



PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP BANGUN DATAR
MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA PADA SISWA
DI KELAS VII SMP N 4 GUNUNG TULEH

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tadris/Pendidikan Matematika*

OLEH

SUSTIKA
NIM. 13 330 0036

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN
2017



PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP BANGUN DATAR
MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA PADA SISWA
DI KELAS VII SMP N 4 GUNUNG TULEH

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tadris/Pendidikan Matematika*

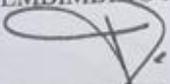
OLEH

SUSTIKA
NIM. 13 330 0036

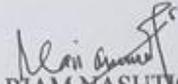


PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

PEMBIMBING I


Dra. ASNAH, M.A
NIP. 19651223 199103 2 001

PEMBIMBING II


MARIAM NASUTION, M.Pd
NIP. 19700224 200312 2 001

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PADANGSIDIMPUAN
2017

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. **SUSTIKA**
Lampiran : 7 (Tujuh) Eksemplar

Padangsidempuan, 17 Oktober 2017
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi ini a.n. **Sustika** yang berjudul: "**Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Alat Peraga pada Siswa di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh**", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Tadris/Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Untuk itu, dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

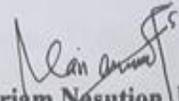
Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dra. Asnah, MA
NIP. 19651223 199103 2 001

PEMBIMBING II



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

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

NAMA : SUSTIKA
NIM : 13 330 0036
JUDULSKRIPSI : Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Alat Peraga pada Siswa di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh

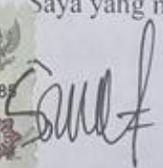
Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 17 Oktober
2017

Saya yang menyatakan,




SUSTIKA
NIM. 13 330 0036

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sustika
NIM : 13 330 0036
Jurusan : TMM-1
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Alat Peraga pada Siswa di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 17 Oktober 2017
Yang menyatakan

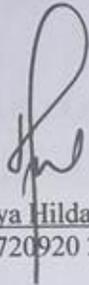


SUSTIKA
NIM. 13 330 0036

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

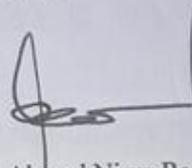
NAMA : SUSTIKA
NIM : 13 330 0036
JUDUL SKRIPSI : Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui Model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Menggunakan Alat Peraga pada Siswa di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh

Ketua



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

Sekretaris



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd
NIP. 19800413 200604 1 002

Anggota

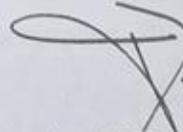


Suparni, S.Si., M.Pd
NIP. 19700708 200501 1 004



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd
NIP. 19800413 200604 1 002

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



Dra. Asnah, M.A
NIP.19651223 199103 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah di	: Padangsidempuan
Hari/Tanggal	: Senin/30 Oktober 2017
Pukul	: 08.30 WIB s/d selesai
Hasil/Nilai	: 73,87 (B)
Indeks Prestasi Kumulatif (IPK)	: 3,22
Predikat	: Amat Baik



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang 22733
Telepon. (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : **PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP BANGUN DATAR MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA PADA SISWA DI KELAS VII SMP N 4 GUNUNG TULEH**

DITULIS OLEH : **SUSTIKA**
NIM : **13 330 0036**
FAK/JURUSAN : **TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/TMM-1**

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam bidang Ilmu Program Studi Tadris Pendidikan Matematika

Padangsidimpuan, 01 November 2017
A.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



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

ABSTRACT

Nama : Sustika
NIM : 13 330 0036
Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris Matematika
Judul Skripsi : **Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Alat Peraga pada Siswa di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh**

The problem of this research was students' comprehension in concept math still low especially on two-dimensional figure, to solve this problem the researcher used teams games tournament (TGT) learning model by using visual aid of two dimensional figure.

The purpose of this research to know applying teams games tournament (TGT) learning model by using visual aid of two-dimensional figure at class VII SMP N 4 GunungTuleh

This research was Classroom Action Research (CAR) by collaborated with the subject teacher. This research as actor and the teacher as observer. This research conducted at SMP N 4 GunungTuleh with subject of collecting the data was class VII consisted of 26 students. This instrument of collecting planning, action, observation and reflection. This research conducted two cycles, each, cycle conducted for two meetings by using teams games tournament (TGT) learning model by using visual aid of wheel in two-dimensional figure

From the result of this research, there is improvement indicator students' comprehension on concept math in cycle, in cycle I from first meeting to second meeting was 26,92% become 46,115%. Then, in cycle II from first meeting to second meeting was 65,38% become 80,76%. The result of this research showed that hypothesis alternative was accepted that there is improvement students' comprehension of concept through teams games tournament (TGT) learning model by using aid of wheel in two-dimensional figure subject at grade VII SMP N 4 GunungTuleh. Therefore, it can be concluded that teams games tournament (TGT) learning model by using visual aid of wheel can improve students' comprehension of concept math in two-dimensional figure subject at class VII SMP N 4 GunungTuleh.

Keyword: teams games tournament (TGT) learning model, visual aid of wheel in two-dimension figure, students' comprehension of concept math

ABSTRAK

Nama : Sustika
NIM : 13 330 0036
Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris Matematika
Judul Skripsi : **Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Alat Peraga pada Siswa di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh**

Latarbelakngpada penelitian ini adalah rendahnya pemahaman konsep matematika siswa khususnya pada materi bangun datar, maka untuk mengatasi permasalahan ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan alat peraga bangun datar

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun datar di kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan melakukan kolaborasi dengan guru mata pelajaran. Peneliti sebagai pelaksana tindakan dan guru sebagai observer. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 4 Gunung Tuleh dengan subjek penelitian yaitu kelas VII yang berjumlah 26 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Prosedur penelitian tindakan kelas dimulai dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan dengan 2 pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar.

Dari hasil penelitian tersebut, terjadi peningkatan pemahaman konsep matematika siswa pada Siklus I pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-2, yaitu 26,92% meningkat menjadi 46,15%. Kemudian pada Siklus II pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-2, yaitu 65,38% meningkat menjadi 80,76%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis tindakan diterima yaitu adanya peningkatan pemahaman konsep siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar pada materi bangun datar di kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar dapat meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada siswa di kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams games tournament* (TGT), alat peraga roda bangun datar, pemahaman konsep

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan limpahan kasih dan sayang-Nya kepadapeneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi Ini sengan judul yaitu “Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Alat Peraga pada Siswa di Kelas Vii Smp N 4 Gunung Tuleh”.

Penelitimenyadaribahwaketerlibatanberbagaipihakdalammenyelesaikanskripsi inisangatbanyak.OlehKarenaitupadakesempataninipenulismenyampaikan rasa hormat, penghargaanandantandaterimakasih yang sebesar-besarnyakepada:

1. Ibu Dra. Asnah, M.A,selakupembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Mariam Nasution, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Ibrahim Siregar, M.CL., selaku rektor IAIN Padangsidimpuan dan Wakil-Wakil Rektor IAIN Padangsidimpuan.
4. Ibu Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan.

