagram berikut:

Gambar 4
Hasil Observasi Siswa Pra Siklus Kelas VII-3 SMP
Negeri 5 Panyabungan



Keterangan :

- A: Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
- B: Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- C: Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif

D: Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

E: Siswa mampu mencapai prestasi belajar

F: Siswa berhak mendapatkan penghargaan

Dari observasi yang telah peneliti lakukan di pra siklus dapat dilihat siswa yang mengetahui tujuan pembelajaran sebanyak 11 siswa atau 39,28 %, sedangkan siswa yang mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan sebanyak 9 siswa atau 32,14 %, dan siswa yang mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif sebanyak 11 siswa atau 39,28 %, siswa yang mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebanyak 5 siswa atau 17,85 %, dan siswa yang mampu mencapai prestasi belajar tidak ada 0 %, sedangkan yang berhak mendapatkan penghargaan juga tidak ada atau 0 %.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kondisi awal pembelajaran matematika, maka peneliti berupaya mengatasi kesulitan yang ditemukan dengan menyusun dan melaksanakan serangkaian perencanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan kelas ini disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirumuskan sebelumnya. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menekankan melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi pecahan yang diupayakan berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dipersiapkan sebelumnya dalam rencana

pelaksanaan pembelajaran (RPP). Menggunakan model pembelajaran *TeamGames Tournament* (TGT) dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan berkelompok.

2. Siklus I Pertemuan I

a. Perencanaan (*Planning*)

Melihat kondisi awal kemampuan hasil belajar siswa di atas maka sebelum melaksanakan model *TeamGames Tournament* (TGT) ini dalam pembelajaran terlebih dahulu peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan yaitu ibu Damsiah Nasution tentang pelajaran yang akan dilakukan dalam kelas dalam penelitian ini, yang berperan sebagai pelaku pembelajaran adalah peneliti, dimana peneliti bertindak sebagai pemberi materi sedangkan guru bertindak sebagai observer.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran adalah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi pecahan dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT), menyiapkan lembar observasi, menyiapkan soal tes yang berguna sebagai sumber belajar yang akan mendukung pelaksanaan model *Teams Games Tournamen*(TGT), menyiapkan alat pembelajaran dan menyiapkan kartu berwarna dalam proses pembelajaran dalam proses permainan berlangsung.

b. Tindakan (*Action*)

Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaan pada tindakan siklus I pertemuan I penelitian ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14 Januari 2019, kegiatan pembelajaran ini berlangsung selama 2 x 40 menit dimana di akhir pertemuan akan diberi tes untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan.

- 1) Sebelum memulai pembelajaran peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan awal dengan mengingatkan kembali pelajaran perkalian dan pembagian yang berhubungan dengan pecahan. Kemudian peneliti memberikan penjelasan singkat tentang tujuan dan model pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) serta tugas-tugas dan kegiatan siswa yang harus dilakukan oleh siswa pada saat pembelajaran. Setelah itu memberikan motivasi kepada para siswa agar lebih giat dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran karena matematika selalu berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Peneliti mengaitkan pelajaran dengan pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan. Peneliti menyampaikan materi yang terkait dengan pecahan.

- 3) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- 4) Membagi siswa dalam berupa kelompok secara heterogen yang beranggotakan 5-6 orang.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah di tunjuk untuk melakukan permainan yang sudah disiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya masing-masing dan memperagakan permainannya sesuai aturan yang telah di tentukan.
- 7) Permainan dengan menggunakan kertas berwarna yang dituliskan dengan berbagai angka-angka pecahan. Sebelumnya peneliti sudah menempelkan soal pecahan di papan tulis untuk dikerjakan seluruh kelompok, yaitu dengan mencocokkan soal dengan jawaban siswa yaitu dengan bergantian secara kondusif dan seluruh siswa bergantian per-orangan yang diwakilkan seluruh kelompok untuk mengerjakan soal tersebut. Yaitu sama halnya dengan permainan dobol.
- 8) Secara bertahap peneliti mulai menghitung skor kelompok yang menjawab benar pada saat permainan berlangsung.
- 9) Setelah permainan selesai ditampilkan, peneliti mengumumkan pemenang dalam permainan tersebut, peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor yang tertinggi agar siswa merasa termotivasi untuk belajar.

- 10) Peneliti meminta siswa untuk duduk ke kursinya masing-masing tanpa berkelompok dan sekaligus memberikan soal tes tertulis berupa *essay* untuk mengetahui sejauhmana hasil belajar siswa tentang materi pecahan.
- 11) Peneliti meminta siswa mengumpulkan hasilnya ke meja peneliti.
- 12) Kemudian peneliti menutup pelajaran dengan meminta perwakilan siswa untuk menjelaskan kembali tentang materi yang sudah dipelajari.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

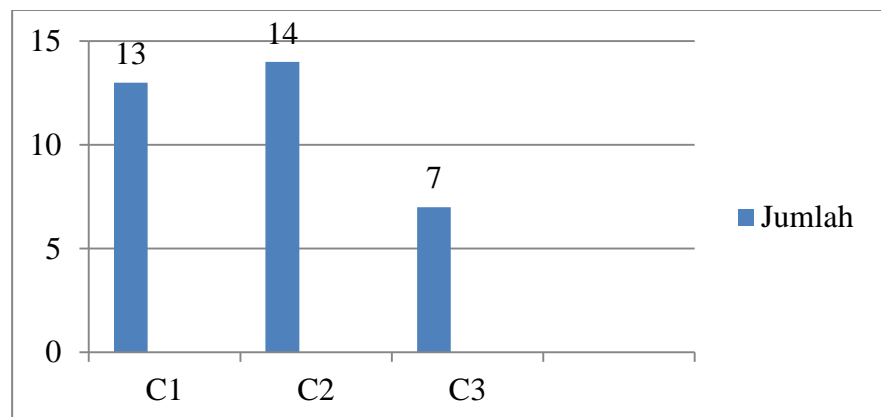
Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung yaitu pecahan. Adapun tujuan observasi adalah melakukan observasi kegiatan siswa di kelas yaitu untuk melihat karakteristik pembelajaran siswa pada materi nilai keseluruhan dan nilai per unit. Adapun perolehan nilai tes pada siklus I pertemuan I, yaitu: Distribusi perolehan nilai tes siswa siklus I pertemuan I kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan.

Tabel 9
Distribusi Perolehan Nilai Tes Siswa Siklus 1
Pertemuan I Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan

Skor Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Kriteria
≤ 59	3 orang	10,71 %	75	Tidak Tuntas
60-69	8 orang	28,56 %	75	Tidak Tuntas
70-79	9 orang	17,85 %	75	Tidak Tuntas
80-89	5 orang	32,14 %	75	Tuntas
90-100	3 orang	10,71 %	75	Tuntas

Hasil belajar Siklus I Pertemuan I bisa dilihat dalam bentuk diagram, maka ditunjukkan pada diagram berikut:

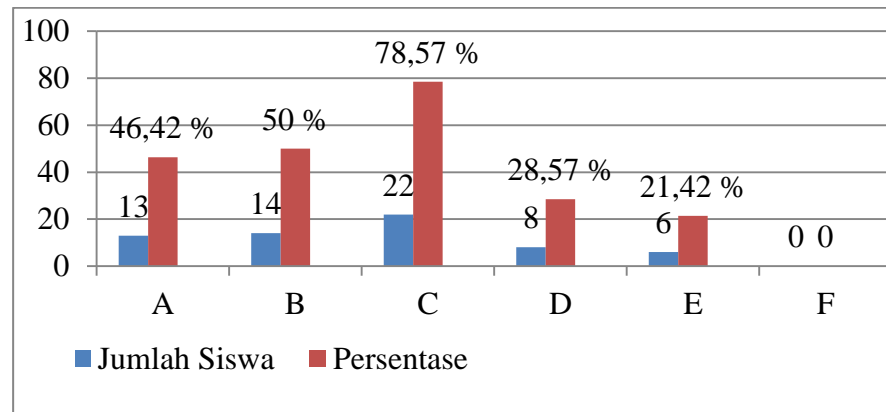
Gambar 5
Nilai Tes Siswa Siklus I Pertemuan I Kelas VII-3 SMP
Negeri 5 Panyabungan



Berdasarkan tabel dan diagram diatas dapat dilihat jumlah siswa yang tuntas pada siklus I pertemuan I adalah 8 orang atau 28,56% dan yang tidak tuntas adalah sebanyak 20 orang atau 71,42%. Sedangkan dilihat dari hasil ranah koqnitif, soal tes yang mengandung C1 mencapai 13 siswa dan di C2 mencapai 14 siswa sedangkan di C3 mencapai 7 siswa. Berdasarkan hasil pemangamatan diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus 1 pertemuan I ini model *Team Games Tournament* (TGT) dapat menimbulkan semangat belajar siwa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di pertemuan I siklus I bisa dilihat dari diagram berikut:

Gambar 6
Hasil Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan I Kelas VII-3
SMP Negeri 5 panyabungan



Keterangan :

- A: Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
- B: Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- C: Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- D: Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- E: Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- F: Siswa berhak mendapatkan penghargaan

Dari observasi yang telah peneliti lakukan di siklus I pertemuan I dapat dilihat siswa yang mengetahui tujuan pembelajaran sebanyak 13 siswa atau 46,42 %, sedangkan siswa yang mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan sebanyak 14 siswa atau 50 %, dan siswa yang mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif sebanyak 22 siswa atau 78,57 %, siswa yang mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebanyak 8 siswa atau 28,57 %, dan siswa yang mampu mencapai

prestasi belajar hanya 6 siswa atau 21,42 %, sedangkan yang berhak mendapatkan penghargaan tidak ada.

d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah melakukan tindakan pada siklus I pertemuan 1 dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dari hasil observasi yang dimulai pada pertemuan 1 dan II.

Sementara itu, berdasarkan hasil tes yang dilakukan peneliti dapat melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa secara tertulis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil tes kemampuan hasil belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan hasil tes awal yang dilakukan peneliti.

Peningkatan hasil belajar siswa sudah terlihat dan mampu membawa sedikit perubahan pada proses kegiatan belajar siswa, meskipun belum maksimal. Hal itu karna selama ini siswa hanya menerima tanpa adanya tindakan yang dilakukan siswa selain duduk dan mendengarkan guru menjelaskan materi dalam artian hanya guru saja yang berperan pada saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu juga karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran.

Adapun kendala yang ditemui dalam proses pembelajaran siklus ini berlangsung adalah:

- 1) Masih terdapat beberapa hasil belajar siswa yang belum memenuhi kriteria yang telah ditentukan dalam penelitian ini dan

masih berkategori cukup, seperti menjawab soal dengan memberikan cara yang berbeda dengan asli dari pikiran.

- 2) Penelitian sebelumnya kurang memberikan pembelajaran kepada siswa sehingga siswa kurang bervariasi saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Peneliti sebagai pelaksana tindakan (guru) belum bisa memberikan bimbingan merata kepada semua kelompok.

Melihat beberapa masalah yang timbul pada proses pembelajaran siklus I pertemuan I maka peneliti perlu memberikan perencanaan baru untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang diperoleh. Dimana untuk lebih menerapkan model *Team Games Tournamen* (TGT) ini, serta membantu siswa yang mengalami keulitan dalam pembelajaran.

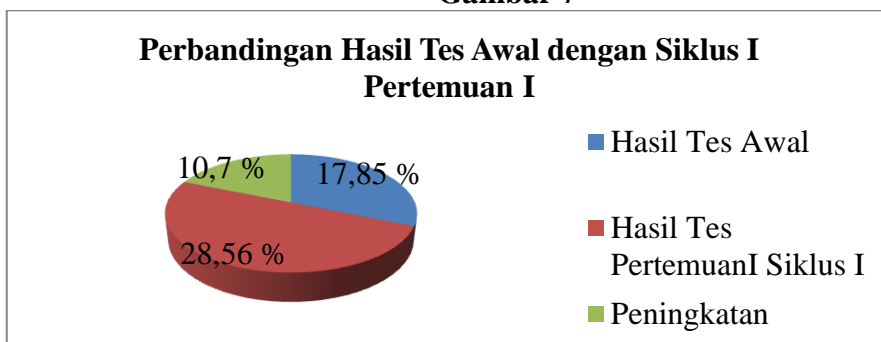
Selanjutnya proses pembelajaran berkelompok masih akan tetap dijalankan untuk dapat lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Hanya saja pada siklus berikutnya, peserta didik yang masih pasif akan lebih diperhatikan.

Tabel 10
Perbandingan Hasil Tes Awal dengan Siklus I Pertemuan I
kelasVII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan

No	Hasil Tes Awal	Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus 1	Peningkatan
1	17,85 %	28,56 %	10,7 %

Perbandingan hasil tes awal dengan siklus I pertemuan I bisa dilihat dari diagram di bawah ini :

Gambar 7

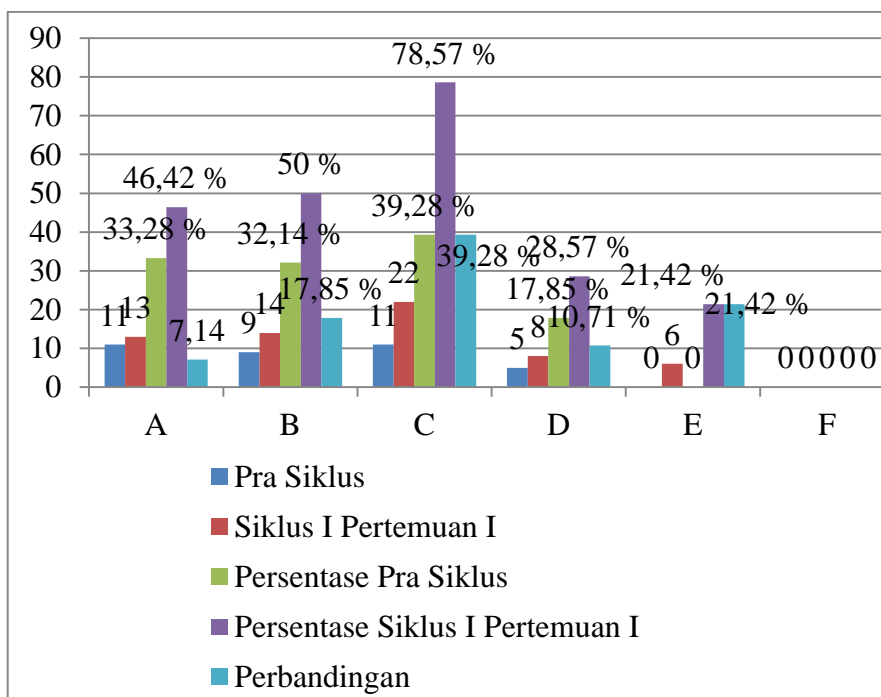


Berdasarkan tabel dan diagram di atas hasil tes pada pertemuan I siklus I diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang tuntas hanya mencapai 8 orang atau 28,56 % sedangkan 20 orang atau 71,42 % belum mencapai ketuntasan.

Perbandingan hasil observasi dari pra siklus dengan siklus I bisa dilihat dari diagram di bawah ini :

Gambar 8

Perbandingan Hasil Observasi Siswa pada Model *Team Games Tournament (TGT)* di Pra Siklus dengan Siklus I Pertemuan I Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan



Keterangan :

- A: Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
- B: Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- C: Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- D: Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- E: Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- F: Siswa berhak mendapatkan penghargaan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terdapat beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan model kartu berwarna sebagai alat peraga dan ketika permainan berlanjut siswa kurang kondusif.

Melihat masalah yang di atas pada proses pembelajaran siklus 1 pertemuan I maka peneliti perlu memberikan perencanaan baru dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang diperoleh

Perbaikan yang dilakukan adalah :

- a) Peneliti lebih menjelaskan materi yang terkait.
- b) Peneliti harus lebih tegas lagi dalam memimpin ketika permainan berlanjut
- c) Peneliti mengubah anggota –anggota disetiap kelompok.

3 Siklus 1 Pertemuan II

a. Perencanaan (*Planning*)

Langkah pertama yang dilakukan adalah diawali dengan berdiskusi bersama guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 5 Panyabungan. Kegiatan perencanaan selanjutnya yaitu menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan mempersiapkan lembar observasi dan tes belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa dan mendukung pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT) selama pembelajaran, menyiapkan alat pembelajaran.

b. Pelaksanaan Kegiatan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan II ini dilakukan pada hari senin tanggal 21 Januari 2019 yang berlangsung selama 2 x 40 menit, di mana di akhir pertemuan akan diberikan tes untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar matematika pada materi pecahan.

Adapun tindakan yang dilakukan meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Sebelum memulai pembelajaran peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan awal dengan mengingatkan kembali pelajaran yang telah dilakukan di siklus I pertemuan I dan berhubungan dengan pecahan. Kemudian peneliti memberikan

penjelasan singkat tentang tujuan dan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* serta tugas-tugas dan kegiatan siswa yang harus dilakukan oleh siswa pada saat pembelajaran. Setelah itu memberikan motivasi kepada para siswa agar lebih giat dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran karena matematika selalu berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.

- 2) Peneliti mengaitkan pelajaran dengan pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan. Peneliti menyampaikan materi yang terkait dengan pecahan.
- 3) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- 4) Membagi siswa dalam berupa kelompok secara heterogen yang beranggotakan 5-6 orang.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah di tunjuk untuk melakukan permainan yang sudah disiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya masing-masing dan memperagakan permainannya sesuai aturan yang telah di tentukan.
- 7) Permainan dengan menggunakan kertas berwarna yang dituliskan dengan berbagai angka-angka pecahan. Sebelumnya peneliti sudah menempelkan soal pecahan di papan tulis untuk dikerjakan seluruh kelompok, yaitu dengan mencocokkan soal dengan jawaban siswa yaitu dengan bergantian secara kondusif dan seluruh siswa bergantian per-orangan yang diwakilkan seluruh

kelompok untuk mengerjakan soal tersebut. Yaitu sama halnya dengan permainan dobol.

- 8) Secara bertahap peneliti mulai menghitung skor kelompok yang menjawab benar pada saat permainan berlangsung.
- 9) Setelah permainan selesai ditampilkan, peneliti mengumumkan pemenang dalam permainan tersebut, peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor yang tertinggi agar siswa merasa termotivasi untuk belajar.
- 10) Peneliti meminta siswa untuk duduk ke kursinya masing-masing tanpa berkelompok dan sekaligus memberikan soal tes tertulis berupa *essay test* untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa tentang materi pecahan.
- 11) Peneliti meminta siswa mengumpulkan hasilnya ke meja peneliti.
- 12) Kemudian peneliti menutup pelajaran dengan meminta perwakilan siswa untuk menjelaskan kembali tentang materi yang sudah dipelajari.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti Selama proses pembelajaran berlangsung yaitu pecahan. Adapun tujuan observasi adalah melakukan observasi kegiatan siswa di kelas yaitu untuk melihat karakteristik pembelajaran siswa pada materi nilai keseluruhan dan nilai perunit. Adapun perolehan nilai tes pada siklus

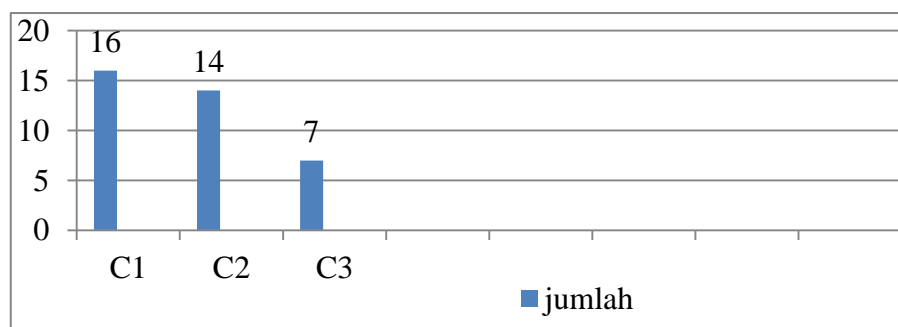
I pertemuan II, yaitu: Distribusi perolehan nilai tes siswa siklus I pertemuan II kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan.

Tabel 11
Distribusi Perolehan Nilai Tes Siswa Siklus I Pertemuan II Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan

Skor Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Kriteria
≤ 59	3 orang	10,71 %	75	Tidak Tuntas
60-69	6 orang	21,42 %	75	Tidak Tuntas
70-79	8 orang	28,57 %	75	Tidak Tuntas
80-89	7 orang	25,00 %	75	Tuntas
90-100	4 orang	14,28 %	75	Tuntas

Bila hasil belajar Siklus I Pertemuan II bisa dilihat dalam bentuk diagram, maka ditunjukkan pada diagram berikut:

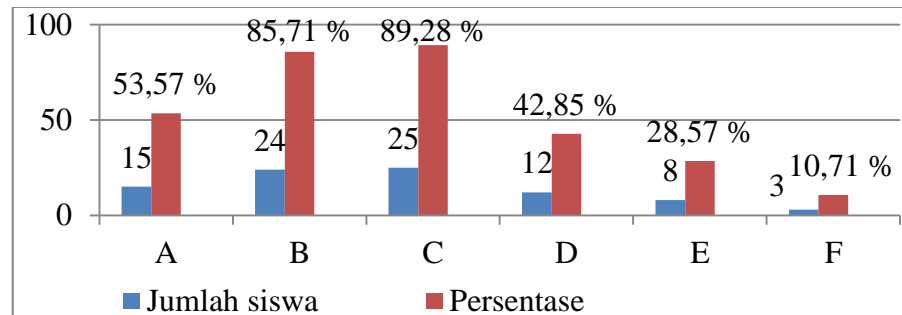
Gambar 9
Nilai Tes Siswa Siklus I Pertemuan II Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan



Berdasarkan diagram diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa hanya mencapai 11 orang atau 39,28 % sedangkan 17 orang atau 60,71 % belum mencapai ketuntasan. Sedangkan dilihat dari hasil ranah koqnitif siswa yang berhasil menjawab soal mengandung C1 mencapai 16 siswa dan C2 mencapai 14 sedangkan di C3 mencapai 7 siswa.

Hasil observasi siklus I pertemuan II dengan siklus I pertemuan I bisa dilihat dari diagram di bawah ini :

Gambar 10
Hasil Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan II Kelas VII-3
SMP Negeri 5 panyabungan



Keterangan :

- A: Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
- B: Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- C: Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- D: Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- E: Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- F: Siswa berhak mendapatkan penghargaan

Dari observasi yang telah peneliti lakukan di siklus I pertemuan II dapat dilihat siswa yang mengetahui tujuan pembelajaran sebanyak 15 siswa atau 53,57 %, sedangkan siswa yang mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan sebanyak 24 siswa atau 85,71 %, dan siswa yang mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif sebanyak 25 siswa atau 89,28 %, siswa yang mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

sebanyak 12 siswa atau 42,85 %, dan siswa yang mampu mencapai prestasi belajar sebanyak 8 siswa atau 28,57 %, sedangkan yang berhak mendapatkan penghargaan sebanyak 3 orang atau 10,71 % .

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran dengan tindakan yang dilakukan melalui metode diskusi dan pemanfaatan kartu berwarna pada model *Team Games Tournament* (TGT) di siklus 1 pertemuan II yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan pecahan di kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan. Kelemahan pada siklus I pertemuan II ini adalah ketika salah satu siswa di suruh maju ke depan, ternyata masih ada sebagian siswa yang kurang mengerti dan melihat siswa kebelakang untuk mendapatkan jawaban dari siswa yang duduk di belakang, dan kurang memperhatikan dan bercanda dengan teman diskusinya yang lain.

Pada siklus 1 pertemuan II juga menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terlihat setelah dijumpai tes untuk melihat penguasaan siswa terhadap materi tersebut.

Tabel 12
Perbandingan Hasil Tes Siklus I pertemuan II kelas VII-3
SMP Negeri 5 Panyabungan

No	Hasil Tes Pertemuan I Siklus I	Hasil Tes Pertemuan II Siklus 1	Peningkatan
1	28,56 %	39,28 %	10,72 %

Perbandingan hasil tes siklus I pertemuan II bisa dilihat dari diagram berikut:

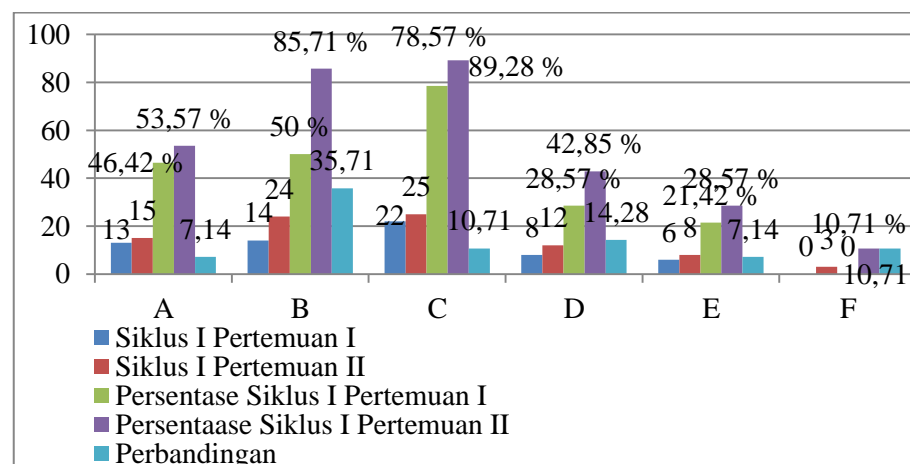
Gambar 11



Berdasarkan hasil tabel dan diagram tes pada siklus I pertemuan II serta dari tindakan yang dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mencapai 11 orang atau 39,28 % dan yang tidak tuntas adalah sebanyak 17 orang atau 60,71 %.

Perbandingan hasil observasi siklus I pertemuan I dengan siklus I pertemuan II bisa dilihat dari diagram di bawah ini :

Gambar 12
Hasil Perbandingan Observasi Siswa pada Model *Team Games Tournament* (TGT) di Siklus I Pertemuan I dengan Siklus 1 Pertemuan II Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan



Keterangan :

- A: Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
- B: Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- C: Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- D: Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- E: Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- F: Siswa berhak mendapatkan penghargaan

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terdapat beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam menggunakan alat peraga. Melihat masalah tersebut maka peneliti perlu memberikan perencanaan baru dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang diperoleh. Perbaikan yang dilakukan adalah peneliti harus berusaha untuk membuat siswa lebih fokus kepada materi dengan membuat lebih banyak warna pada kartu permainan.

4. Siklus II Peretemuan I

a. Perencanaan (*Planning*)

Sesudah memulai siklus I sebanyak dua kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan kartu berwarna dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan baik secara individual maupun keseluruhan meskipun belum mencapai ketuntasan maksimal, peneliti masih tetap menerapkan model pembelajan *Team Games Tournament* (TGT) dengan

menggunakan kartu berwarna pada siklus II dengan mengubah kelompok masing-masing berdasarkan hasil observasi dari siklus I pertemuan I dan II dan melakukan lebih banyak bimbingan dan arahan dibanding siklus I.

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II pertemuan I adalah sebagai berikut:

Membuat instrumen penelitian yang disusun berdasarkan pengamatan pada siklus II pertemuan I yang dilakukan dan dibuat sedemikian sehingga dapat mendukung proses pembelajaran matematika, menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), *test essay*, dan lebih banyak kartu berwarna. Mengubah anggota-anggota setiap anggota, peneliti lebih menjelaskan kembali materi pecahan, kemudian peneliti menyiapkan hadiah berupa benda kepada kelompok yang mengumpulkan skor terbanyak.

b. Pelaksanaan Kegiatan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan I berikut dijabarkan secara rinci proses pelaksanaan pembelajaran matematika dengan hasil belajar siswa melalui model *Team Games Tournament* (TGT) pada materi mengenal pecahan senilai, menyatakan bentuk pecahan biasa ke bentuk pecahan campuran, menyatakan bentuk pecahan campuran, menyatakan bentuk pecahan campuran ke bentuk pecahan biasa, menghitung pecahan

dalam bentuk cerita. Dan penelitian ini dilaksanakan pada Senin tanggal 28 Januari 2019 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit

Langkah-langkah yang peneliti lakukan adalah:

- 1) Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- 2) Peneliti memimpin do'a bersama
- 3) Peneliti memeriksa kehadiran siswa.
- 4) Peneliti memberikan apersepsi guru mengaitkan apersepsi materi yang akan dipelajari siswa yaitu tentang bilangan pecahan.
- 5) Peneliti menyampaikan kepada siswa pentingnya belajar matematika dan belajar tentang ilmu lainnya dan belajar sungguh-sungguh.
- 6) Peneliti memberitahukan kepada siswa bahwa akan ada permainan di akhir pelajaran.
- 7) Peneliti menyampaikan tujuan pelajaran.

a) Kegiatan inti

- 1) Peneliti menempatkan siswa dalam tim belajar yang beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku.
- 2) Peneliti menunjukkan dan menjelaskan materi melalui permasalahan di kehidupan sehari-hari.

- 3) Peneliti bertanya pada siswa contoh lain dari pecahan di kehidupan sehari-hari.
- 4) Peneliti menceritakan sebuah permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan pecahan.
- 5) Peneliti menjelaskan pada siswa seperti apakah pecahan senilai.
- 6) Peneliti menjelaskan bagaimanakah bilangan pecahan campuran.
- 7) Peneliti menjelaskan bagaimanakah mengubah pecahan biasa ke pecahan campuran.
- 8) Peneliti menjelaskan bagaimana cara mengubah bilangan pecahan campuran ke pecahan biasa.
- 9) Peneliti menjelaskan pecahan dalam bentuk cerita.
- 10) Peneliti memberikan arahan tentang permainan yang akan diperagakan di ruangan kelas.
- 11) Peneliti membimbing siswa tertip dan teratur dalam permainan.
- 12) Peneliti menyatakan permainan dimulai.

b) Kegiatan akhir

- 1) Peneliti mengumumkan kelompok siswa yang berhak menjadi pemenang.
- 2) Peneliti memberikan hadiah kepada kelompok siswa yang menjadi pemenang .

- 3) Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.
- 4) Peneliti memberikan tindak lanjut, dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
- 5) Peneliti memberikan tugas rumah.
- 6) Peneliti memimpin do'a bahwa pembelajaran telah selesai
- 7) Peneliti mengucapkan salam penutup.

e. Pengamatan (Observasi)

Pada siklus II pertemuan I ini disetiap akhir pertemuan siswa diberikan tes. Adapun hasil tes belajar setelah diberikan melalui model *Team Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan kartu berwarna semakin meningkat dibandingkan hasil tes pada pertemuan sebelumnya. Pada siklus II pertemuan I ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran muncul semangat besar dibandingkan siklus I pertemuan I dan II. Semangat tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sebagian siswa juga sudah tidak lagi takut bertanya kepada peneliti apa yang tidak diketahuinya.