5. Ibu Dr. Lelya Hilda S.Si., M.Si, selaku Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan dan sekaligus Penasehat Akademik yang telah memberikan dukungan dan arahan kepada peneliti selama proses perkuliahan.
6. Bapak Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd, selaku ketua Jurusan Tadris Matematika dan Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku sekretaris jurusan yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
7. Bapak/Ibu Dosen serta seluruh civitas akademik IAIN Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada peneliti selama proses perkuliahan.
8. Bapak Madesman, S.Pd selaku kepala sekolah dan bapak Ardiwan, S.Pd selaku wakil kepala sekolah dan seluruh Bapak/Ibu guru serta seluruh civitas akademik di SMP N 4 Gunung Tuleh yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Terkhusus dan teristimewa kepada Ayahanda (Sukiman) dan Ibunda (Dahria), abang-abang saya tercinta (Mahlan, Indra Wadi ,Icuk Sugiarto, Darman, Efriwan), kakak-kakak saya (Resmiati, Nurhayati, Desi Elipa, Nurmi, Sri Wahyuni), adik-adiksaya tersayang (Juriadi, Agus Sudianto), keponakan-keponakan yang saya sayangi (Ikyuni Zakia, Ahmad Multihada, Remoldi Pasakti, Almisan Rosi, Alpian Restu, Enola Sianggian, Rendi Pratama, Reno Setiawan, Dimas Maulana, Wahyudi Prayoga) dan keluarga lainnya sebagai sumber motivasi peneliti yang senantiasa memberikan do'a, kasihsayang,

pengorbanan dan perjuangan yang tiada terhingga demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.

10. Teman-teman TMM-I, khususnya IntanParwati Pane, Ayathollah Khomeni, Halimatussa'diyah, Saima Putri Dongoran, Sahroni Siregar, Tiur Maida, Ipah Julailah Siregar, Nadia Husna Hasibuan, Arwansyah Pohan, Sri Jumiarti, rekan-rekan mahasiswa angkatan 2013, dan abanghanda Zul Afandi Sihombing yang juga turut selalu memberikan saran dan memotivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. 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. 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, Agustus 2017
Peneliti

SUSTIKA
NIM. 13 330 0036

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI AKADEMIK	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSYAH	
PENGESAHAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU	
KEGURUAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakangMasalah	1
B. IdentifikasiMasalah.....	7
C. BatasanIstilah	7
D. RumusanMasalah	8
E. TujuanPenelitian	8
F. ManfaatPenelitian	9
G. Indikator Tindakan.....	9
H. SistematikaPembahasan	9
BAB I IKAJIAN PUSTAKA	
A. KerangkaTeori	11
1. Model Pembelajaran TGT	11
2. AlatPeraga	17
3. PemahamanKonsep	24
4. BangunDatar.....	27
B. Penelitian Terdahulu	29
C. KerangkaPikir	22
D. HipotesisTindakan	34
BAB I IIMETODOLOGIPENELITIAN	
A. LokasidanWaktuPenelitian	35

B. Jenis Penelitian.....	36
C. Subjek Penelitian	38
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	39
E. Uji Validitas Tes dan Reliabilitas Tes.....	41
F. Langkah-langkah Penelitian.....	45
G. Analisis Data.....	50
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	52
1. Kondisi Awal Siswa.....	52
B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	53
1. Pertemuan Ke-1	53
2. Pertemuan Ke-2.....	61
C. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	67
1. Pertemuan Ke-1	67
2. Pertemuan Ke-2.....	76
D. Pembahasan Hasil Penelitian	84
E. Keterbatasan Penelitian.....	85
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	86
B. Saran-saran	87
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
DOKUMENTASI	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Nilai Matematika Siswa Kelas VII	2
Tabel 2 Tabel Kriteria Penghargaan Kelompok	14
Tabel 3 Tabel Langkah-Langkah Pembelajaran TGT	16
Tabel 4 Time <i>Schedule</i> Penelitian	35
Tabel 5 Kisi-Kisi Tes Pemahaman Konsep	40
Tabel 6 Indeks Daya Pembeda	43
Tabel 7 Distribusi Perolehan Nilai Tes Siswa Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh	
Siklus I Pertemuan 1	58
Tabel 8 Perbandingan Hasil Tes Awal dengan Pertemuan I Siklus I	59
Tabel 9 Distribusi Perolehan Nilai Tes Siswa Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh	
Siklus I Pertemuan 2	64
Tabel 10 Perbandingan Hasil Tes Pertemuan 1 dan 2 pada Siklus I	65
Tabel 11 Distribusi Perolehan Nilai Tes Siswa Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh	
Siklus II Pertemuan	73
Tabel 12 Perbandingan Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus II dengan Pertemuan 2 Siklus I	73
Tabel 13 Hasil Tes Deskriptif Siklus II Pertemuan 2	79
Tabel 14 Perbandingan Hasil Tes Pertemuan 2 Siklus II	
dengan Pertemuan 1 Siklus II	80
Tabel 15 Perbandingan Hasil Tes Setiap Pertemuan	82
Tabel 16 Perbandingan Peningkatan Hasil Tes Setiap Siklus	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Teori Kerucut Pengalaman Dale	2
Gambar 2 Roda bangun datar	27
Gambar 3 Model PTK menurut Kurt Lewin.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat validasi RPP
- Lampiran 2 : Surat Validasi RPP
- Lampiran 3 : Rpp Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 4 : Rpp Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 5 : Rpp Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 6 :Rpp Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 7 : Surat validasi Tes
- Lampiran 8 : Soal Tes Awal
- Lampiran 9 : Hasil Rekapitulasi Tes Awal Siswa
- Lampiran 10 : Soal Tes Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 11 : Soal Tes Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 12 : Soal Tes Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 13 : Soal Tes Siklus II Pertemuan 2
- Lampiran 14 : Hasil Rekapitulasi Tes Siswa Siklus I Pertemuan 1
- Lampiran 15 : Hasil Rekapitulasi Tes Siswa Siklus I Pertemuan 2
- Lampiran 16 : Hasil Rekapitulasi Tes Siswa Siklus II Pertemuan 1
- Lampiran 17 : Hasil Rekapitulasi Tes Siswa Siklus II Pertemuan 2

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu matapelajaran yang diajarkan di sekolah, karena matematika merupakan ilmu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika menekankan pada penguasaan materi, kemampuan pemecahan masalah dan cara penyampaiannya merupakan hal yang utama bagi guru agar ia dapat menyampaikan materi pembelajaran matematika dengan baik. Belajar matematika bukanlah pelajaran yang hanya dengan menghafal rumus lalu menyelesaikan soal dengan rumus yang sudah dihafal melalui operasi hitung dengan bilangan atau pemahaman konsep dalam matematika.¹

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan merupakan bagian integral dari pendidikan nasional dan tidak kalah pentingnya jika dibandingkan dengan ilmu lainnya. Mata pelajaran matematika ini memiliki kaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Oleh karena itu siswa harus memahami konsep sehingga dapat mengaitkan konsep yang dimilikinya dengan materi yang sedang diajarkan. Sehingga dapat menimbulkan suatu penguasaan konsep yang baik.

¹Turmudi,
(Jakarta:CitaPustaka, 2008), hlm. 24.