Pada siklus II pertemuan I ini peneliti mulai memperbaiki kekurangan-kekurangan yang muncul pada proses pembelajaran. Peneliti lebih memperhatikan beberapa siswa yang masih pasif dalam pembelajaran untuk menumbuh kembangkan hasil belajar siswa. Pengamatan peneliti pada penelitian ini dapat disimpulkan

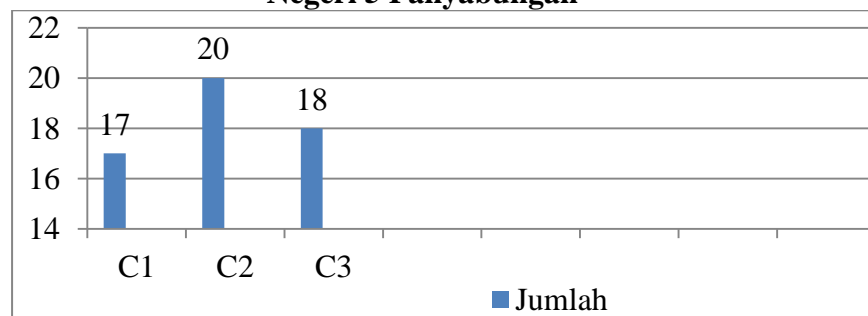
bahasiswa yang tidak begitu aktif berubah menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran dari pertemuan sebelumnya dan hasil yang diperoleh siswa juga semakin meningkatkan sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 13
Distribusi Perolehan Nilai Test Siswa Siklus II
Pertemuan I Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan

Skor Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Kriteria
≤ 59	2 orang	7,14 %	75	Tidak Tuntas
60-69	6 orang	21,42 %	75	Tidak Tuntas
70-79	5 orang	17,86 %	75	Tidak Tuntas
80-89	8 orang	28,57 %	75	Tuntas
90-100	7 orang	17,85 %	75	Tuntas

Bila hasil belajar Siklus II Pertemuan I bisa dilihat dalam bentuk diagram, maka ditunjukkan pada diagram berikut:

Gambar 13
Nilai Tes Siswa Siklus II Pertemuan I Kelas VII-3 SMP
Negeri 5 Panyabungan

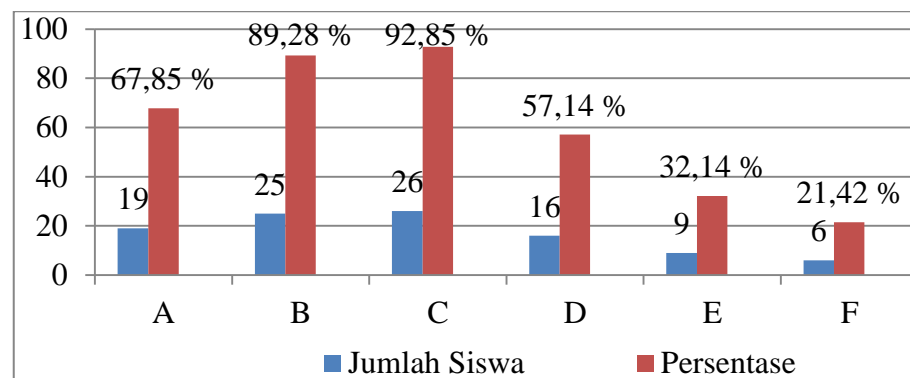


Berdasarkan tabel dan diagram diatas bahwa siswa tuntas 15 orang atau 53,57 % dan yang tidak tuntas adalah sebanyak 13 orang atau 46,42 %. Sedangkan dilihat dari hasil ranah koqnitif

siswa yang berhasil menjawab soal mengandung C1 mencapai 17 siswa dan si C2 mencapai 20 sedangkan di C3 mencapai 18 siswa.

Hasil observasisiklus II pertemuan I bisa dilihat dengan diagram dibawah ini:

Gambar 14
Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I Kelas VII-3
SMP Negeri 5 Panyabungan



Keterangan :

- A: Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
- B: Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- C: Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- D: Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- E: Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- F: Siswa berhak mendapatkan penghargaan

Dari observasi yang telah peneliti lakukan di siklus II pertemuan I dapat dilihat siswa yang mengetahui tujuan pembelajaran sebanyak 19 siswa atau 67,85 %, sedangkan siswa yang mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan sebanyak 25 siswa atau 89,28%, dan siswa yang mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif sebanyak 26 siswa atau

92,85 %, siswa yang mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebanyak 16 siswa atau 57,14 %, dan siswa yang mampu mencapai prestasi belajar sebanyak 9 siswa atau 32,14 %, sedangkan yang berhak mendapatkan penghargaan sebanyak 6 orang atau 21,42 %.

f. Refleksi (*Refleksi*)

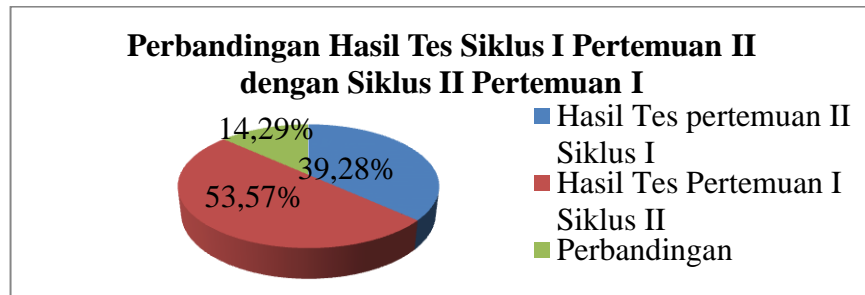
Berdasarkan siklus II pertemuan I diperoleh peningkatan yang cukup terhadap hasil belajar siswa. Kelemahan siklus II pertemuan I ini terletak pada kurang kondusifnya kegiatan pembelajaran pada kelompok yang dibentuk yang menyebabkan suasana menjadi kurang terkontrol dan tidak efektif walaupun kartu berwarna pada model *Team Games Tournament* (TGT) tersebut dapat menarik perhatian siswa. Untuk memperbaiki pada siklus II pertemuan I, siswa diberikan sanksi apabila kelompok menjawab soal dengan nilai salah dan menambah lebih banyak lagi warna kartu dalam permainannya. Peningkatan siklus II pertemuan I ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 14
Perbandingan Hasil Test Siklus I Pertemuan II
dengan Siklus II Pertemuan I Kelas VII-3 SMP
Nagri 5 Panyabungan.

No	Hasil Tes Pertemuan II Siklus I	Hasil Tes Pertemuan I Siklus II	Perbandingan
1	39,28 %	53, 57 %	14,29 %

Hasil perbandingan tes dari siklus I pertemuan II dan siklus II pertemuan I bisa dilihat dari diagram berikut:

Gambar 15

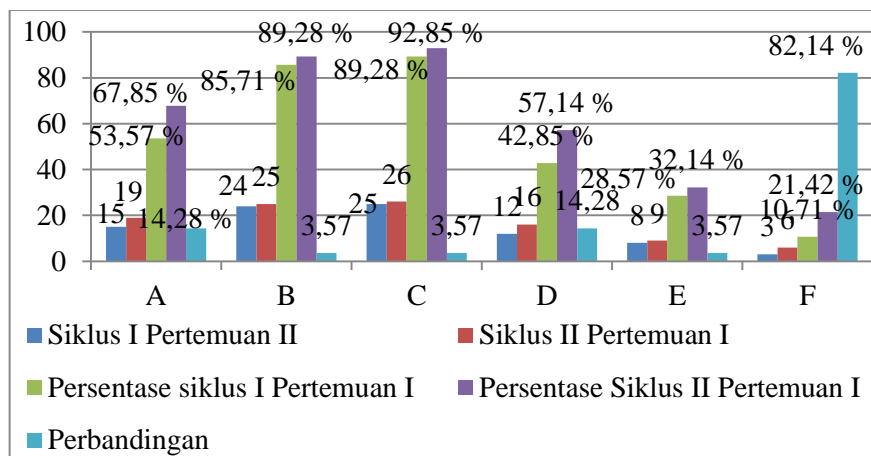


Berdasarkan hasil tabel dan diagram tes pada siklus II pertemuan I serta tindakan, tindakan yang dilakukan peneliti maka diperoleh data hasil peneliti yang menunjukkan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan 15 orang atau 53,57% dan yang tidak tuntas mencapai ketuntasan sebanyak 13 orang atau 46,42%.

Hasil perbandingan observasi dari siklus I pertemuan II dan siklus II pertemuan I bisa dilihat dari diagram berikut:

Gambar 16

Perbandingan Hasil Observasi Siswa dengan Model *Team Games Tournament (TGT)* di Siklus I Pertemuan II dengan Siklus II Pertemuan I Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan



Keterangan :

- A: Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
- B: Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- C: Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- D: Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- E: Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- F: Siswa berhak mendapatkan penghargaan

5. Siklus II siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Melihat kondisi sebelumnya di siklus II pertemuan I langkah pertama yang dilakukan perencanaan untuk memperbaiki proses pembelajaran sebelumnya di siklus II pertemuan I yaitu peneliti membuat skenario pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) berdasarkan langkah-langkah model *Team Games Tournament* (TGT), peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar observasi, tes, menyiapkan alat pembelajaran dan memperbanyak kartu berwarna, memberi sanksi pengurangan nilai pada kelompok jika anggota kelompoknya menjawab soal dengan nilai salah dan peneliti menyiapkan hadiah kepada kelompok yang mengumpulkan skor terbanyak.

b. Pelaksanaan Kegiatan (*Action*)

Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II ini dilakukan pada hari senin tanggal 4 Februari 2019 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Langkah yang peneliti lakukan adalah:

Langkah-langkah yang peneliti lakukan adalah:

- 1) Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
- 2) Peneliti memimpin do'a bersama.
- 3) Peneliti memeriksa kehadiran siswa.
- 4) Peneliti memberikan apersepsi guru mengaitkan apersepsi materi yang akan dipelajari siswa yaitu tentang bilangan pecahan.
- 5) Peneliti menyampaikan kepada siswa pentingnya belajar matematika dan belajar tentang ilmu lainnya dan belajar sungguh-sungguh.
- 6) Peneliti memberitahukan kepada siswa bahwa akan ada permainan di akhir pelajaran
- 7) Peneliti menyampaikan tujuan pelajaran.

c) Kegiatan inti

- 1) Peneliti menempatkan siswa dalam tim belajar yang beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku.
- 2) Peneliti menunjukkan dan menjelaskan materi melalui permasalahan di kehidupan sehari-hari.

- 3) Peneliti bertanya pada siswa contoh lain dari pecahan di kehidupan sehari-hari
- 4) Peneliti menceritakan sebuah permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan pecahan.
- 5) Peneliti menjelaskan pada siswa seperti apakah pecahan senilai.
- 6) Peneliti menjelaskan bagaimanakah bilangan pecahan campuran.
- 7) Peneliti menjelaskan bagaimanakah mengubah pecahan biasa ke pecahan campuran.
- 8) Peneliti menjelaskan bagaimana cara mengubah bilangan pecahan campuran ke pecahan biasa.
- 9) Peneliti menjelaskan pecahan dalam bentuk cerita.
- 10) Peneliti memberikan arahan tentang permainan yang akan diperagakan di ruangan kelas .
- 11) Peneliti membimbing siswa tertip dan teratur dalam permainan.
- 12) Peneliti menyatakan permainan dimulai.

d) Kegiatan akhir

- 1) Peneliti mengumumkan kelompok siswa yang berhak menjadi pemenang.
- 2) Peneliti memberikan hadiah kepada kelompok siswa yang menjadi pemenang.

- 3) Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.
- 4) Peneliti memberikan tindak lanjut, dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.
- 5) Peneliti memberikan tugas rumah.
- 6) Peneliti memimpin do'a bahwa pembelajaran telah selesai.
- 7) Peneliti mengucapkan salam penutup.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

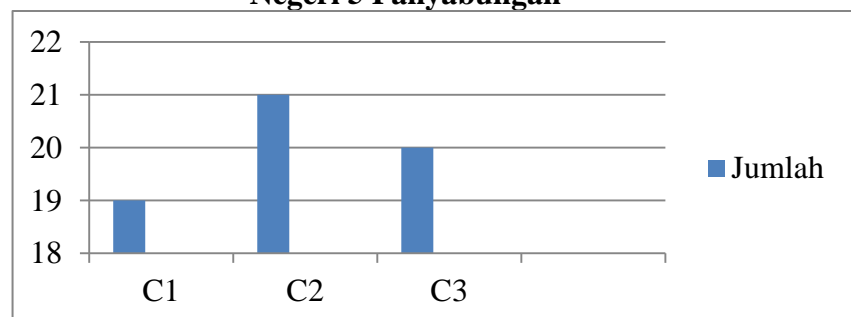
Pada siklus II pertemuan II ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran muncul semangat yang tinggi dibandingkan siklus II pertemuan I, semangat tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa secara dalam mengikuti pembelajaran, seperti yang awalnya malu untuk bertanya menjadi berani untuk bertanya kepada peneliti apabila ada materi yang kurang dipahami, adanya rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa yang awalnya banyak bermain menjadi lebih fokus belajar. Selain itu pada siklus II pertemuan II terlihat bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat dilihat dari hasil tesnya. Adapun hasil yang diperoleh pada siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 15
Distribusi Perolehan Nilai Test Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri
5 Panyabungan pada Siklus II pertemuan II

Skor Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Kriteria
≤ 59	-	-	75	Tidak Tuntas
60-69	-	-	75	Tidak Tuntas
70-79	6 orang	21,42 %	75	Tidak Tuntas
80-89	14 orang	50 %	75	Tuntas
90-100	8 orang	28,57 %	75	Tuntas

Bila hasil belajar Siklus II Pertemuan II bisa dilihat dalam bentuk diagram, maka ditunjukkan pada diagram berikut:

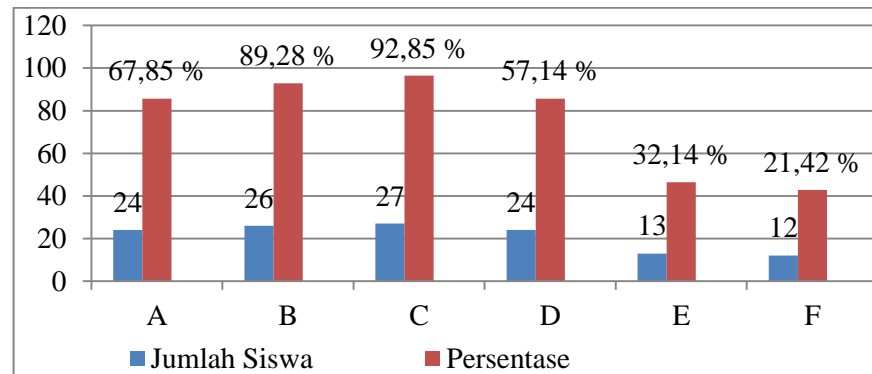
Gambar 17
Nilai Tes Siswa Siklus II Pertemuan II Kelas VII-3 SMP
Negeri 5 Panyabungan



Dengan diagram di atas siswa yang tuntas sebanyak 22 orang atau 78,57 % dan yang tidak tuntas sebanyak 6 orang atau 21,42 %. Sedangkan dilihat dari hasil ranah koqnitif siswa yang berhasil menjawab soal mengandung C1 mencapai 19 siswa dan C2 mencapai 21 sedangkan di C3 mencapai 20 siswa.

Bila hasil observasi belajar Siklus II Pertemuan II bisa dilihat dalam bentuk diagram, maka ditunjukkan pada diagram berikut:

Gambar 18
Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II Kelas VII-3 SMP Negeri 5 panyabungan



Keterangan :

- A: Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
- B: Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- C: Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- D: Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- E: Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- F: Siswa berhak mendapatkan penghargaan

Dari observasi yang telah peneliti lakukan di siklus II pertemuan II dapat dilihat siswa yang mengetahui tujuan pembelajaran sebanyak 24 siswa atau 85,71 %, sedangkan siswa yang mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan sebanyak 26 siswa atau 92,85 %, dan siswa yang mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif sebanyak 27 siswa atau 96,42 %, siswa yang mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebanyak 24 siswa atau 85,71 %, dan siswa yang mampu mencapai

prestasi belajar sebanyak 13 siswa atau 46,42 %, sedangkan yang berhak mendapatkan penghargaan sebanyak 12 orang atau 42,85 %.

d. Refleksi (*Reflection*)

Dari tes penguasaan materi pecahan pada pertemuan II siklus II diketahui penguasaan materi siswa semakin baik dan banyak siswa yang tuntas dalam belajar. Kelebihan pada pembelajaran pertemuan II siklus II ini adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) serta pemberian sanksi kepada kelompok yang menjawab pertanyaan dengan salah dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengumpulkan skor terbanyak.

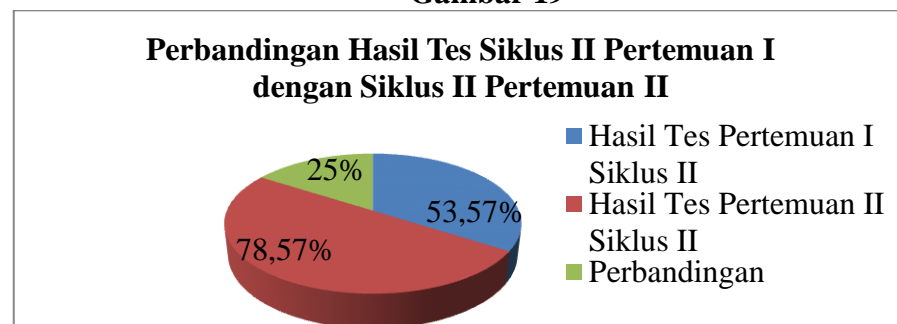
Selanjutnya berdasarkan hasil test pertemuan II siklus II dapat dilihat peningkatan yang terjadi jika dibandingkan dengan hasil tes siklus II pertemuan I. Peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 16

Perbandingan Hasil Tes Siklus II Pertemuan I dengan Siklus II Pertemuan II Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan

No	Hasil Tes Siklus II Pertemuan I	Hasil Tes Siklus II Pertemuan II	Perbandingan
1	53,57 %	78,57 %	25 %

Perbandingan hasil tes siklus II pertemuan I dengan siklus II pertemuan II bisa dilihat dengan diagram dibawah ini:

Gambar 19

Berdasarkan hasil tes pertemuan II siklus II serta dari tindakan yang dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika hanya mencapai 22 orang atau 78,57 % , sedangkan yang belum mencapai ketuntasan ada 6 orang atau 21,42 %.