Pemahaman konsep matematika harus ditanamkan sejak SD, SMP, SMA, dan tingkat perguruan tinggi. Matematika adalah pelajaran yang terstruktur harus dapat memahami konsep awal untuk penguasaan materi yang berkaitan. Kurikulum Depdiknas menyebutkan bahwa standar kompetensi Matematika di sekolah dasar yang dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, namun yang diperlukan adalah mampu memahami dunia sekitar, mampu bersaing dan berhasil dalam kehidupan. Standar kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum ini mencakup pemahaman konsep matematika, komunikasi matematis, penalaran, pemecahan masalah, serta sikap dan minat yang positif terhadap matematika.²

Ketuntasan siswa disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah disusun sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan dokumen guru matematika di SMP N 4 Gunung Tuleh KKM yang digunakan yaitu ≥ 75 yang akan dirincikan pada tabel di bawah ini.³

Tabel 1.
Nilai Matematika Siswa Kelas VII

No	Tahun	Jumlah Siswa	Tuntas	Belum Tuntas	% Tuntas	% Tidak Tuntas
1	2014/2015	30	18	12	60%	40%
2	2015/2016	25	11	14	44%	56%

²Farikhin, *Mari Berpikir Matematis* (Yogyakarta :Graha Ilmu, 2007), hlm.184.

³Dokumentasi Guru Tentang Nilai Ketuntasan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika

Dari tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa dari 30 siswa, jumlah siswa yang tuntas dalam pembelajaran matematika pada tahun ajaran 2014/2015 berjumlah 18 orang yaitu sebanyak 60% dan untuk tahun ajaran 2015/2016 berjumlah 11 orang yaitu sebanyak 44%.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SMP N 4 Gunung Tuleh melalui wawancara dengan guru matematika kelas VII bapak Atrisal,S.Pd bahwa pemahaman konsep matematika siswa di kelas VII masih belum mencapai KKM yaitu >75 , selama ini siswa menggunakan teknik menghafal rumus yang sudah ada tidak dengan memahami konsep dalam penemuan rumus.⁴Hal ini dibuktikan dari hasil tes awal yang dibuat oleh peneliti tentang materi bangun datar, kebanyakan siswa tidak memahami masalahnya dan diantara 26 siswa hanya 6 siswa yang memperoleh nilai tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan di SMP 4 Gunung Tuleh yaitu ≥ 75 , dan yang lainnya di bawah KKM. Siswa yang nilainya 0-59 ada 17 siswa, nilai 60 ada 3 siswa, dan nilai 75-97 ada 6 siswa (lihat lampiran 8 dan 9).

Selain itu diperoleh juga informasi bahwa kelas VII merupakan kelas yang memiliki kemampuan cukup rendah. Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan soal ulangan harian yang diberikan oleh guru sehingga hanya sekitar 23,07% siswa yang mencapai KKM guru juga pernah menerapkan model pembelajaran *kooperatif* (kelompok) namun guru kurang menyadari tujuan dari

⁴Atrisal, Guru Matematika Kelas VII, Wawancara di Ruang kelas VII, Sabtu 21 Maret 2017 pukul 09.10-10.40 di SMP N 4 Gunung Tuleh.

pembentukan kelompok tersebut, karena siswa yang berkemampuan rendah hanya diam di tempatnya saja, sehingga siswa yang aktif saja yang akan berkembang.⁵

Dari hasil tes di atas menunjukkan rendahnya pemahaman konsep siswa berdasarkan studi pendahuluan, dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa indikator-indikator pemahaman konsep masih belum dikuasai. Oleh karena itu diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan siswa yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa, sehingga tidak hanya mengetahui secara langsung, tetapi juga dapat menemukan suatu konsep yang pelajari.

Berkaitan dengan hal tersebut, guru dituntut untuk menguasai berbagai metode atau model pembelajaran yang mempunyai daya kreativitas yang tinggi agar siswa benar-benar paham konsep matematika yang telah ditanamkan. Salah satunya Pembelajaran matematikapadamateri bangun datar tidak cukup dengan menggunakan pendekatan konvensional hanya mentransfer pengetahuan kepada siswa secara satu arah, siswa hanya menghafal materi, tetapi salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga.

Pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan siswa tanpa ada perbedaan status, dan mengandung unsure permainan. Pemahaman belajar dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa

⁵Atrisal, Guru Matematika Kelas VII, Wawancara di Ruang kelas VII, Sabtu 21 Maret 2017 pukul 09.10-10.40 di SMP N 4 Gunung Tuleh.

dapat belajar lebih semangat, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.⁶ Sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa karena adanya unsur permainan dengan menggunakan alat peraga berupa roda bangun datar dan penghargaan yang dijanjikan oleh guru akan membuat siswa lebih senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Alat peraga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Fungsi alat peraga adalah agar komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian pesan, siswa lebih memahami dan mengerti tentang konsep abstrak matematika yang diinformasikan kepadanya. Alat peraga yang digunakan dalam materi bangun datar ini dibuat peneliti dari kertas karton yang berbentuk roda seperti jarum jam, alat peraga ini dinamakan roda bangun datar. Cara penggunaannya yaitu dengan cara memutar alat peraga tersebut secara satu kali putaran, apabila jarum jam berhenti disalah satu gambar, maka perwakilan dari siswa menjelaskan dari gambar tersebut.

Siswa yang diajar lebih mudah memahami materi pelajaran jika ditunjang dengan alat peraga pendidikan. Dimana dengan pembelajaran ini siswa berlomba-lomba untuk mencari jawaban atas masalah yang dihadapinya dan memecahkan masalah dalam timnya masing-masing. Siswa sangat senang jika bekerja dalam

⁶Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 2.

teams dibandingkan siswa mengerjakan latihan sendiri dikelas. Sehingga terlihat pemahaman masing-masing siswa dalam kelompoknya apalagi setiap kelompok terdiri dari kemampuan masing-masing.⁷

Selain itu, *Teams Games Tournamen t*(TGT) juga menggunakan *tournament* akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain dengan kinerja akademik sebelumnya. Dengan adanya kuis-kuis yang digunakan dalam *tournament* membuat siswa berusaha untuk menjawab soal dan memperoleh skor sebanyak-banyaknya karena skor *tournament* menentukan pemahaman siswa didalam pembelajaran.

Dengan menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga pada materi bangundatar siswa lebih memahami materi pelajaran, menyelesaikan soal dan mengecek kembali jawaban yang diperoleh siswa dan guru ikut membimbing siswa. Peneliti berharap dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga akan lebih meningkatkan pemahaman belajar siswa terutama pada materi bangun datar.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti tertarik mengangkat judul yang berhubungan dengan pembelajaran matematika, yaitu “Peningkatan Pemahaman

⁷Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 117.

Konsep Bangun Datar Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Alat Peraga pada Siswa di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa hal sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman konsep bangun datar pada siswa dalam belajar matematika di dalam kelas.
2. Kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga membuat siswa jenuh dan bosan.
3. Guru belum pernah menerapkan alat peraga roda bangun datar dalam kegiatan pembelajaran.
4. Siswa belajar dengan teknik menghafal rumus.

C. Batasan Istilah

Adapun guna menghindari kesalah pahaman dalam mengartikan judul ini adabainya dibuat batasan istilah agar lebih jelas dan terarah terhadap masalah yang diteliti.

1. Pemahaman Konsep berasal dari kata pemahaman dan konsep, pemahaman dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Sedangkan konsep adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan seseorang akan menggolongkan suatu objek atau kejadian.⁸ Jadi pemahaman konsep adalah suatu kemampuan siswa

⁸Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 42-43.

dalam mengembangkan apa yang dicapainya dalam pembelajaran mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah.

2. Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu pola pengajaran dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.⁹ Jadi pembelajaran TGT dengan menggunakan alat peraga yang dimaksud peneliti suatu pola pengajaran dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain melalui penggunaan alat peraga untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Alat Peraga dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa di Kelas VII SMPN4 Gunung Tuleh”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep bangun datar pada siswa melalui model *teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga di ke kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh.

⁹Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*(Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 83.

F. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang diharapkan dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar pemahaman konsep pada konsep matematika semakin meningkat dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti, sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran jika sudah berada dalam dunia pendidikan dan untuk menambah keilmuan yang dapat dijadikan bekal menjadi guru yang professional kelak.
3. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika.

G. Indikator Tindakan

Siswa dikatakan paham apabila indikator-indikator pemahaman telah tercapai. Adapun indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur siswa dikatakan paham apabila siswa dapat menjelaskan, mendefenisikan dengan kata-kata sendiri dengan cara mengungkapkannya melalui pertanyaan, soal dan tes tugas. Apabila indikator-indikator di atas terpenuhi berarti 80% siswa dapat mengerjakan soal dengan baik dan benar dan siswa dapat dikatakan paham.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika yang dijabarkan dalam penelitian ini adalah:

Bab I pendahuluan memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator tindakan.

Bab II kajian kepustakaan membahas kerangka teori, kajian terdahulu, kerangka berpikir, hipotesis tindakan.

Bab III metodologi penelitian mencakup tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, instrument pengumpulan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan analisis data, tindakan pada siklus I dan II dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

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

Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran merupakan hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa, siswa tidak hanya dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.¹

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses membuat orang belajar.²

Teams Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format intruksional, dan lembar kerjanya, bedanya jika STAD fokus pada komposisikelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah *kuis*, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi *game akademik*.³

¹Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*(Medan: Media Persada, 2012),hlm. 1-2.

²Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara,2008),hlm. 12.

³Miftahul Huda, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 116.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda.⁴

Teams Games Tournament (TGT) model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Dalam *Teams 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 materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi pertanyaan oleh kelompok.⁵

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- b. *Games Tournament*
- c. Penghargaan kelompok

⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.224.

⁵ *Ibid.*, hlm. 225.

Ada 5 komponen utama dalam *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu:

a. 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 bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *games* karena skor *games* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*Team*)

Kelompok terdiri atas empat sampai enam orang siswa yang anggotanya heterogen 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*.

c. *Game*

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

d. *Tournament*

Tournament dilakukan pada akhir mingguan atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja soal. Tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan kedalam meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. *Teams Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.⁶

Tabel 2.
Kriteria Penghargaan Kelompok.⁷

Kriteria	Penghargaan
45-ke atas	Tim yang istimewa/ <i>super teams</i>
40-45	Tim yang baik sekali/ <i>great teams</i>
30-40	Tim yang baik/ <i>good teams</i>

⁶Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung : CV Pustaka Setia, 2011), hlm.92-93.

⁷*Ibid.*, hlm.92-93.

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

- a. Presentasi kelas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran.
- b. Tim, tim dibentuk beranggotakan 4 sampai 6 orang secara heterogen. Pembentukan bertujuan agar siswa lebih menguasai materi, kemudian tiap tim mempresentasikan hasil diskusinya.
- c. *Game*, terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dapat menguji kemampuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Games* dimainkan dimeja *tournament* dengan 3-4 orang siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.
- d. *Tournament*, yaitu sebuah struktur dimana *game* berlangsung.
- e. *Teams recognize* (penghargaan kelompok), yaitu masing-masing kelompok mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.⁸

Tabel langkah-langkah pembelajaran TGT menurut Robert E. Slavin sebagai berikut:

Tabel 3.
Langkah-Langkah Pembelajaran TGT

NO	Fase	Kegiatan Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa
2	Menyajikan/ menyampaikan informasi	Menyampaikan informasi atau materi kepada siswa dengan cara mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan
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 membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien dalam belajar
4	Membimbing kelompok belajar dan melakukan <i>tournament</i>	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka berdiskusi sampai seluruh anggota kelompok telah menguasai materi serta memandu siswa memainkan suatu permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>
5	Evaluasi	Menentukan skor individual dan skor rata-rata kelompok
6	Memberikan penghargaan	Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah

Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

adalah sebagai berikut:

- a. Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada satu permainan.
- b. Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.
- c. Dapat menunjukkan aktivitas siswa agar lebih baik,
- d. Dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam proses belajar mengajar.
- e. Dapat meningkatkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.
- f. Mendidik siswa untuk melatih bersosialisasi dengan orang lain.⁹

Kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

adalah sebagai berikut:

- a. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
- b. Dalam model pembelajaran ini, harus dilakukan secara berkesinambungan.
- c. Materi kurang tertanam baik di dalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat kembali.¹⁰

2. Alat Peraga

Secara harfiah kata media memiliki arti perantara atau pengantar. Dari pengertian tersebut media juga merupakan alat saluran komunikasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefenisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefenisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta

⁹ Trianto, *Op. Cit.*, hlm. 85.

¹⁰ Istarani, *Op. Cit.*, hlm. 240.

instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.¹¹

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹²

Pada dasarnya anak belajar melalui benda kongkrit. Untuk memahami konsep abstrak anak memerlukan benda-benda kongkret sebagai perantara visualisasinya. Benda-benda kongkrit di sini adalah alat peraga. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale), yang dicetuskan oleh Edgar Dale. Hasil belajar seorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas di puncak kerucut, semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut.

11. ¹¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.

¹² *Ibid.*, hlm. 12.



Gambar 1: Kerucut Pengalaman Dale

Pengalaman langsung memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Dikarenakan melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba. Tingkat keabstrakan pesan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan kedalam lambang-lambang. Pengalaman langsung ini diperoleh dengan berhubungan langsung dengan benda, kejadian, atau objek yang sebenarnya. Disini siswa secara aktif bekerja sendiri, memecahkan masalah sendiri yang kesemuanya didasarkan atas tujuan yang diterapkan sebelumnya.¹³

Teori kerucut Pengalaman *Edgar Dale* ini ada kaitannya dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Bruner. Menurut teori Bruner, anak belajar dengan baik jika melalui tiga tahap, yaitu:

- a. Tahap enaktif, merupakan tahap pengalaman langsung dimana anak berhubungan dengan benda-benda nyata atau sesungguhnya.
- b. Tahap ikonik berkaitan dengan gambar, lukisan, foto dan film.

¹³ *Ibid.*, hlm. 21

c. Tahap simbolik, merupakan tahap pengalaman abstrak.¹⁴

Jadi pada tahap enaktif siswa harus menggunakan benda konkret dalam matematika yaitu alat peraga tersebut. Hasil belajar anak meningkat dengan caramenerapkan alat peraga serta meningkatkan perhatian siswa terhadap proses pembelajaran. Dengan bantuan alat peraga konsentrasi anak dapat lebih ditingkatkan.

Alat peraga merupakan salah satu dari media pendidikan yang dapat membantu proses belajar mengajar agar komunikasi dengan peserta didik dapat berhasil dengan baik dan efektif. Alat peraga matematika adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.

Dengan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model-model berupa benda konkret yang dapat dilihat, dipegang, diputar balikkan sehingga dapat lebih mudah dipahami.¹⁵ Alat peraga matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.

¹⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 11-12.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar yang efektif. Menurut Sugiyono, penggunaan media termasuk alat peraga, dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut :

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa Dua orang yang hidup di dua lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.
- 2) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 3) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 4) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.
- 5) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- 6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa belajar
- 7) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.¹⁶

Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual , yaitu:

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran yang tidak disenangi sehingga mereka tidak memperhatikan .
- 2) Fungsi afektif, media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengubah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi menyangkut masalah sosial.
- 3) Fungsi kognitif, media dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

¹⁶Sugiyono, *Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (<http://www.academia.edu> diakses pada Selasa, 31 Januari 2017 pukul 10.04 WIB).

- 4) Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca atau mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁷

Terdapat macam-macam alat peraga yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep matematika, baik untuk aljabar, aritmatika, peluang, statistika, logika maupun geometri.¹⁸ Beberapa macam alat peraga pembelajaran matematika antara lain:

1. Alat Peraga Kekekalan Panjang, yaitu Tangga garis bilangan, pita garis bilangan, neraca bilangan, mistar hitung dan batang Cuisenaire.
2. Alat Peraga Kekekalan Volume, yaitu Blok Dienes, volume kubus, volum balok, volum prisma, volum tabung, volum kerucut, volum bola
3. Alat Peraga untuk Percobaan dalam Teori Kemungkinan, yaitu Uang logam, dadu, gasingan, paku payung, kartu, distribusi Galton (sesatan hexagon)
4. Alat Peraga untuk Pengukuran, yaitu Meteran, busur derajat, roda meteran, kapak tomahawk, jepit bola, spereometer
5. Alat Peraga Untuk Permainan Dalam Matematika, yaitu Mobius, aritmetika jam, kartu domino, kartu penebak hati

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007) hlm. 58.

¹⁸ Ade Rohayati, *Handout Media Pembelajaran Matematika* (<http://file.upi.edu//diakses> pada tanggal 15 Juli 2016 pukul 10.56 WIB).

6. Alat peraga Kekekalan Luas, yaitu Luas daerah persegi panjang, luas daerah persegi, luas daerah segitiga, luas daerah lingkaran, dalil Pythagoras, luas permukaan kubus, luas permukaan balok, luas permukaan limas, tangram

Peneliti membuat alat peraga yang peneliti namakan roda bangun datar yaitu sebuah roda yang berisi dengan sifat-sifat dari bangun datar tersebut guna membantu siswa dalam memahami dan juga membantu pengajar dalam proses belajar mengajar. Roda bangun datar ini termasuk alat peraga kekekalan luas. Fungsi alat peraga roda bangun datar yaitu efisiensi waktu, menerapkan system belajar sambil bermain, dan membantu siswa mengingat sifat-sifat dari bangun datar. Prosedur penggunaan roda bangun datar:

1. Putar roda dengan cepat lalu tunggu hingga berhenti
2. Setelah berhenti panah akan menunjukkan pada salah satu bagian yang terdapat sifat-sifat bangun datar.
3. Siswa harus menebak bangun datar apakah yang memiliki sifat-sifat tersebut.¹⁹

Saat mempelajari sebuah materi matematika maka sangat dibutuhkan konsep dasar sehingga mampu memahami materi tersebut, maka dari itu dalam mempelajari bangun datar memerlukan sebuah konsep dasar dari bangun datar tersebut. Maka dari itu dalam hal

¹⁹Rogayahassegaf, Alat Peraga Matematika Roda Bangun Datar ([Http://Blogspot.Com](http://Blogspot.Com) diakses Pada Tanggal 16 Oktober 2017, Pukul 11.000 WIB)

mempelajari bangun datar memerlukan sebuah konsep dasar dari bangun datar tersebut yaitu sifat-sifat bangun datar. Untuk mempermudahnya peneliti membuat alat peraga dalam bentuk sebuah permainan roda bangun datar.



Gambar 2: Roda Bangun Datar.

3. Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep berasal dari kata pemahaman dan konsep. Pemahaman berasal dari kata paham, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia paham berarti pengetahuan banyak, sedangkan pemahaman berarti proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan.²⁰ Jadi pemahaman yang berasal dari kata paham mengandung arti cara atau proses yang dilakukan untuk memahami sesuatu. Pemahaman adalah tipe hasil belajar

²⁰Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke II* (Jakarta: Balai Pustaka, 199), hlm. 195.

yang lebih tinggi daripada pengetahuan. Berdasarkan taksonomi bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Namun, untuk memahami perlu terlebih dahulu mengetahui dan mengenal.²¹

Konsep adalah kategori-kategori yang mengelompokkan objek, kejadian, dan karakteristik berdasarkan properti umum.²² Menurut Han dan Ramscar yang dikutip oleh Jhon W. Santrock konsep adalah elemen dari kognisi yang membantu menyederhanakan dan meringkas informasi.²³ Jadi, konsep dalam matematika adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan mengelompokkan objek-objek dan peristiwa apakah itu abstrak atau tidak. Berdasarkan beberapa keterangan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah suatu proses untuk memahami dan menanamkannya pada memori otak tentang suatu pengertian dan makna yang sedang disampaikan.

Pemahaman konsep adalah aspek kunci dari pembelajaran. Salah satu tujuan pembelajaran yang penting adalah membantu peserta didik memahami konsep utama dalam suatu objek. Bukan sekedar mengingat fakta yang terpisah-pisah. Pemahaman konsep berkembang apabila guru dapat

²¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 24.

²² Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2007), hlm. 352.

²³ *Ibid.*

membantu peserta didik mengeksplorasi topik secara mendalam dan memberi mereka contoh yang tepat dan menarik dari suatu konsep.

Salami sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana menyatakan bahwa indikator siswa dapat dikatakan paham terhadap konsep matematika dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam beberapa hal, sebagai berikut:

- 1) Mendefinisikan konsep secara verbal dari tulisan.
- 2) Membuat contoh dan non contoh sebagai penyangkal.
- 3) Mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol.
- 4) Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain.
- 5) Mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep.
- 6) Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep.
- 7) Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.²⁴

Instrumen penilaian yang mengukur kemampuan pemahaman konsep matematis mengacu pada indikator pencapaian pemahaman konsep.

Menurut Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas No. 506/C/PP/2004 indikator yang menunjukkan pemahaman konsep antara lain adalah:

1. Menyatakan ulang sebuah konsep, yaitu mampu menyebutkan definisi berdasarkan konsep esensial yang dimiliki oleh sebuah objek
2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya), yaitu mampu menganalisis suatu objek dan mengklasifikasikannya menurut sifat-sifat atau ciri-ciri tertentu yang dimiliki sesuai dengan konsepnya.
3. Memberi contoh dan non contoh dari konsep, yaitu mampu memberikan contoh lain dari sebuah objek baik untuk contoh maupun non contoh.
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, yaitu mampu menyajikan suatu objek dengan berbagai bentuk representasi, misalkan dengan mendaftarkan anggota dari suatu objek.

²⁴ Nana Sudjana, *Op. Cit.*, hlm. 25.