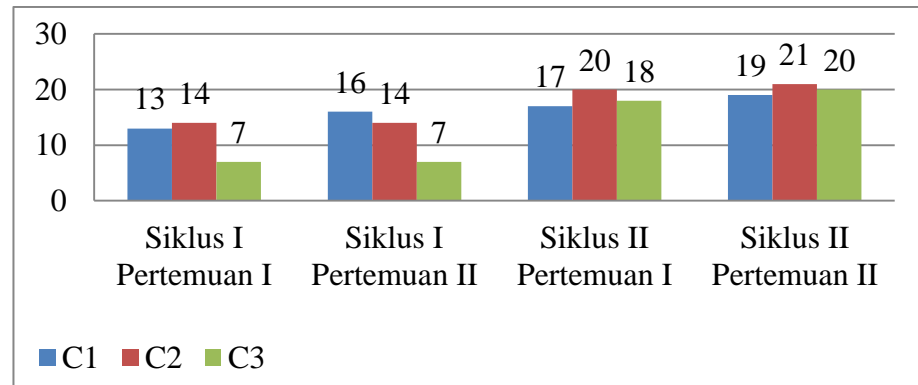
Diliat dari hasil peningkatan hasil belajar siswa dari aspek ranah kognitif telah terjadi peningkatan, hal ini bisa dilihat dari tabel berikut:

Tabel 17
Hasil Tes Pada Ranah Koqnitif Siklus I dan Siklus II

Siklus	C1	C2	C3
Siklus I Pertemuan I	13	14	7
Siklus I Pertemuan II	16	14	7
Siklus II Pertemuan I	17	20	18
Siklus II Pertemuan II	19	21	20

Peningkatan hasil belajar siswa dari aspek ranah kognitif telah terjadi peningkatan, hal ini bisa juga dilihat dari diagram berikut berikut:

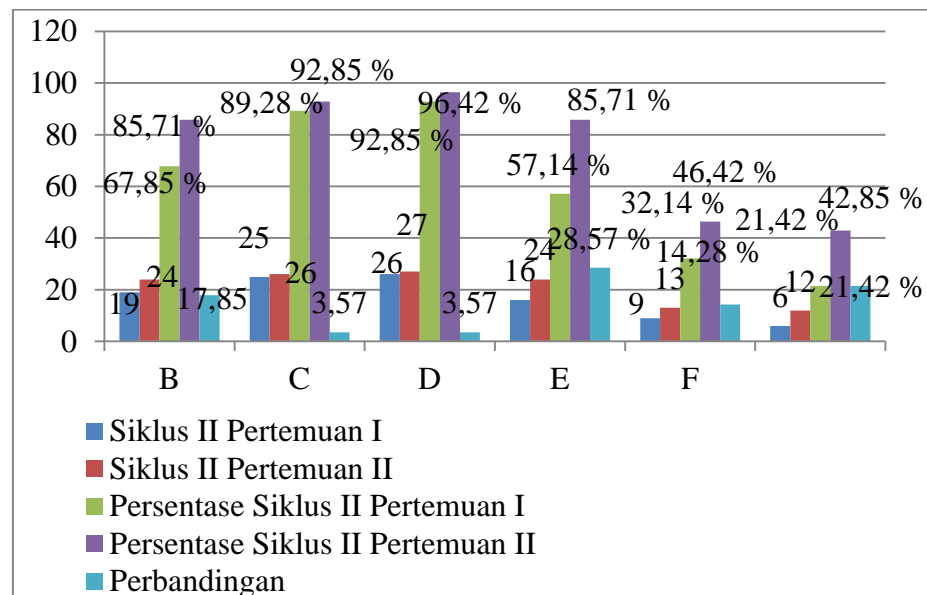
Gambar20
Hasil Tes Pada Ranah Koqnitif Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan hasil tes jika dilihat dari ranah kognitif bisa dilihat pada siklus I pertemuan I siswa yang bisa menjawab tes soal yang mengandung C1 (pengetahuan) mencapai hasil 13 siswa, sedangkan di siklus I pertemuan II mencapai 16, dan dilihat pada siklus II pertemuan I mencapai 17 siswa dan jika dilihat dari siklus II pertemuan II terjadi peningkatan sebanyak 19 siswa, dilihat dari hasil tes siswa yang bisa menjawab tes soal yang mengandung C2 (pemahaman) di siklus I pertemuan satu mencapai 14 siswa sedangkan di siklus I pertemuan II mencapai 14, di siklus II pertemuan I terjadi peningkatan menjadi 20 siswa dan di siklus II pertemuan II terjadi peningkatan 21 siswa, dilihat dari hasil tes siswa yang bisa menjawab tes soal yang mengandung C3 (penerapan) di siklus I pertemuan I mencapai 7 siswa dan di siklus I pertemuan II mencapai 7 siswa, di siklus II pertemuan I terjadi peningkatan sebanyak 18 siswa dan di siklus II pertemuan II terjadi peningkatan sebanyak 20 siswa

Sedangkan perbandingan hasil observasi siklus II pertemuan I dengan siklus II pertemuan II bisa dilihat diagram berikut:

Gambar 21
Perbandingan Hasil Observasi Siswa dengan Model
***Team Games Tournament* (TGT) di Siklus II Pertemuan I**
dengan Siklus II Pertemuan II Kelas VII-3 SMP Negeri 5
Panyabungan



Keterangan :

- A: Siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran
- B: Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- C: Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- D: Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- E: Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- F: Siswa berhak mendapatkan penghargaan

Setelah tindakan, observasi dan juga evaluasi yang dilakukan maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Dari hasil tersebut didapat ada keberhasilan yang terjadi pada siklus II pertemuan II yaitu:

a) Keberhasilan

Deskripsi hasil pembelajaran siklus II pertemuan II adalah deskripsi hasil pengamatan. Adapun upaya-upaya yang dilakukan peneliti agar hasil belajarnya semakin meningkat adalah semua siswa telah mengerjakan soal test dengan baik, walaupun masih ada 6 siswa yang belum tuntas. Hal ini terjadi karena peneliti memberikan sanksi berupa pengurangan skor pada kelompok yang tidak mengerjakan soal tes, dan juga permainan dapat merangsang gairah belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil tindakan selama siklus II pertemuan II ini dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan pecahan di kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang diterapkan pada penelitian ini. Hal ini dikarenakan peneliti telah berusaha secara maksimal untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Berikut ini tabel peningkatan hasil tes setiap siklus:

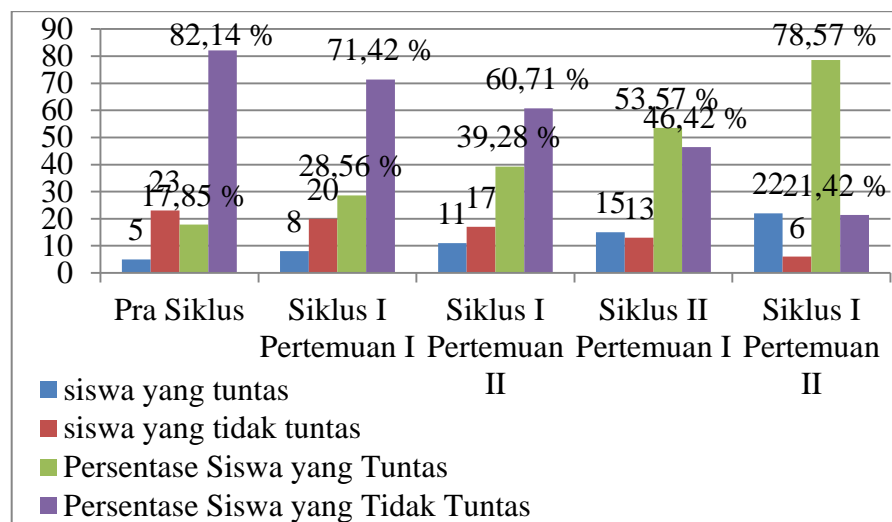
Tabel 18
Perbandingan Hasil Tes Setiap Pertemuan

Siklus	Jenis Tes	Siswa yang Tuntas	Persentase Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	Persentase Siswa yang Tidak Tuntas
Pra Siklus	Tes Awal	5 orang	17,85 %	23 orang	82,14 %
Siklus I	Pertemuan I	8 orang	28,56 %	20 orang	71,42 %
Siklus	Pertemuan	11	39,28 %	17	60,71 %

I	II	orang		orang	
Siklus II	Pertemuan I	15 orang	53,57 %	13 orang	46,42 %
Siklus II	Pertemuan II	22 orang	78,57 %	6 orang	21,42 %

Perbandingan hasil tes disetiap pertemuan bisa dilihat dengan diagram dibawah berikut ini:

Gambar 22
Nilai Tes Siswa Disetiap Pertemuan Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan



Dengan melihat tabel dan diagram diatas, diketahui bahwa setelah pembelajaran dilakukan dengan model *Team Games Tournament*(TGT) hasil belajar siswa semakin meningkat, hal ini dibuktikan dari hasil tes yang telah di ujikan untuk melihat persentase hasil belajar siswa dari pra siklus bahwa yang mencapai ketuntasan hanya 5 orang atau 17,85 % sedangkan yang tidak tuntas 23 orang atau 82,14 %, sedangkan pada siklus I pertemuan I yang mencapai ketuntasan meningkat jadi 8 orang atau 28,57 % dan yang tidak mencapai ketuntasan semakin sedikit menjadi 20 orang atau

82,14 %, pada siklus ke I pertemuan ke II pencapaian ketuntasan siswa semakin bertambah menjadi 11 orang atau 39,28 % dan yang tidak mencapai ketuntasan menurun menjadi 17 orang atau 60,71 %, di siklus II pertemuan I pencapaian ketuntasan meningkat lagi menjadi 15 orang siswa atau 53,57 % dan yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 13 orang atau 46,42 %, pada siklus II pertemuan II pencapaian ketuntasan sangat tinggi mencapai 22 orang atau 78,57% dan yang tidak mencapai ketuntasan semakin menurun menjadi 6 orang atau 21,42 %. karena hasil belajar siswa sudah meningkat dan telah mencapai ketuntasan minimal ≥ 75 % maka penelitian dapat dihentikan.

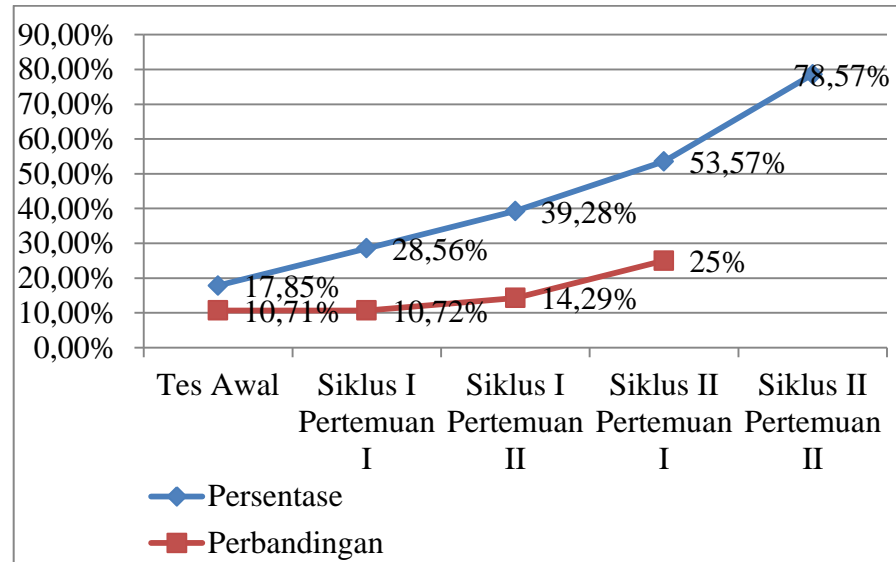
Berikut ini adalah tabel perbandingan peningkatan hasil tes setiap pertemuan:

Tabel 19
Perbandingan Peningkatan Hasil Tes Setiap Pertemuan

No	Perbandingan Setiap Siklus		Peningkatan
1	Tes Awal (17,85 %)	Siklus I Pertemuan I (28,56 %)	10,71 %
2	Siklus I Pertemuan I (28,56 %)	Siklus I pertemuan II (39,28 %)	10,72 %
3	Siklus I Pertemuan II (39,28 %)	Siklus II pertemuan I (53,57 %)	14,29 %
4	Siklus II Pertemuan I (53,57 %)	Siklus II Pertemuan II (78,57 %)	25 %

Perbandingan peningkatan disetiap pertemuan bisa dilihat dengan diagram dibawah berikut ini:

Gambar 23
Perbandingan Peningkatan Hasil Tes di Setiap Pertemuan di Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan



Dengan melihat tabel dan diagram diatas, diketahui bahwa setelah pembelajaran dilakukan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa semakin meningkat, hal ini dibuktikan dari hasil perbandingan tes di setiap siklus yang telah di ujikan untuk melihat persentase hasil belajar siswa dari data tersebut dilihat bahwa di pertemuan pra siklus mencapai 17,85 % dan siklus I pertemuan I mencapai 28,56 % maka perbandingannya mencapai 10,71 %, sedangkan dipertemuan siklus I pertemuan II mencapai 39,28 %, maka perbandingan peningkatan hasil tes antara siklus I pertemuan I dan siklus I pertemuan II mencapai 10,72%. Sedangkan di siklus II pertemuan I mencapai 53,57%, maka perbandingan peningkatan hasil tes antara siklus I pertemuan II dengan siklus II pertemuan I mencapai 14,29 %. Kemudian di siklus II pertemuan II

mencapai 78,57 % maka perbandingan peningkatan hasil tes siklus II pertemuan I dengan siklus II pertemuan II mencapai 25 %. Karena hasil belajar siswa sudah meningkat dan mencapai ketuntasan minimal ≥ 75 % maka penelitian dihentikan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah proses model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan pada pokok pembahasan pecahan dan untuk mengetahui apakah dengan proses dan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII-3 SMP negeri 5 Panyabungan pada pokok pembahasan pecahan.

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa belum tuntas dalam materi pecahan, terbukti bahwa dari 28 siswa hanya sebanyak 5 orang atau 17,85 % yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 23 orang atau 82,14 %. Berdasarkan fakta tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT).

Setelah pembelajaran dilakukan dengan model *Team Games Tournament*(TGT) hasil belajar siswa semakin meningkat, hal ini dibuktikan dari hasil tes yang telah di ujikan untuk melihat persentase hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I dengan rata-rata (28,57%), siklus ke I pertemuan ke II (39,28%), siklus II pertemuan I (53,57%), dan

meningkat pada siklus II pertemuan ke II mencapai (78,57%). karena hasil belajar siswa sudah meningkat dan telah mencapai ketuntasan minimal $\geq 75\%$ maka penelitian dapat dihentikan.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan kehati-hatian dan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur metodologi penelitian tindakan kelas. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis, namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna dari penelitian sangat sulit karena berbagai keterbatasan. Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Panyabungan ini, peneliti menyadari adanya keterbatasan diantaranya yaitu kurangnya pengetahuan atau keterampilan, waktu, dan biaya penelitian, selain itu terdapatnya keterbatasan dalam mengawasi dan menjamin kejujuran siswa dalam menjawab soal tes yang disebarkan dalam menjawab soal tes yang disebarkan kepada para siswa.

Selain itu pada penelitian seharusnya dapat mengawasi hal-hal lain sehingga diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi benar-benar disebabkan oleh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Selain itu peneliti juga harus dapat mengawasi kondisi siswa dalam proses pembelajaran sehingga mengetahui bahwa keadaan siswa baik dan dapat diterapkan model *Team Games Tournament* (TGT). Pada pelaksanaan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) siklus I peningkatan hasil belajar siswa sudah terjadi tapi belum maksimal.

Ketidakmaksimalan hasil belajar siswa tidak dapat diketahui peneliti apakah seluruhnya dikarenakan model *Team Games Tournament* (TGT) yang kurang maksimal atau karena kondisi siswa yang kurang baik dalam menguasai materi pecahan. Namun pada siklus II terjadi peningkatan yang pesat sehingga mencapai ketuntasan yang diharapkan peneliti sehingga merasa model *Team Games Tournament* (TGT) ini bagus di terapkan.

Dalam pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) seharusnya siswa mengetahui dengan benar langkah-langkah model yang di terapkan akan tetapi penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) masih jarang digunakan sehingga pada pertemuan pertama siswa terlihat bingung dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan.

Meskipun peneliti menemukan keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti selalu berusaha agar keterbatasan yang dihadapi tidak mengurangi makna penelitian, semoga kerja keras peneliti serta bantuan pembimbing, skripsi ini dapat diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok pecahan di kelas VII-3 SMP Negeri 5, peningkatan hasil belajar siswa ini dicapai pada saat proses siklus yang telah dilaksanakan pada setiap pertemuan dan dibuktikan dengan hasil setiap tes dan observasi. Terjadinya pencapaian peningkatan hasil belajar tersebut banyak siswa yang dikategorikan “baik” pada proses observasi, dan pencapaian peningkatan hasil belajar siswa banyak yang sudah mencapai nilai rata-rata.
2. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan pecahan di kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan hal ini dibuktikan dengan selama saat penerapan pembelajaran mengalami peningkatan, untuk melihat persentase hasil belajar siswa pada hasil tes yaitu pada pra siklus hanya mengalami pencapaian ketuntasan 5 orang atau 17,85 % dan kemudian meningkat pada siklus I pertemuan I mencapai ketuntasan sebanyak 8 orang siswa atau 28,57 %, kemudian 11 orang siswa mencapai ketuntasan atau 39,28 % di siklus I pertemuan II, pada siklus II pertemuan I meningkat lagi menjadi 15 orang yang mencapai ketuntasan

atau 53,57 %, dan pada siklus II pertemuan II bertambah meningkat dalam mencapai ketuntasan sebanyak 22 orang siswa atau 78,57 %. Untuk melihat persentase hasil belajar siswa pada hasil observasi yaitu pada pra siklus yang dikategorikan “baik” hanya 5 orang atau 17,85 %, sedangkan di observasi siklus I Pertemuan I terjadi sedikit peningkatan sebanyak 9 orang atau 28,57 %, sedangkan pada hasil observasi di siklus I Pertemuan II meningkat lagi menjadi 11 orang atau 39,28 %, pada siklus II pertemuan I mencapai 15 orang atau 53,57, dan pada siklus II pertemuan II bertambah meningkat menjadi 22 orang atau 78,57 %.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran yang perlu dikembangkan, yaitu:

1. Kepada kepala sekolah, agar lebih memperhatikan kinerja pada guru dan memperhatikan proses belajar mengajar di lingkungan sekolah dan mendukung metode, model pembelajaran sebagai alat bantu ataupun media dalam proses pembelajaran, sehingga tercapai pembelajaran yang relevan dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT).
2. Kepada guru, pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan juga mengatasi kesulitan siswa dalam belajar untuk itu, guru dapat menggunakan model pembelajaran sebagai alternative dalam

memilih model pembelajaran. Dan disarankan memerhatikan kemampuan hasil belajar siswa dan melibatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Kepada siswa, disarankan dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran diharapkan agar lebih aktif dalam setiap pembelajaran yang dilakukan, semakin memberanikan diri untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran yang melibatkan kelompok maupun pribadi.
4. Kepada pembaca dan peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk lebih mengembangkan dan mengkaji seberapa besar pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pokok bahasan lain dan pada hal lain selain hasil belajar siswa.
5. Kepada pemerintah, khususnya bagi para pengambil kebijakan dan perancang kurikulum, penggunaan model pembelajaran yang variatif seperti model *Team Games tournament* (TGT) agar dapat dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Supriajono, *Cooperatif Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Cita Pustaka Media, 2014.
- Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar (Micro Teaching)*, Padang: PT Ciputat Press, 2005
- Atikliulin, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil dan Hasil belajar Peserta Didik Kelas X A MAN Semarang” (<http://oke.or.id> diakses 25 Juli 2018, pukul 15.00).
- Ayu Asih Wiranti, “Peningkatan Proses Dan Nilai Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Team Games tournament (TGT) Siswa Kelas 5”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol, 6 No. 1. 2019
- Cholik Adiawan, Sugijono, Subroto, *Matematika untuk SMP Kelas VII*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2004.
- Damsyiah, Guru Matematika SMP Negeri 5 Panyabungan, wawancara, di SMP Negeri 5 Panyabungan, 27September 2018.
- Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, Bandung: Yrama Widya, 2010.
- _____, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012.
- Dimiyanti dan Mujdiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Ella yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Pakar Karya, 2007.
- Evelin Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesi, 2010.
- Farikhia, *Mari Berpikir Matematis*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- Hasratuddin, *mengapa Belajar Matematika*, Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Herman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika*, Bandung: JICA-UPI, 2001.
- Instarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Modern: Media persada, 2012.

- Kadir Tiya, “ Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa SMPN,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, volume 4, No. 2, 2013
- Lexi J. Moleong, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Pt Raja Grafindo persada, 2003.
- Mulyono, Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: PT. Asli Mahasatya, 2003.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007.
- Nurul Zuriah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007.
- Observasi, peneliti di SMP Negeri 5 Panyabungan , 27 april 2018.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Putri Nia Aulia, “*Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat di Kelas VII-3 SMP N 8 Padangsidempuan*”, Skripsi, Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2015.
- Robert E. Slavin, *kooperatif learning*, bandung: Nusa Media, 2008.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembngkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja GrafindoPersada, 2005.
- Sri Hariyani dkk, pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika,” *Mathematics Education Journal*, Vol 1, No. 3 Oktober 2018.
- Sugeng Listyo Prabowo dan Faridah Nurmaliyah, *Perencanaan Pembelajaran* Malang: UIN-Maliki Press, 2010.

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

_____, *Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

_____, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi* Yogyakarta: PT Bumi Aksara, 2008.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Konsep, Landasan dan Implementasinya pada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)), Surabaya, Prenada Media Group, 2009.

Wina Sanjaya, *Penelitian Tinakan Kelas*, Jakarta: Kencana 2009.

_____, *Strategi Pembelajaran*, Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta: Kencana, 2007

Yeti Heriyati dan Mumuh Muhsin, *Manajemen Sumber Daya Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 2014.

Zaibal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*, Bandung: CV Yrama, 2009.

Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bumi Siliwangi: PT Remaja Rosdakarya, 2009)

Lampiran 1

Lembar Observasi Siswa Kelas VII 3 SMP Negeri 5 Panyabungan Pada Pra Tindakan

No	Nama Siswa	Indikator yang di amati						Kriteria
		A	B	C	D	E	F	
1	Adelina mariana			√				Tidak Baik
2	Ahmad Ridwansyah	√	√	√	√			Baik
3	Ahmad Rinaldi				√			Tidak Baik
4	Anisah Nasution	√	√	√	√			Baik
5	Anisah Harahap							Tidak Baik
6	Budi Hidayah	√	√	√	√			Baik
7	Cikita Rahmadani	√						Tidak Baik
8	Devita Sari Harahap	√	√	√	√			Baik
9	Dian Yudama		√					Tidak Baik
10	Erika Fitria Rahayu			√				Tidak Baik
11	Fahrur Rozi	√						Tidak Baik
12	Fadilah Matondang	√						Tidak Baik
13	Fadel Muhammad							Tidak Baik
14	Febia	√	√	√	√			Baik
15	Guan Rinaldi			√				Tidak Baik
16	Hhutri Pertiwi			√				Tidak Baik
17	Irda Riani							Tidak Baik
18	Ikhwan Rezki			√				Tidak Baik
19	Kamalullah							Tidak Baik
20	Kezia Sari	√						Tidak Baik
21	Lena Agustina							Tidak Baik
22	Laila Safitri		√					Tidak Baik
23	Siti Fatimah							Tidak Baik
24	Sarah Pertiwi		√					Tidak Baik
25	Raisatunnur	√						Tidak Baik
26	Rizwan Raiz							Tidak Baik
27	Tuti Alawiyah		√					Tidak Baik
28	Zainal Abidin	√						Tidak Baik
Jumlah		11	9	11	5	0	0	5

Keterangan :

Indikator proses belajar dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

- a. Siswa yang mengetahui tujuan pembelajaran
- b. Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- c. Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- d. Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- e. Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- f. Siswa berhak mendapat penghargaan

Lampiran 2

Lembar Observasi Siswa Kelas VII 3 SMP Negeri 5 Panyabungan Pada Pra Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	Indikator yang di amati						Kriteria
		A	B	C	D	E	F	
1	Adelina mariana		√	√				Tidak Baik
2	Ahmad Ridwansyah	√	√	√	√	√		Baik
3	Ahmad Rinaldi		√	√	√			Tidak Baik
4	Anisah Nasution	√	√	√	√	√		Baik
5	Anisah Harahap			√				Tidak Baik
6	Budi Hidayah	√	√	√	√	√		Baik
7	Cikita Rahmadani	√		√				Tidak Baik
8	Devita Sari Harahap	√	√	√	√	√		Baik
9	Dian Yudama		√					Tidak Baik
10	Erika Fitria Rahayu			√				Tidak Baik
11	Fahrur Rozi	√	√	√	√			Baik
12	Fadilah Matondang			√				Tidak Baik
13	Fadel Muhammad			√				Tidak Baik
14	Febia	√	√	√	√	√		Baik
15	Guan Rinaldi		√	√				Tidak Baik
16	Hhutri Pertiwi			√				Tidak Baik
17	Irda Riani	√	√					Tidak Baik
18	Ikhwan Rezki			√				Tidak Baik
19	Kamalullah			√				Tidak Baik
20	Kezia Sari	√		√	√			Tidak Baik
21	Lena Agustina							Tidak Baik
22	Laila Safitri	√	√	√	√	√		Baik
23	Siti Fatimah			√				Tidak Baik
24	Sarah Pertiwi	√						Tidak Baik
25	Raisatunnur	√						Tidak Baik
26	Rizwan Raiz	√	√	√				Baik
27	Tuti Alawiyah		√					Tidak Baik
28	Zainal Abidin	√						Tidak Baik
Jumlah		13	14	22	8	6	0	8

Keterangan :

Indikator proses belajar dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

- a. Siswa yang mengetahui tujuan pembelajaran
- b. Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- c. Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- d. Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- e. Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- f. Siswa berhak mendapat penghargaan

**Lembar Observasi Siswa SMP Negeri 5 Panyabungan
Pada Siklus I Pertemuan II**

No	Nama Siswa	Indikator yang di amati						Kriteria
		A	B	C	D	E	F	
1	Adelina mariana			√	√			Tidak Baik
2	Ahmad Ridwansyah	√	√	√	√	√		Baik
3	Ahmad Rinaldi		√	√	√			Tidak Baik
4	Anisah Nasution	√	√	√	√	√		Baik
5	Anisah Harahap		√	√				Tidak Baik
6	Budi Hidayah	√	√	√	√	√	√	Baik
7	Cikita Rahmadani	√	√	√	√			Tidak Baik
8	Devita Sari Harahap	√	√	√	√	√		Baik
9	Dian Yudama		√	√				Tidak Baik
10	Erika Fitria Rahayu	√		√				Tidak Baik
11	Fahrur Rozi	√	√	√	√	√		Baik
12	Fadilah Matondang	√	√	√	√			Baik
13	Fadel Muhammad			√	√			Tidak Baik
14	Febia	√	√	√	√	√	√	Baik
15	Guan Rinaldi		√	√				Tidak Baik
16	Hhutri Pertiwi		√	√				Tidak Baik
17	Irda Riani	√	√					Tidak Baik
18	Ikhwan Rezki		√	√				Tidak Baik
19	Kamalullah	√	√	√				Baik
20	Kezia Sari	√	√		√			Baik
21	Lena Agustina		√	√				Tidak Baik
22	Laila Safitri	√	√	√	√	√	√	Baik
23	Siti Fatimah	√						Tidak Baik
24	Sarah Pertiwi			√				Tidak Baik
25	Raisatunnur	√		√				Tidak Baik
26	Rizwan Raiz	√	√	√	√	√		Baik
27	Tuti Alawiyah		√	√				Tidak Baik
28	Zainal Abidin		√	√				Tidak Baik
Jumlah		15	24	25	12	8	3	11

Keterangan :

Indikator proses belajar dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

- a. Siswa yang mengetahui tujuan pembelajaran
- b. Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- c. Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- d. Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- e. Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- f. Siswa berhak mendapat penghargaan

**Lembar Observasi Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan
Pada siklus II Pertemuan I**

No	Nama Siswa	Indikator yang di amati						Kriteria
		A	B	C	D	E	F	
1	Adelina mariana	√	√	√	√			Baik
2	Ahmad Ridwansyah	√	√	√	√	√	√	Baik
3	Ahmad Rinaldi	√	√	√	√			Baik
4	Anisah Nasution	√	√	√	√	√	√	Baik
5	Anisah Harahap		√	√	√			Tidak Baik
6	Budi Hidayah	√	√	√	√	√	√	Baik
7	Cikita Rahmadani	√	√	√	√	√		Baik
8	Devita Sari Harahap	√	√	√	√	√	√	Baik
9	Dian Yudama		√	√				Tidak Baik
10	Erika Fitria Rahayu	√		√				Tidak Baik
11	Fahrur Rozi	√	√	√	√			Baik
12	Fadilah Matondang	√	√	√	√	√		Baik
13	Fadel Muhammad			√	√			Tidak Baik
14	Febia	√	√	√	√	√	√	Baik
15	Guan Rinaldi		√	√				Tidak Baik
16	Hhutri Pertiwi		√	√				Tidak Baik
17	Irda Riani	√	√					Tidak Baik
18	Ikhwan Rezki		√	√				Tidak Baik
19	Kamalullah	√	√	√				Baik
20	Kezia Sari	√	√	√	√			Baik
21	Lena Agustina		√	√				Tidak Baik
22	Laila Safitri	√	√	√	√	√		Baik
23	Siti Fatimah	√			√			Tidak Baik
24	Sarah Pertiwi		√	√				Tidak Baik
25	Raisatunnur	√	√	√				Tidak Baik
26	Rizwan Raiz	√	√	√	√	√	√	Baik
27	Tuti Alawiyah		√	√				Tidak Baik
28	Zainal Abidin	√	√	√	√			Baik
Jumlah		19	25	26	16	9	6	15

Keterangan :

Indikator proses belajar dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

- a. Siswa yang mengetahui tujuan pembelajaran
- b. Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- c. Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- d. Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- e. Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- f. Siswa berhak mendapat penghargaan

**Lembar Observasi Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan
Pada siklus II Pertemuan II**

No	Nama Siswa	Indikator yang di amati						Kriteria
		A	B	C	D	E	F	
1	Adelina mariana	√	√	√	√	√		Baik
2	Ahmad Ridwansyah	√	√	√	√	√	√	Baik
3	Ahmad Rinaldi	√	√	√	√			Baik
4	Anisah Nasution	√	√	√	√	√	√	Baik
5	Anisah Harahap	√	√	√	√			Baik
6	Budi Hidayah	√	√	√	√	√	√	Baik
7	Cikita Rahmadani	√	√	√	√	√	√	Baik
8	Devita Sari Harahap	√	√	√	√	√	√	Baik
9	Dian Yudama	√	√	√	√			Baik
10	Erika Fitria Rahayu	√	√	√	√			Baik
11	Fahrur Rozi	√	√	√	√	√	√	Baik
12	Fadilah Matondang	√	√	√	√	√	√	Baik
13	Fadel Muhammad		√	√	√			Tidak Baik
14	Febia	√	√	√	√	√	√	Baik
15	Guan Rinaldi	√	√	√	√			Baik
16	Hhutri Pertiwi		√	√	√			Baik
17	Irda Riani	√	√					Tidak Baik
18	Ikhwan Rezki	√	√	√	√	√	√	Baik
19	Kamalullah	√	√	√	√			Baik
20	Kezia Sari	√	√	√	√	√	√	Baik
21	Lena Agustina		√	√				Tidak Baik
22	Laila Safitri	√	√	√	√	√	√	Baik
23	Siti Fatimah	√		√	√			Tidak Baik
24	Sarah Pertiwi		√	√				Tidak Baik
25	Raisatunnur	√	√	√				Tidak Baik
26	Rizwan Raiz	√	√	√	√	√	√	Baik
27	Tuti Alawiyah	√	√	√	√			Baik
28	Zainal Abidin	√	√	√	√			Baik
Jumlah		24	26	27	24	13	12	22