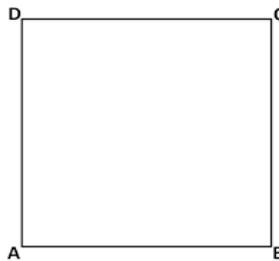
5. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep objek, yaitu mampu mengkaji mana syarat perlu dan syarat cukup yang terkait dengan suatu objek.
6. Mengaplikasikan konsep, yaitu mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.²⁵

4. Materi Bangun Datar

Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis atau lengkung. Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi.²⁶

a. Persegi

Persegi atau bujur sangkar adalah persegi panjang yang keempat sisinya sama panjang, dengan perpotongan antar sisi membentuk sudut 90°. Pada bangun datar persegi, mempunyai sifat-sifat diantaranya :



1. Memiliki 4 sisi dan 4 titik sudut.
2. Memiliki 2 pasang sisi yang sejajar dan sama panjang.
3. Keempat sisinya sama panjang.
4. Keempat sudutnya sama besar yaitu 90 derajat (siku-siku).

²⁵Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004. Tentang Kemampuan Pemahaman dalam Pembelajaran Matematika.

²⁶ Dwi Sunar Prasetyono, *Cerdas Matematika Untuk SMP Kelas VII* (Yogyakarta: Power Books, 2009), hlm.257.

5. Memiliki 4 simetri lipat.
6. Memiliki simetri putar tingkat 2.

Rumus luas dan keliling persegi.

Luas	$= s \times s$
Keliling	$= 4 \times s$

b. Persegi Panjang

Persegi panjang adalah segiempat dengan sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang serta keempat sudutnya siku-siku. Pada bangun datar persegi panjang, mempunyai sifat-sifat diantaranya :



1. Memiliki 4 sisi dan 4 titik sudut.
2. Memiliki 2 pasang sisi sejajar, berhadapan dan sama panjang.
3. Memiliki 4 sudut yang besarnya 90 derajat.
4. Memiliki 2 diagonal yang sama panjang.
5. Memiliki 2 simetri lipat.
6. Memiliki Simetri putar tingkat 2.²⁷

Rumus luas dan keliling persegi panjang.

Luas	$= p \times l$
Keliling	$= 2(p+l)$

²⁷Dame Rosida Manik, *Penunjang Belajar Matematika Untuk SMP/MTS*(Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional,2009),hlm.253.

B. Penelitian Terdahulu

Untuk menguatkan judul yang diteliti, peneliti mengambil penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitiannya yaitu:

1. Penelitian Putri Nia Aulia Harahap dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat di Kelas VII-3 SMPN 8 Padangsidempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis tindakan diterima yaitu adanya peningkatan motivasi dan kemampuan kognitif siswa melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan segitiga dan segiempat di kelas VII-3 SMPN 8 Padangsidempuan. Dari hasil penelitian tersebut, terjadi peningkatan indikator motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan ke- 1 sampai pertemuan ke-2, yaitu 47,31% meningkat menjadi 55,7 %. Kemudian pada siklus ke-II pertemuan ke-I 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 tindakan diperoleh persentase siswa yang tuntas sebesar 35,71%. Pada siklus I pertemuan ke-1 diperoleh persentase siswa yang tuntas 57,14% sedangkan pada pertemuan ke-2 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%.²⁸

2. Penelitian Ervina yang berjudul Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah Relasi dan Fungsi Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VIII-A SMPN 1 Linggabayu. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa semakin meningkat, hal ini dapat dilihat dari persentase hasil observasi siklus 1 pertemuan ke-1 dengan rata-rata 26,87% dan pertemuan ke-2 mencapai 45,75%. Sedangkan pada siklus 11 pertemuan ke-1 dengan rata-rata 69,25% dan meningkat pada pertemuan ke-2 dengan rata-rata 80%. Sedangkan hasil tes yang diujikan untuk melihat persentase kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pada siklus 1 pertemuan ke-1 dengan rata-rata 26,87% dan pertemuan ke-2 mencapai 45,75% dan pada siklus 11 pertemuan ke-1 dengan rata-rata 69,25% dan meningkat pertemuan ke-2 mencapai 77,77%. Karena aktivitas belajar dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sudah meningkat dan telah mencapai ketuntasan minimal >70% maka penelitian telah dihentikan.²⁹

²⁸Putri Nia Harahap, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Segitiga dan Segiempat di kelas VII-3 SMP N 8 Padangsidimpuan" (Skripsi, IAIN Padangsidimpuan, 2015), hlm.106.

²⁹Ervina, "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah Relasi dan Fungsi Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VIII-A SMP N 1 Lingga Bayu" (Skripsi, IAIN Padangsidimpuan, 2015), hlm.96-97.

3. Penelitian Nur Sinta Ritonga yang berjudul Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Bangun Ruang di Kelas VIII-A Mts S Pondok Pesantren Daral- Ma'arif Basilam Baru, dari hasil tes pemahaman belajar siswa yang semakin meningkat dari sebelum tindakan yaitu sebesar 65% menjadi 67,39% (siklus I pertemuan I) dan 70,86% (siklus I pertemuan ke 2). Sedangkan pada siklus II pertemuan I ini rata-rata yang ditemukan adalah 75,21% meningkat menjadi 80,21% dengan artian persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 82,62% siswa yang tuntas dan 17,4% siswa yang belum tuntas. Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil tersebut sudah meningkat (lebih dari 80% siswa yang tuntas), maka penelitian ini dapat dihentikan dengan kesimpulan peningkatan hasil pemahaman belajar matematika siswa telah tercapai.³⁰

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah dalam penelitian ini mengukur pemahaman konsep siswa, penelitian terdahulu mengukur motivasi dan kemampuan kognitif, mengukur aktivitas belajar dan kemampuan memecahkan masalah matematika siswa dan mengukur pemahaman konsep dan kreativitas belajar matematika siswa, tempat penelitian dilaksanakan di SMP N 4 Gunung Tuleh, materinya adalah bangun datar, subjek penelitiannya di kelas VII tahun ajaran 2016/2017. Sedangkan persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah dalam samamenggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

³⁰Nur Sinta Ritonga, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Bangun Ruang di Kelas VIII-A Mts S Pondok Pesantren Daral- Ma'arif Basilam Baru" (Skripsi, IAIN Padangsidimpuan, 2014), hlm. 89.