Keterangan :

Indikator proses belajar dengan menggunakan *Team Games Tournament* (TGT), yaitu:

- a. Siswa yang mengetahui tujuan pembelajaran
- b. Siswa mampu mengetahui cara mendemonstrasikan bahan bacaan
- c. Siswa mengetahui cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efektif
- d. Siswa mampu mendiskusikan dan menguasai materi sesuai dengan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- e. Siswa mampu mencapai prestasi belajar
- f. Siswa berhak mendapat penghargaan

Lampiran 3

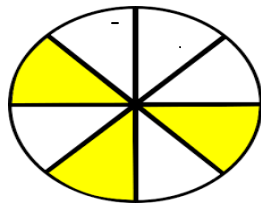
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP) SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 5 Panyabungan
Mata Pelajaran : BILANGAN PECAHAN
Kelas / Semester : VII (Tujuh)/II
Alokasi Waktu : 2 x 40menit

- A. Standar Kompetensi : Memahami dan dapat melakukan operasi hitung dan bilangan dalam pemecahan masalah
- B. Kompetensi Dasar: mengenal bilangan pecahan dan melakukan operasi bilangan pecahan
- C. Indikator : 1. Mengetahui arti dari pecahan
2. Memberikan contoh sebagai bentuk dan jenis bilangan pecahan: biasa, pecahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengurutkan pecahan dan Membandingkan pecahan
- D. Tujuan Pembelajaran
1. Siswa dapat mengetahui arti pecahan
 2. Siswa dapat menentukan pecahan biasa, pecahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari
 3. Siswa dapat mengurutkan pecahan dan dapat membandingkan pecahan
- E. Materi Ajar
1. Pengertian pecahan
Dalam kehidupan sehari-hari sering kali kita menerapkan konsep pecahan. Sebagai contoh, sebuah semangka dipotong menjadi dua bagian

yang sama besar sehingga masing-masing bagian adalah setengah (ditulis: $\frac{1}{2}$). Masing-masing bagian semangka ini dibagi menjadi empat bagian yang sama sehingga besar setiap bagian adalah seperdelapan (ditulis: $\frac{1}{8}$).

Bilangan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{8}$ pada contoh di atas disebut pecahan. Pada pecahan $\frac{1}{2}$, 1 disebut pembilang dan 2 disebut penyebut, sedangkan pada pecahan $\frac{1}{8}$, 1 disebut dengan pembilang dan 8 disebut penyebut.



Pada gambar di atas lingkaran dibagi menjadi 8 bagian yang sama besar, beberapa bagiankah daerah yang diarsir pada lingkaran itu? Dari 8 bagian yang sama besar, bagian yang diarsir adalah $\frac{3}{8}$, bagian dari lingkaran.

Dalam kehidupan sehari-hari, diketahui bahwa dalam satu minggu yang terdiri dari 7 hari terdapat 6 hari sekolah. Jadi, banyaknya hari sekolah adalah $\frac{6}{7}$ bagian dalam satu minggu.

Maka dapat disimpulkan bahwa pecahan biasa adalah pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut, dimana angka pembilang nilainya lebih kecil dari pada angka penyebutnya.

2. Membandingkan Dua Pecahan

Di antara dua pecahan $\frac{a}{b}$ dan $\frac{p}{q}$, jika terdapat salah satu hubungan berikut ini:

$\frac{a}{b}$ lebih dari $\frac{p}{q}$, ditulis sebagai $\frac{a}{b} > \frac{p}{q}$

$\frac{a}{b}$ kurang dari $\frac{p}{q}$, ditulis dengan $\frac{a}{b} < \frac{p}{q}$

$\frac{a}{b}$ sama dengan $\frac{p}{q}$, ditulis dengan $\frac{a}{b} = \frac{p}{q}$

Untuk mengetahui hubungan antara dua pecahan, terlebih dahulu samakanlah penyebut kedua pecahan tersebut.

Contoh :

Berikanlah lambing $<$ atau $>$ untuk setiap kalimat berikut ini agar menjadi pernyataan yang benar.

a. $\frac{1}{8} \dots \frac{1}{6}$

b. $\frac{1}{2} \dots \frac{1}{6}$

Jawab :

Untuk menjawab soal diatas, disamakan dahulu penyebutnya menjadi KPK dari penyebut-penyebut pecahan tersebut.

a. $\frac{1}{8} = \frac{3}{24} : \frac{1}{6} = \frac{4}{24} \dots \dots \dots \rightarrow$ (24 adalah KPK dari 8 dan 6)

Karena $\frac{3}{24} < \frac{4}{24}$, maka $\frac{1}{8} < \frac{1}{6}$

b. $\frac{1}{2} = \frac{7}{14} : \frac{3}{7} = \frac{6}{14} \dots \dots \dots \rightarrow$ (14 adalah KPK dari 2 dan 7)

Karena $\frac{7}{14} < \frac{6}{14}$, maka $\frac{1}{2} < \frac{3}{7}$

F. Metode pembelajaran

1. Metode Tanya jawab
2. Metodeceramah

G. Model pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Team Games Tournamen* (TGT)

H. Langkah- langkahPembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	DeskripsiPembelajaran	Waktu
1. Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa 2. Guru memimpin do'a untuk berdo'a bersama	5menit

<p>2. Motivasi</p> <p>3. Tujuan</p>	<p>3. Guru memeriksa kehadiran siswa/absensi</p> <p>4. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya pada siswa: siapa yang tau dalam kehidupan sehari-hari barang apa aja yang bias pecah? Guru mengaitkan apersepsi dengan materi yang akan dipelajari siswa yaitu tentang bilangan pecahan</p> <p>1. Guru menyampaikan betapa pentingnya belajar matematika dan belajar tentang ilmu lainnya</p> <p>2. Guru memberitahukan kepada siswa bahwa akan ada permainan di akhir pelajaran</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	
<p>4. Inti</p>	<p>Eksplorasi</p> <p>1. Guru menempatkan siswa dalam tim belajar yang beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku.</p> <p>2. Guru menunjukkan dan menjelaskan materi melalui permasalahan di kehidupan sehari-hari.</p> <p>Elaborasi</p> <p>1. Guru bertanya pada siswa contoh lain dari</p>	<p>25 menit</p>

	<p>pecahan di kehidupan sehari-hari</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menceritakan sebuah permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan pecahan 3. Guru menceritakan bagaimana mengurutkan dan membandingkan pecahan yang manakah yang paling besardan yang paling kecil . 4. Guru memberikan arahan tentang permainan yang akan diperagakan di ruangan kelas 5. Guru membimbing siswa tertip dan teratur dalam permainan 6. Guru menyatakan permainan dimulai <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengumumkan kelompok siswa yang berhak menjadi pemenang 2. Guru memberikan hadiah kepada kelompok siswa yang menjadi pemenang . 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. 4. Guru memberikan tindak lanjut. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Guru memberikan tugas rumah. 3. Guru memimpin do'a bahwa pembelajaran 	10 menit

	telah selesai	
	4. Guru mengucapkan salam penutup	

Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Waktu
1. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa 2. Guru memimpin do'a untuk berdo'a bersama 3. Guru memeriksa kehadiran siswa/absensi 4. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya pada siswa: siapa yang masih ingat dalam kehidupan sehari-hari barang apa aja yang bias pecah? Guru mengaitkan apersepsi dengan materi yang akan dipelajari siswa yaitu tentang bilangan pecahan 	
2. Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan betapa pentingnya mengulang ulang pelajaran di rumah 2. Guru memberitahukan kepada siswa bahwa akan ada permainan lagi di akhir 	

3. Tujuan	<p>pelajaran</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan siswa dapat mengaplikasikannya kekehidupan sehari-hari</p>	
4 Inti	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menempatkan siswa dalam tim belajar yang beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. 2. Siswa bersama guru membahas tugas rumah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya 3. Guru mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya dan memberikan masalah dengan bilangan pecahan 4. Beberapa siswa diminta maju kedepan kelas untuk menjelaskan sedikit terkait masalah dengan bilangan pecahan 5. Guru memberikan lembar soal untuk siklus I <p><i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengerjakan soal tersebut 2. Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan 3. Siswa mengumpulkan lembar soal 	25 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan pada siswa seperti apakah pecahan biasa, mengurutkan pecahan dan membandingkan pecahan 5. Guru kembali membimbing siswa tentang permainan yang akan di peragakan di ruangan kelas. 6. Guru membimbing siswa tertip dan teratur dalam permainan 7. Guru menyatakan permainan dimulai <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengumumkan kelompok siswa yang berhak menjadi pemenang 2. Guru memberikan hadiah kepada kelompok siswa yang menjadi pemenang . 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. 4. Guru memberikan tindak lanjut. 	
5 Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Guru memberikan tugas rumah. 3. Guru memimpin do'a bahwa pembelajan telah selesai 4. Guru mengucapkan salam penutup 	10 menit

J. Media dan Sumber Belajar

Media : papan tulis, spidol, penghapus, kertas berwarna dan isolasi

Sumber : Buku paket Matematik akelas VII SMP

K. Penilaian.

Pertemuan ke-1 :Praktik dan Tes Tertulis

Pertemuan ke-2 :Praktik dan Tes Tertulis

Mengetahui
Guru Kelas VII-3

Panyabungan, November2018
Peneliti

DAMSI AH NASUTION, S. Pd
Nip: 19600820 198202 2 003

SANGKOT AMINAH
Nim: 14 202 00067

Kepala Sekolah

MARSAULINA PANE S.Pd
Nip: 19630101 198303 2 005

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 5 Panyabungan

Mata Pelajaran : BILANGAN PECAHAN

Kelas / Semester : VII (Tujuh)/II

Alokasi Waktu : 2 x 40menit

L. Standar Kompetensi : Memahami dan dapat melakukan operasi hitung dan bilangan dalam pemecahan masalah

M. Kompetensi Dasar : mengenal bilangan pecahan dan melakukan operasi bilangan pecahan

N. Indikator : 1. Menegenal pecahan senilai
4. Menyatakan bentuk pecahan biasa ke bentuk pecahan campuran
5. Menyatakan bentuk pecahan campuran ke bentuk pecahan biasa
6. Menghitung pecahan dalam bentuk cerita

O. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengenal pecahan senilai
2. Siswa dapat menyekana bentuk pecahan biasa ke bentuk pecahan campuran
3. Siswa dapat menyatakan bentuk pecahan campuran ke bentuk pecahan biasa
4. Siswa dapat menghitung pecahan dalam bentuk cerita

P. Materi Ajar

1. Pecahan Senilai

Pecahan senilai adalah pecahan yang mempunyai nilai yang sama dengan pecahan lainnya. Pecahan yang senilai dengan pecahan $\frac{a}{b}$ dengan $b \neq 0$ dapat dicari dengan aturan berikut ini:

$$\frac{a}{b} = \frac{a \times m}{b \times m} \text{ atau } \frac{a}{b} = \frac{a : m}{b : m}$$

Dengan m sembarang bilangan asli.

Contoh:

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 2}{2 \times 2} = \frac{2}{4}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 4}{2 \times 4} = \frac{4}{8}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 3}{2 \times 3} = \frac{3}{6}$$

$$\frac{1}{2} = \frac{1 \times 6}{2 \times 6} = \frac{6}{12}$$

Dari contoh-contoh di atas dapat disimpulkan bahwa pecahan yang senilai dapat diperoleh jika pembilang dan penyebut dari suatu pecahan dikalikan dengan pembilang yang sama. Sebaliknya perhatikan hal berikut:

$$\frac{1}{2} = \frac{2 : 2}{4 : 2} = \frac{1}{2}$$

$$\frac{4}{4} = \frac{4 : 4}{8 : 4} = \frac{1}{2}$$

$$\frac{3}{6} = \frac{3 : 3}{6 : 3} = \frac{1}{2}$$

$$\frac{6}{12} = \frac{6 : 6}{12 : 6} = \frac{1}{2}$$

Dari contoh-contoh di atas dapat disimpulkan bahwa pecahan yang senilai dapat diperoleh dengan membagi pembilang dan penyebut suatu pecahan dengan bilangan yang sama.

Dalam kehidupan sehari-hari, diketahui bahwa dalam satu minggu yang terdiri dari 7 hari terdapat 6 hari sekolah. Jadi, banyaknya hari sekolah adalah $\frac{6}{7}$ bagian dalam satu minggu.

Maka dapat disimpulkan bahwa pecahan biasa adalah pecahan yang terdiri dari pembilang dan penyebut, dimana angka pembilang nilainya lebih kecil dari pada angka penyebutnya.

2. Pecahan Campuran

Pecahan campuran adalah pecahan yang terdiri dari bilangan bulat utuh atau murni dan bilangan pecahan biasa. Dapat kita lihat bahwa berikut ini akan dibicarakan pecahan-pecahan yang pembilangnya lebih dari penyebutnya, seperti $\frac{3}{2}$, $\frac{7}{3}$, $\frac{13}{5}$.

Pecahan-pecahan tersebut dapat diubah menjadi bilangan yang terdiri dari bilangan bulat dan pecahan yang disebut pecahan campuran atau bilangan campuran. Untuk mengetahui cara mengubahnya perhatikan contoh berikut:

Nyatakan bilangan berikut sebagai pecahan campuran:

a. $\frac{3}{2}$

b. $\frac{7}{3}$

Jawab:

$$\begin{aligned} \text{a. } \frac{3}{2} &= \frac{2}{2} + \frac{1}{2} \\ &= 1 + \frac{1}{2} \\ &= 1\frac{1}{2} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. } \frac{7}{3} &= \frac{6}{3} + \frac{1}{3} \\ &= 2 + \frac{1}{3} \\ &= 2\frac{1}{3} \end{aligned}$$

Dengan demikian $1\frac{1}{2}$, $2\frac{1}{2}$, $2\frac{3}{5}$ merupakan pecahan campuran, karena masing-masing terdiri dari bilangan bulat dan pecahan. Sebaliknya bilangan campuran dapat diubah menjadi bentuk pecahan biasa, seperti contoh berikut:

Nyatakan bilangan berikut sebagai pecahan biasa:

$$\text{a. } 3\frac{2}{5}$$

$$\text{b. } 4\frac{5}{6}$$

Jawab:

$$\begin{aligned} \text{a. } 3\frac{2}{5} &= \frac{5 \times 3 + 2}{5} \\ &= \frac{17}{5} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{b. } 4\frac{5}{6} &= \frac{6 \times 4 + 5}{6} \\ &= \frac{29}{6} \end{aligned}$$

$$\frac{29}{6}$$

Pecahan campuran (bilangan campuran) $a\frac{b}{c}$ dengan $c \neq 0$ dapat dinyatakan sebagai bentuk pecahan biasa $\frac{c \times a + b}{c}$. Bentuk pecahan banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti contoh berikut ini:

Banyak penduduk suatu kota 8 juta jiwa. Jika $\frac{2}{5}$ nya laki-laki, berapa orangkah laki-laki yang menjadi penduduk kota ?

Jawab:

$$\begin{aligned} \text{Banyak laki-laki} &= \frac{2}{5} \times 8.000.000 \\ &= 3.200.000 \text{ orang} \end{aligned}$$

Q. Metode/ modal/ strategi pembelajaran: *Teams Games Tournament* (TGT)

R. Langkah- langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Waktu
4. Pendahuluan	5. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa 6. Guru memimpin do'a untuk berdo'a bersama 7. Guru memeriksa kehadiran siswa/absensi 8. Guru memberikan apersepsi Guru mengaitkan apersepsi dengan materi yang	5menit

<p>5. Motivasi</p> <p>6. Tujuan</p>	<p>akan dipelajari siswa yaitu tentang bilangan pecahan</p> <p>3. Guru menyampaikan kepada siswa pentingnya belajar matematika dan belajar tentang ilmu lainnya dan belajar sungguh-sungguh</p> <p>4. Guru memberitahukan kepada siswa bahwa akan ada permainan di akhir pelajaran</p> <p>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	
<p>1. Inti</p>	<p><i>Eksplorasi</i></p> <p>3. Guru menempatkan siswa dalam tim belajar yang beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku.</p> <p>4. Guru menunjukkan dan menjelaskan materi melalui permasalahan di kehidupan sehari-hari.</p> <p><i>Elaborasi</i></p> <p>1. Guru bertanya pada siswa contoh lain dari pecahan di kehidupan sehari-hari</p> <p>2. Guru menceritakan sebuah permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan pecahan</p> <p>3. Guru menjelaskan pada siswa seperti apakah pecahan senilai</p>	<p>25 menit</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menjelaskan bagaimanakah bilangan pecahan campuran 5. Guru menjelaskan bagaimanakah mengubah pecahan biasa kepecahan campuran 6. Guru menjelaskan bagaimana cara mengubah bilangan pecahan campuran ke pecahan biasa 7. Guru menjelaskan pecahan dalam bentuk cerita 8. Guru memberikan arahan tentang permainan yang akan diperagakan di ruangan kelas 9. Guru membimbing siswa tertip dan teratur dalam permainan 10. Guru menyatakan permainan dimulai <p><i>Konfirmasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengumumkan kelompok siswa yang berhak menjadi pemenang 2. Guru memberikan hadiah kepada kelompok siswa yang menjadi pemenang . 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. 4. Guru memberikan tindak lanjut. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 5. Dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan hasil pembelajaran 6. Guru memberikan tugas rumah. 7. Guru memimpin do'a bahwa pembelajaran 	10 menit

	telah selesai	
	8. Guru mengucapkan salam penutup	

Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Waktu
1. Pendahuluan	<p>4. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa</p> <p>5. Guru memimpin do'a untuk berdo'a bersama</p> <p>6. Guru memeriksa kehadiran siswa/absensi</p> <p>7. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya pada siswa : siapa yang masih ingat tentang pecahan senilai? Guru mengaitkan apersepsi dengan materi yang akan dipelajari siswa yaitu tentang bilangan pecahan</p>	5 Menit
1. Motivasi	<p>3. Guru menyampaikan betapa pentingnya mengulang ulang pelajaran di rumah</p> <p>4. Guru memberitahukan kepada siswa bahwa akan ada permainan lagi di akhir pelajaran</p>	
2. Tujuan	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan siswa dapat mengaplikasikannya ke kehidupan sehari-hari	

<p>1. Inti</p>	<p><i>Eksplorasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menempatkan siswa dalam tim belajar yang beranggotakan empat atau lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. 7. Siswa bersama guru membahas tugas rumah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya 8. Guru mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya dan memberikan masalah dengan bilangan pecahan 9. Beberapa siswa diminta maju kedepan kelas untuk menjelaskan sedikit terkait masalah dengan bilangan pecahan 10. Guru memberikan lembar soal untuk siklus II <p><i>Elaborasi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa mengerjakan soal tersebut 9. Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan 10. Siswa mengumpulkan lemabar soal 11. Guru menjelaskan pada siswa seperti apakah pecahan senilai, membandingkan pecahan, cara mengubah pecahan campuran kepecahan biasa dan mengubah pecahan biasa kepecahan campuran. 	<p>25 menit</p>
----------------	---	-----------------

	<p>12. Guru kembali membimbing siswa tentang permainan yang akan di peragakan di ruangan kelas.</p> <p>13. Guru membimbingsiswa tertip dan teratur dalam permainan</p> <p>14. Guru menyatakan permainan dimulai</p> <p>Konfirmasi</p> <p>1. Guru mengumumkan kelompok siswa yang berhak menjadi pemenang</p> <p>2. Guru memberikan hadiah kepada kelompok siswa yang menjadi pemenang</p> <p>3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.</p> <p>4. Guru memberikantindaklanjut.</p>	
Penutup	<p>5. Dengan bimbingan guru, siswa menyimpulkan hasil pembelajaran</p> <p>6. Guru memberikan tugas rumah.</p> <p>7. Guru memimpin do'a bahwa pembelajaran telah selesai</p> <p>8. Guru mengucapkan salam penutup</p>	10 menit

S. Media dan Sumber Belajar

Media : papan tulis, spidol, penghapus, kertas manila berwarna dan isolasi

Sumber : Buku paket Matematika kelas VII SMP

T. Penilaian.

Pertemuan ke-1 :Praktik dan Tes Tertulis

Pertemuan ke-2 :Praktik dan Tes Tertulis

Mengetahui
Guru Kelas VII

Panyabungan, November 2018
Peneliti

DAMSIAH NASUTION, S. Pd
Nip: 19600820 198202 2 003

SANGKOT AMINAH
Nim: 14 202 00067

KepalaSekolah

MARSAULINA PANE S. Pd
Nip: 19630101 198303 2 005

Lampiran 5

SOAL TES

SIKLUS I PERTEMUAN I

A. Petunjuk Kerja

1. Tulis nama dan kelas pada lembar jawaban
2. Jawablah soal yang menurut anda mudah terlebih dahulu

B. Soal

1. Sebutkan pengertian dari pecahan !
2. Berapakah penyebut dan pembilang dalam barisan pecahan ini

$$\frac{2}{4}, \frac{6}{12}, \frac{x}{y}, \frac{5}{6}, \frac{3}{12}, \frac{15}{20}$$

3. Berikanlah contoh pecahan dalam kehidupan kita sehari-hari !
4. Susunlah deretan pecahan berikut dalam urutan naik (dari kecil ke besar)!

a. $\frac{1}{4}, \frac{1}{8}, \frac{1}{2}$

b. $\frac{3}{4}, \frac{3}{8}, \frac{1}{2}$

c. $\frac{2}{10}, \frac{2}{3}, \frac{2}{7}$

5. Berilah lambang < *atau* > untuk setiap kalimat berikut agar menjadi pernyataan yang benar!

a. $\frac{1}{8} \dots \frac{1}{6}$

b. $\frac{1}{2} \dots \frac{3}{7}$

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN

SIKLUS I PERTEMUAN I

1. Jawaban yang diharapkan adalah siswa bisa menyebutkan defenisi dari pada pecahan menurut pemahamannya sendiri.
2. Jumlah penyebut yang ada pada barisan pecahan tersebut ada 6 yaitu : 4, 12, y, 12, 20
Jumlah pembilang yang ada pada baris pecahan tersebut ada 6 yaitu : 2, 6, x, 5, 3, 15
3. Jawaban yang diharapkan adalah siswa bisa memberikan contoh dari pada pecahan di kehidupan sehari-hari menurut pemahamannya sendiri.
4. a. $\frac{1}{8}, \frac{1}{4}, \frac{1}{2}$
b. $\frac{3}{8}, \frac{3}{4}, \frac{1}{2}$
c. $\frac{2}{10}, \frac{2}{7}, \frac{2}{3}$
5. Untuk menjawab soal, disamakan dahulu penyebutnya menjadi KPK dari penyebut-penyebut pecahan tersebut.
a. $\frac{1}{8} = \frac{3}{24}$; $\frac{1}{6} = \frac{4}{24}$ (24 adalah KPK dari 8 dan 6)
Karena $\frac{3}{24} < \frac{4}{24}$, maka $\frac{1}{8} < \frac{1}{6}$
b. $\frac{1}{2} = \frac{7}{14}$; $\frac{3}{7} = \frac{6}{14}$ (14 adalah KPK dari 2 dan 7)

Lampiran 7

SOAL TES

SIKLUS I PERTEMUAN II

A. Petunjuk Kerja

1. Tulis nama dan kelas pada lembar jawaban anda
2. Jawablah soal yang menurut anda mudah terlebih dahulu

B. Soal

1. Ani dan Nina mempunyai kue bolu sebanyak 3 buah dan mempunyai apel sebanyak 5 buah, kemudian Ani dan Nina ingin membagi 2 pada setiap kue dan apel tersebut terbagi rata , tuliskanlah dalam bentuk pecahan kue dan apel tersebut !

2. Berapakah penyebut dan pembilang dalam barisan pecahan

$$\text{ini } \frac{2}{4}, \frac{6}{100}, \frac{x}{y}, \frac{2}{4}, \frac{5}{15}, \frac{15}{5}!$$

3. Berikanlah contoh bilangan pecahan yang berada di sekitar anda !

4. Urutkan bilangan berikut dari yang terkecil hingga terbesar

a. $\frac{1}{4}, \frac{3}{8}, \frac{3}{2}, \frac{5}{6}$

c. $\frac{8}{4}, \frac{6}{5}, \frac{15}{4}, \frac{24}{8}$

b. $\frac{2}{4}, \frac{3}{7}, \frac{3}{5}, \frac{36}{6}$

5. Berilah lambang < *atau* > untuk setiap kalimat berikut agar menjadi pernyataan yang benar!

c. $\frac{660}{220} \dots \frac{24}{6}$

d. $\frac{15}{4} \dots \frac{5}{3}$

Lampiran 8

KUNCI JAWABAN SIKLUS I PERTEMUAN II

1. Kue : $\frac{3}{2}$ dan apel : $\frac{5}{2}$

2. $\frac{2}{4}, \frac{6}{100}, \frac{x}{y}, \frac{2}{4}, \frac{5}{15}, \frac{15}{5}$

Jumlah penyebut yang ada pada barisan pecahan tersebut ada 6 yaitu : 4, 100, y, 4, 15, 5

Jumlah pembilang yang ada pada baris pecahan tersebut ada 6 yaitu : 2, 6, x, 2, 5, 15

3. Jawaban yang diharapkan adalah siswa bisa memberikan contoh dari pada pecahan di kehidupan sekitarnya menurut pemahamannya sendiri

4. a. $\frac{1}{4}, \frac{3}{8}, \frac{3}{2}, \frac{5}{6}$

Jawab :

$$\frac{1}{4} = 0,25,$$

$$\frac{3}{8} = 0,375$$

$$\frac{3}{2} = 1,5$$

$$\frac{5}{6} = 0,833$$

Jadi bilangan yang terkecil hingga terbesar adalah $\frac{1}{4}, \frac{3}{8}, \frac{5}{6}, \frac{3}{2}$

b. $\frac{2}{4}, \frac{3}{7}, \frac{3}{5}, \frac{36}{6}$

Jawab :

$$\frac{2}{4} = 0,5$$

$$\frac{3}{7} = 0,42$$

$$\frac{3}{5} = 0,6$$

$$\frac{36}{6} = 6$$

Jadi bilangan yang terkecil hingga yang terbesar adalah $\frac{3}{7}, \frac{2}{4}, \frac{3}{5}, \frac{36}{6}$

c. $\frac{8}{4}, \frac{6}{5}, \frac{15}{4}, \frac{24}{8}$

Jawab :

$$\frac{8}{4} = 2$$

$$\frac{6}{5} = 1,2$$

$$\frac{15}{4} = 3,75$$

$$\frac{24}{8} = 3,$$

Jadi bilangan yang terkecil hingga yang terbesar adalah $\frac{6}{5}, \frac{8}{4}, \frac{24}{8}, \frac{15}{4}$

5. a. $\frac{660}{220} < \frac{24}{6}$ karena $\frac{660}{220} = 3 < \frac{24}{6} = 4$

b. $\frac{15}{4} > \frac{5}{3}$ karena $\frac{15}{4} = 3,75 > \frac{5}{3} = 1,66$

Lampiran 9

TEST SOAL

SIKLUS II PERTEMUAN I

A. Petunjuk Kerja:

2. Tulis nama dan kelas pada lembar yang disediakan.
3. Jawablah soal yang menurut anda mudah terlebih dahulu.

B. Soal

1. Pasangkanlah pecahan-pecahan ini dengan pecahan yang nilainya sama

$$\frac{5}{10}, \frac{1}{6}, \frac{3}{6}, \frac{1}{3}, \frac{1}{5}, \frac{10}{100}, \frac{1}{10}, \frac{5}{25}, \frac{6}{36}, \frac{1}{2}$$

2. Tentukan dua pecahan yang senilai dengan pecahan berikut ini

$$\frac{7}{9} \text{ dan } \frac{3}{14} \text{ dengan penyebutnya lebih dari 30.}$$

3. Ubahlah bilangan campuran $-4\frac{3}{7}$ menjadi pecahan biasa!

4. Nyatakan bilangan berikut sebagai pecahan campuran !

a. $\frac{3}{2}$

b. $\frac{13}{5}$

c. $\frac{7}{3}$

5. Banyak penduduk suatu kota 8 juta jiwa. Jika $\frac{2}{5}$ adalah laki-laki, berapa

orangkah laki-laki yang menjadi penduduk kota tersebut?

Lampiran 10

KUNCI JAWABAN

SIKLUS II PERTEMUAN I

1. Pecahan yang senilai adalah $\frac{1}{2} = \frac{5}{10}, \frac{1}{3} = \frac{3}{6}, \frac{1}{5} = \frac{5}{25}, \frac{1}{6} = \frac{6}{36}, \frac{1}{10} = \frac{10}{100}$

2. a. $\frac{7}{9} = \frac{7 \times 4}{9 \times 4} = \frac{28}{36}, \frac{7}{9} = \frac{7 \times 6}{9 \times 6} = \frac{42}{54}$

b. $\frac{3}{14} = \frac{3 \times 3}{14 \times 3} = \frac{9}{42}, \frac{3}{14} = \frac{3 \times 4}{14 \times 4} = \frac{12}{65}$

3. $-4\frac{3}{7} = \left(-4\frac{3}{7}\right) = -\left[\frac{(4 \times 7) + 3}{7}\right] = -\frac{31}{7}$

4. a. $\frac{3}{2} = \frac{2}{2} + \frac{1}{2}$

$$= 1 + \frac{1}{2}$$

$$= 1\frac{1}{2}$$

b. $\frac{13}{5} = \frac{10}{5} + \frac{3}{5}$

$$= 2 + \frac{3}{5}$$

$$= 2\frac{3}{5}$$

c. $\frac{7}{3} = \frac{6}{3} + \frac{1}{3}$

$$= 2 + \frac{1}{3}$$

$$= 2\frac{1}{3}$$

5. Banyak laki-laki $= \frac{2}{5} \times 8.000.000$

$$= 3.200.000 \text{ orang}$$

Lampiran 11

TEST SOAL

SIKLUS II PERTEMUAN II

C. Petunjuk Kerja:

4. Tulis nama dan kelas pada lembar yang disediakan.
5. Jawablah soal yang menurut anda mudah terlebih dahulu.

D. Soal

6. Pasangkanlah pecahan-pecahan ini dengan pecahan yang nilainya sama $\frac{5}{10}, \frac{1}{6}, \frac{3}{6}, \frac{1}{3}, \frac{1}{5}, \frac{10}{100}, \frac{1}{10}, \frac{5}{25}, \frac{6}{36}, \frac{1}{2}$!
7. Tentukan dua pecahan yang senilai dengan pecahan berikut ini $\frac{5}{10}$ dan $\frac{5}{15}$ dengan penyebutnya lebih dari 25.!
8. Nyatakan bilangan-bilangan berikut dalam bentuk campuran !
 - a. $1\frac{1}{5}$
 - b. $1\frac{2}{3}$
 - c. $4\frac{96}{6}$
 - d. $3\frac{76}{5}$
9. Ubahlah bilangan berikut dalam bentuk campuran
 - a. $\frac{13}{3}$
 - b. $\frac{15}{2}$
10. Banyak penduduk suatu kota 9 juta jiwa. Jika $\frac{2}{6}$ nya adalah laki-laki, berapakah laki-laki yang menjadi penduduk kota tersebut?

Lampiran 12

KUNCI JAWABAN

SIKLUS II PERTEMUAN II

6. Pecahan yang senilai adalah $\frac{1}{2} = \frac{5}{10}, \frac{1}{3} = \frac{3}{6}, \frac{1}{5} = \frac{5}{25}, \frac{1}{6} = \frac{6}{36}, \frac{1}{10} = \frac{10}{100}$

7. a. $\frac{5}{10} = \frac{5 \times 3}{10 \times 3} = \frac{15}{30}$

b. $\frac{5}{15} = \frac{5 \times 2}{15 \times 2} = \frac{10}{30}$

8. a. $1\frac{1}{5}$

Jawab $1\frac{1}{5} = \frac{5 \times 1 + 1}{5} = \frac{6}{5}$

b. $1\frac{2}{3}$

Jawab : $1\frac{2}{3} = \frac{3 \times 1 + 2}{3} = \frac{5}{3}$

c. $4\frac{96}{6}$

Jawab : $4\frac{96}{6} = \frac{6 \times 4 + 96}{6} = 4\frac{120}{6}$

d. $3\frac{76}{5}$

Jawab : $3\frac{76}{5} = \frac{5 \times 3 + 76}{5} = \frac{91}{5}$

9. a. $\frac{13}{3}$

Jawab : $\frac{13}{3} = \frac{12}{3} + \frac{1}{3} = 4 + \frac{1}{3} = 4\frac{1}{3}$

b. $\frac{15}{2}$

Jawab : $\frac{15}{2} = \frac{14}{2} + \frac{1}{2} = 7 + \frac{1}{2} = 7\frac{1}{2}$

10. Banyak laki-laki $= \frac{2}{6} \times 9.000.000$
 $= 3.000.000$

Lampiran 13**Hasil Tes Belajar Siklus I Pertemuan I Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan
Kabupaten Mandailing Natal**

No	Nama Siswa	No.Soal dan Indikator					Nilai	Keterangan
		CI (1)	C1 (2)	C2 (3)	C3 (4)	C3 (5)		
1	Adelina Mariana	15	20	20	10	5	70	Tidak Tuntas
2	Ahmad Ridwansyah	20	15	20	15	10	80	Tuntas
3	Ahmad Rinaldi	20	15	15	15	5	70	Tidak Tuntas
4	Anisah Nasution	20	20	15	15	10	80	Tuntas
5	Anisah Harahap	5	15	15	15	15	65	Tidak Tuntas
6	Budi Hidayah	20	20	20	5	15	80	Tuntas
7	Cikita Rahmadani	20	10	10	10	20	70	Tidak Tuntas
8	Devita Sari Harahap	20	10	20	20	10	80	Tuntas
9	Dian Yudama	15	20	15	10	5	65	Tidak Tuntas
10	Erika Fitria Rahayu	5	15	20	10	15	65	Tidak Tuntas
11	Fahrur Rozi	20	20	15	5	15	75	Tuntas
12	Fadilah Matondang	15	5	20	15	20	70	Tidak Tuntas
13	Fadel Muhammad	15	10	10	10	15	65	Tidak Tuntas
14	Febia	15	20	20	15	15	85	Tuntas
15	Guan Rinaldi	10	20	20	10	5	65	Tidak Tuntas
16	Hhutri Pertiwi	20	15	5	5	20	70	Tidak Tuntas
17	Irda Riani	20	20	10	15	5	65	Tidak Tuntas
18	Ikhwan Rezki	10	15	20	5	20	70	Tidak Tuntas
19	Kamalullah	10	20	20	5	10	65	Tidak Tuntas
20	Kezia Sari	20	5	20	15	20	75	Tuntas
21	Lena Agustina	15	15	5	10	20	65	Tidak Tuntas
22	Laila Safitri	15	20	15	15	15	80	Tuntas
23	Siti Fatimah	10	15	20	15	5	65	Tidak Tuntas
24	Sarah Pertiwi	10	20	15	10	10	65	Tidak Tuntas
25	Raisatunnur	20	10	20	5	10	65	Tidak Tuntas
26	Rizwan Raiz	20	10	15	15	10	70	Tidak Tuntas
27	Tuti Alawiyah	10	20	10	20	10	70	Tidak Tuntas
28	Zainal Abidin	10	20	10	10	15	70	Tidak Tuntas
Jumlah								8 Siswa

Lampiran 14**Hasil Tes Belajar Siklus I Pertemuan II Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan
Kabupaten Mandailing Natal**

No	Nama Siswa	No.Soal dan Indikator					Nilai	Keterangan
		CI (1)	C1 (2)	C2 (3)	C3 (4)	C3 (5)		
1	Adelina Mariana	20	15	15	15	5	70	Tidak Tuntas
2	Ahmad Ridwansyah	20	15	15	15	20	85	Tuntas
3	Ahmad Rinaldi	10	15	20	15	10	70	Tidak Tuntas
4	Anisah Nasution	20	15	15	15	20	85	Tuntas
5	Anisah Harahap	20	15	15	10	10	70	Tidak Tuntas
6	Budi Hidayah	15	15	20	15	20	85	Tuntas
7	Cikita Rahmadani	20	5	15	15	20	75	Tuntas
8	Devita Sari Harahap	15	15	15	20	20	85	Tuntas
9	Dian Yudama	10	10	10	20	20	70	Tidak Tuntas
10	Erika Fitria Rahayu	10	10	20	20	10	70	Tidak Tuntas
11	Fahrur Rozi	15	10	20	20	15	80	Tuntas
12	Fadilah Matondang	15	10	20	20	10	75	Tuntas
13	Fadel Muhammad	15	10	20	10	10	65	Tidak Tuntas
14	Febia	20	20	20	15	20	90	Tuntas
15	Guan Rinaldi	10	15	20	15	10	70	Tidak Tuntas
16	Hhutri Pertiwi	10	20	20	10	10	70	Tidak Tuntas
17	Irda Riani	20	15	5	10	10	70	Tidak Tuntas
18	Ikhwan Rezki	10	10	20	15	10	65	Tidak Tuntas
19	Kamalullah	20	5	20	15	15	75	Tuntas
20	Kezia Sari	20	15	10	10	15	70	Tidak Tuntas
21	Lena Agustina	20	10	15	10	15	70	Tidak Tuntas
22	Laila Safitri	15	15	20	20	15	85	Tuntas
23	Siti Fatimah	15	15	20	10	10	70	Tidak Tuntas
24	Sarah Pertiwi	15	10	10	20	15	70	Tidak Tuntas
25	Raisatunnur	20	20	15	5	10	70	Tidak Tuntas
26	Rizwan Raiz	20	20	20	10	10	80	Tuntas
27	Tuti Alawiyah	15	20	20	5	10	70	Tidak Tuntas
28	Zainal Abidin	15	15	20	10	10	70	Tidak Tuntas
Jumlah								11 orang

Lampiran 15**Hasil Tes Belajar Siklus II Pertemuan I Kelas VII-3 SMP Negeri 5 Panyabungan
Kabupaten Mandailing Natal**

No	Nama Siswa	No.Soal dan Indikator					Nilai	Keterangan
		CI (1)	C2 (2)	C2 (3)	C3 (4)	C3 (5)		
1	Adelina Mariana	20	5	15	20	15	75	Tuntas
2	Ahmad Ridwansyah	20	20	15	20	15	90	Tuntas
3	Ahmad Rinaldi	20	20	15	5	15	75	Tuntas
4	Anisah Nasution	20	20	10	20	15	85	Tuntas
5	Anisah Harahap	5	20	15	20	15	75	Tuntas
6	Budi Hidayah	20	20	15	20	15	90	Tuntas
7	Cikita Rahmadani	20	20	10	20	10	80	Tuntas
8	Devita Sari Harahap	20	20	15	20	10	85	Tuntas
9	Dian Yudama	20	10	15	20	5	70	Tidak Tuntas
10	Erika Fitria Rahayu	20	15	10	20	5	70	Tidak Tuntas
11	Fahrur Rozi	20	20	10	20	10	80	Tuntas
12	Fadilah Matondang	20	20	10	20	10	80	Tuntas
13	Fadel Muhammad	5	20	15	20	10	70	Tidak Tuntas
14	Febia	20	20	15	20	20	95	Tuntas
15	Guan Rinaldi	5	10	20	20	15	70	Tidak Tuntas
16	Hhutri Pertiwi	20	20	10	15	5	70	Tidak Tuntas
17	Irda Riani	15	20	20	5	10	70	Tidak Tuntas
18	Ikhwan Rezki	20	20	15	15	5	70	Tidak Tuntas
19	Kamalullah	20	15	5	20	15	75	Tuntas
20	Kezia Sari	5	10	20	15	20	75	Tuntas
21	Lena Agustina	15	20	10	5	20	70	Tidak Tuntas
22	Laila Safitri	20	20	10	20	15	85	Tuntas
23	Siti Fatimah	20	20	10	15	5	70	Tidak Tuntas
24	Sarah Pertiwi	5	20	15	20	10	70	Tidak Tuntas
25	Raisatunnur	10	5	20	15	20	70	Tidak Tuntas
26	Rizwan Raiz	10	20	15	20	15	90	Tuntas
27	Tuti Alawiyah	20	20	10	15	5	70	Tidak Tuntas
28	Zainal Abidin	15	20	5	10	20	70	Tidak Tuntas
Jumlah								15 Siswa

Lampiran 16**Hasil Tes Belajar Siklus II Pertemuan II Kelas VII-3 SMP Negeri 5
Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal**

No	Nama Siswa	No.Soal dan Indikator					Nilai	Keterangan
		CI (1)	C2 (2)	C2 (3)	C3 (4)	C3 (5)		
1	Adelina Mariana	20	20	10	20	10	80	Tuntas
2	Ahmad Ridwansyah	20	20	20	20	15	95	Tuntas
3	Ahmad Rinaldi	20	20	10	10	20	80	Tuntas
4	Anisah Nasution	20	20	15	20	15	90	Tuntas
5	Anisah Harahap	20	20	10	20	10	80	Tuntas
6	Budi Hidayah	20	20	20	20	15	95	Tuntas
7	Cikita Rahmadani	20	20	15	15	15	85	Tuntas
8	Devita Sari Harahap	20	20	10	20	15	85	Tuntas
9	Dian Yudama	15	20	15	10	15	75	Tuntas
10	Erika Fitria Rahayu	15	20	10	15	15	75	Tuntas
11	Fahrur Rozi	15	20	10	20	20	85	Tuntas
12	Fadilah Matondang	10	15	20	20	20	85	Tuntas
13	Fadel Muhammad	15	20	10	15	10	70	Tidak Tuntas
14	Febia	20	20	20	20	20	100	Tuntas
15	Guan Rinaldi	20	15	15	15	10	75	Tuntas
16	Hhutri Pertiwi	10	15	15	20	15	75	Tuntas
17	Irda Riani	20	10	15	10	15	70	Tidak Tuntas
18	Ikhwan Rezki	20	20	15	20	10	85	Tuntas
19	Kamalullah	15	15	10	20	15	75	Tuntas
20	Kezia Sari	20	20	10	20	15	85	Tuntas
21	Lena Agustina	15	15	10	20	10	70	Tidak Tuntas
22	Laila Safitri	20	20	15	20	15	90	Tuntas
23	Siti Fatimah	20	15	15	10	20	70	Tidak Tuntas
24	Sarah Pertiwi	10	10	20	15	15	70	Tidak Tuntas
25	Raisatunnur	15	20	10	15	10	70	Tidak Tuntas
26	Rizwan Raiz	20	20	15	20	20	95	Tuntas
27	Tuti Alawiyah	20	20	5	15	15	75	Tuntas
28	Zainal Abidin	20	20	10	20	10	80	Tuntas
Jumlah								22 Siswa

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Damsiah Nasution, S. Pd

Pekerjaan : Guru Matematika

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Tes untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal”

Yang disusun oleh:

Nama : Sangkot Aminah

Nim : 14 202 00067

Fakultas : FTIK/ Tarbiah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Matematika (TMM-2)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan masukan dan penelitian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas Tes yang baik.

Padangsidempuan, November 2018

Validator

DAMSI AH NASUTION, S. Pd
Nip: 19600820 198202 2 003

SURAT VALIDASI

Menerangkanbahwasaya yang bertandatangan di bawahini:

Nama : Damsiah Nasution, S. Pd

Pekerjaan :Guru Matematika

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Tes untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“UpayaMeningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Pokok Bahasan Pecahan Di Kelas VII SMP Negeri 5 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal”

Yang disusun oleh:

Nama : Sangkot Aminah

Nim : 14 202 00067

Fakultas : FTIK/ Tarbiah dan Ilmu Keguruan

Jurusan :Tadris Matematika (TMM-2)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan masukan dan penelitian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitasTes yang baik.

Padangsidempuan, November 2018

Validator

DAMSI AH NASUTION, S. Pd
Nip: 19600820 198202 2 003

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 5 Panyabungan
Nama Pelajaran : Matematika
Kelas : VII
Pokok Bahasan : Bilangan Pecahan
Nama Validator : Damsiah Nasution, S. Pd
Pekerjaan : Guru Matematika

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
2. Untuk penilaian di tinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, untuk menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

- 1 = Tidak Valid
2 = Kurang Valid
3 = Valid
4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau Dari BeberapaAspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	➤ Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator				
	➤ Kesesuaian uraian indicator terhadap pencapaian pencapaian kompetensi dasar				
	➤ Kejelasan rumusan indikator				
	➤ Kesesuaian antara banyaknya indicator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (Isi) yang Disajikan	1	2	3	4
	➤ Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	➤ Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3	Bahasa	1	2	3	4
	➤ Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu	1	2	3	4
	➤ Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	➤ Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	MetodeSajian	1	2	3	4
	➤ Dukungan model pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	➤ Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator				
	➤ Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses penamaan konsep				
6	Saran danAlat Bantu Pembelajaran	1	2	3	4
	➤ Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian	1	2	3	4
	➤ Penilaian numum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skoryangdiperoleh}}{\text{Skormaksimal}} \times 100\%$$

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

Catatan :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Padangsidempuan, November 2018

Validator

DAMSIAH NASUTION, S. Pd
Nip: 19600820 198202 2 003

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 5 Panyabungan
Nama Pelajaran : Matematika
Kelas : VII
Pokok Bahasan : Bilangan Pecahan
Nama Validator : Damsiah Nasution, S. Pd
Pekerjaan : Guru Matematika

D. Petunjuk

4. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
5. Untuk penilaian di tinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
6. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, untuk menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

E. Skala Penilaian

- 5 = Tidak Valid
6 = Kurang Valid
7 = Valid
8 = Sangat Valid

F. Penilaian Ditinjau Dari BeberapaAspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP	1	2	3	4
	➤ Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator				
	➤ Kesesuaian uraian indicator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	➤ Kejelasan rumusan indikator				
	➤ Kesesuaian antara banyaknya indicator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (Isi) yang Disajikan	1	2	3	4
	➤ Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	➤ Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3	Bahasa	1	2	3	4
	➤ Penggunaan bahasa yang ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu	1	2	3	4
	➤ Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	➤ Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	MetodeSajian	1	2	3	4
	➤ Dukungan model pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	➤ Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap pencapaian indikator				
	➤ Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses penamaan konsep				
6	Saran danAlat Bantu Pembelajaran	1	2	3	4
	➤ Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian	1	2	3	4
	➤ Penilaian numum terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skoryangdiperoleh}}{\text{Skormaksimal}} \times 100\%$$

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

Catatan :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Padangsidimpuan, November 2018

Validator

DAMSI AH NASUTION, S. Pd

Nip: 19600820 198202 2 003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : SANGKOT AMINAH
2. NIM : 14 20200067
3. Tempat/ Tanggal Lahir : Panyabungan, 19 september 1997
4. Anak ke : 4 (Empat)
5. Alamat : Pasar Hilir , Kec. Panyabungan Kota, Kab.
Mandailing Natal

B. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 142589 Panyabungan, Mandailing Natal : Tahun 2008
2. SMP Negeri 2 Panyabungan, Mandailing Natal : Tahun 2011
3. SMA Negeri I Panyabungan, Mandailing Natal : Tahun 2014
4. Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan : Tahun 2019

C. ORANG TUA

1. Ayah : Abdul Kholid Pulungan
2. Ibu : Saudah Hasibuan
3. Pekerjaan
 - a. Ayah : Wiraswasta
 - b. Ibu : Guru/PNS
4. Alamat : Kelurahan Pasar Hilir, Kecamatan
Panyabungan Kota, KabupatenMandailing Natal.