C. Kerangka Berpikir

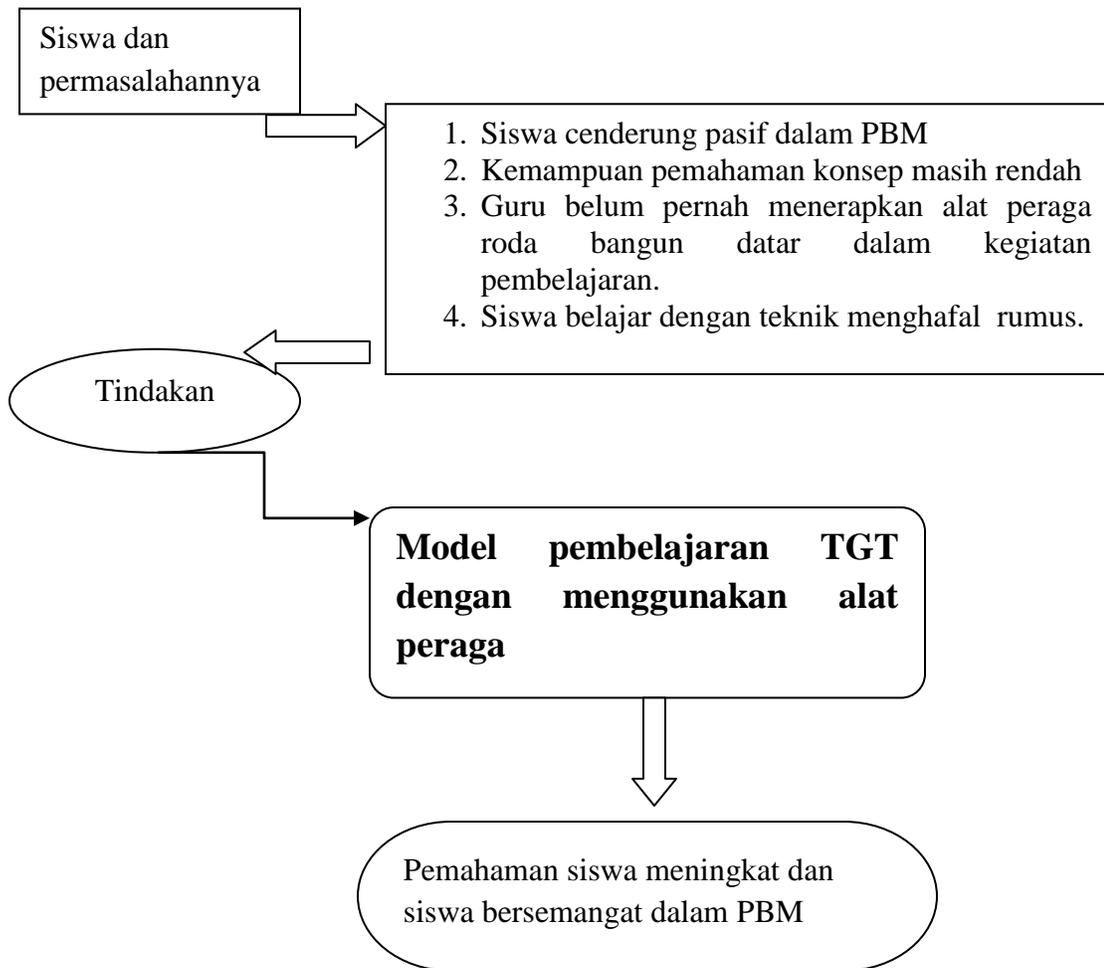
Pembelajaran di sekolah terutama di SMP merupakan masalah jika konsep dasar diterima siswa secara salah maka sangat sukar untuk memperbaikinya. Maka dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga pada pokok bahasan Bangun Datar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk saling membantu satu sama lain dan saling mendorong untuk melakukan usaha yang maksimal, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam *games* temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual, sehingga pemahaman siswa akan bertambah baik, setiap kelompok mengeluarkan gagasannya dan juga akan mencari jalan keluar dari soal tersebut dengan memahami masalah yang ada, membuat rencana penyelesaian, melaksanakan rencana yang telah ditetapkan kemudian memeriksa jawaban yang telah diperoleh.

Melalui TGT siswa harus terlibat langsung secara aktif didalam kelompoknya, siswa yang lambat akan memahami materi akan sangat membantu dalam belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa serius tapi santai dalam belajar. Seharusnya agar siswa dapat memahami konsep dari materi yang diajarkan, pengajaran harus dimulai dari materi konkrit menuju materi abstrak, bukan sebaliknya. Keberhasilan proses belajar mengajar khususnya pada

pembelajaran matematika dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi.

Menurut peneliti pembelajaran TGT dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan pemahaman konsep karena TGT ini adalah suatu model pembelajaran berkelompok secara heterogen dan suatu permainan turnamen yang dapat mempengaruhi siswa untuk berpikir kritis sambil bermain, dimana pada permainan turnamen ini menggunakan alat peraga berupa roda bangun datar yang peneliti buat dari kertas karton yang dibentuk seperti jam. Alat peraga roda bangun datar ini berfungsi untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik, dapat meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan juga dapat menghibur siswa agar pembelajaran tidak membosankan. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut:



Gambar 3: kerangka berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pokok Bahasan Bangun Datar di Kelas VII SMPN 4 Gunung Tuleh.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMPN 4 Gunung Tuleh, sekolah ini berada di jalan lintas Jorong Guo-Siligawan Gadang, di desa Jorong Guo, kecamatan Gunung Tuleh, kabupaten Pasaman Barat. Kode pos 26371. Adapun materi penelitian ini adalah bangun datar. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Oktober 2016-Oktober 2017.

Tabel 4.
Time Schedule Penelitian

No	Kegiatan	Waktu 2016-2017												
		Bulan												
		Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober
1	Pengumpulan data	■	■	■	■									
2	Penyusunan proposal					■	■	■						
3	Persiapan penelitian								■					
	Menyusun konsep pelaksanaan								■					
	Menyusun instrument								■					
4	Pelaksanaan penelitian										■			
	Melakukan tindakan siklus I										■			
	Melakukan tindakan										■			

4. Analisis dan refleksi
5. Perencanaan tindak lanjut.²

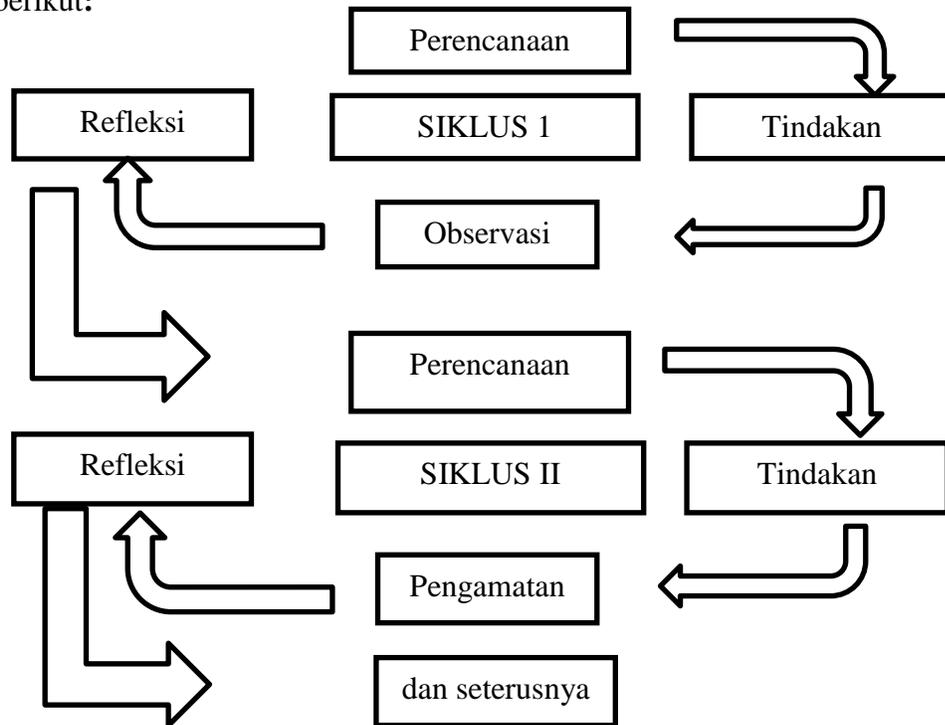
Upaya tersebut dilakukan secara berdaur membentuk suatu siklus. Langkah-langkah pokok yang ditempuh pada siklus pertama dan siklus-siklus berikutnya. Sesudah menetapkan pokok permasalahan secara mantap langkah berikutnya adalah: a) perencanaan tindakan, b) pelaksanaan tindakan, c) pengumpulan data (pengamatan/observasi), dan d) refleksi (analisis), dan interpretasi.³

1. Perencanaan yakni kegiatan yang disusun sebelum tindakan dimulai.
2. Tindakan yaitu perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang disusun sebelumnya.
3. Pengamatan/observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.
4. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.

²Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*(Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 178-179.

Maka gambaran proses penelitian tindakan kelas ini digambarkan sebagai

berikut:⁴



Gambar 4: Model PTK Menurut Kurt Lewin.⁵

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Gunung Tuleh. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 26 siswa. Yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Mata pelajaran yang diteliti adalah matematika dengan materi pokok bangun datar diajarkan melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga.

⁴*Ibid*, hlm.212.

⁵*Ibid*..hlm. 203.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah tes tulisan yang bersifat esai (uraian). Tes esai adalah bentuk tes yang terdiri dari pertanyaan atau suruhan yang menghendaki jawaban yang berupa uraian-uraian yang relatif panjang. Tes dirancang untuk mengukur hasil belajar dimana unsur-unsur yang diperlukan untuk menjawab soal dicari, diciptakan dan disusun sendiri oleh siswa. Siswa harus menyusun sendiri kata-kata dan kalimat-kalimat dalam merumuskan jawabannya.

Bentuk-bentuk pertanyaan atau suruhan meminta pada siswa untuk menjelaskan, membandingkan, menginterpretasikan dan mencari perbedaan. Semua bentuk pertanyaan tersebut mengharapkan agar siswa menunjukkan pengertian mereka terhadap materi yang dipelajari.⁶ Adapun contoh tes ini didasarkan atas kisi-kisi berikut:

⁶Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 70-71.

Tabel 5.

Kisi-Kisi Tes Pemahaman Konsep Siswa Pokok Bahasan Bangun Datar

Indikator Pemahaman Konsep	Indikator Hasil Belajar	Kemampuan kognitif			Keterangan
		C1	C2	C3	
Menyatakan ulang sebuah konsep, yaitu mampu menyebutkan defenisi berdasarkan konsep esensial yang dimiliki oleh sebuah objek.	Menjelaskan pengertian persegi dan persegi panjang.	1,2,3,4.5,6			Siklus 1 pertemuan 1 no 1, 2
Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, yaitu mampu menganalisis suatu objek dan mengklasifikasikannya menurut sifat-sifat tertentu yang dimiliki sesuai dengan konsepnya.	Menjelaskan sifat-sifat dari persegi dan persegi panjang.		7,8,9,11		Siklus 1 pertemuan I no 3, 5
Memberi contoh dan non contoh, yaitu mampu memberikan contoh lain dari sebuah objek baik contoh maupun non contoh.	Memberikan dan menyebutkan contoh dan tidak contoh persegi dan persegi panjang		12,15		Siklus I pertemuan I no 4,
Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, yaitu mampu menyajikan suatu objek dengan berbagai bentuk representasi.	Menghitung luas dan keliling persegi, persegi panjang berdasarkan gambar yang ada.		19,20		Siklus 1 pertemuan 2 no 6, 7, 8, 9, 10
Mempresentasikan suatu konsep dengan model, dan gambar.	Menggunakan rumus luas dan keliling persegi				Siklus 2 pertemuan 3 no 11, 12, 13, 14, 15
Mengaplikasikan	Menyelesaikan			10,	Siklus 2

konsep, yaitu mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.	masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang.			13, 14, 16, 17, 18,	pertemuan 4 no 16, 17, 18, 19, 20
	Jumlah	6	8	6	20 Soal

Cara pemberian skor pemahaman siswa:

1. Siswa yang menjawab soal dengan seluruhnya salah atau tidak menjawab diberi skor 0
2. Siswa yang menjawab soal dan jawaban dengan sedikit kesalahan diberi skor 1
3. Siswa yang menjawab soal dengan seluruhnya benar diberi skor 2.⁷

E. Uji Validitas dan Reliabilitas Tes

1. Validitas Instrumen Penelitian.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukurapayang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang berkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud, secara mendasar validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur.⁸ Untuk mengumpulkan data pemahaman konsep siswa, penulis menggunakan tes. Adapun tes yang digunakan adalah tes esai sebanyak 20 soal.

⁷Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 66.

a. Validitas tes

Menurut Arikunto, validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu alat ukur dikatakan valid, jika alat itu mengukur apa yang harus diukur oleh alat itu.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot (\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

N = jumlah sampel

X = skor butir

Y = skor total

Dengan kriteria pengujian item dikatakan valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$ ($\alpha = 0,05$).⁹

b. Uji Reabilitas

Sudjana memberikan defenisi bahwa reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya¹⁰. Suatu alat pengukur dikatakan reliable bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \Sigma p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 73.

¹⁰*Ibid.*, hlm. 43.

Keterangan :

r_{11} = reabilitas tes secara keseluruhan

n = banyaknya item

p_i = banyaknya subjek yang menjawab item dengan benar

q_i = banyaknya subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$)

$\Sigma p_i q_i$ = jumlah hasil perkalian p dan

S_t^2 = Standar Deviasi dari tes

Hasil perhitungan reabilitas soal (r_{11}) dikonsultasikan dengan table *r product moment* dengan taraf signifikan 5%. Jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka item tes yang diuji cobakan akan reliabel dan apabila $r_{11} < r_{tabel}$ maka item tes yang diuji cobakan tidak reliabel.

2. Taraf Kesukaran

Untuk mengetahui apakah soal tes yang diberikan tergolong mudah, sedang dan sukar, maka dilakukan uji taraf kesukaran digunakan rumus-rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Jumlah skor siswa peserta tes pada butir soal tertentu

JS = Jumlah skor maksimum seluruh siswa peserta tes.¹¹

¹¹ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 180.

3. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus untuk menentukan indeks adalah :

$$DP = \frac{JBA}{JSA} - \frac{JBB}{JSB}$$

Keterangan :

D = daya pembeda soal

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

Tabel 6.
Indeks Daya Pembeda.¹²

Daya Beda Soal	Keterangan
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik sekali

¹²*Ibid.*, hlm. 190.

F. Langkah-Langkah penelitian

Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas empat langkah, yaitu: 1. perencanaan, 2. tindakan, 3. observasi, dan 4. refleksi. Berdasarkan langkah-langkah PTK di atas, selanjutnya dapat digambarkan lagi menjadi beberapa siklus, yang akhirnya menjadi kumpulan dari beberapa siklus.¹³

Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus setiap siklus dua pertemuan, jika belum berhasil maka dilanjutkan ke siklus II, setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Penelitian siklus I adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

Siklus pertama dengan dua kali pertemuan, dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar matematika pada materi bangun datar adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi bangun datar.
- 2) Guru menyusun rencana pelaksanaan melalui pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar.

¹³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Op.Cit.*, hlm. 202-203.

- 3) Guru membuat alat evaluasi atau tes untuk mengetahui pemahaman konsep belajar siswa pada materi bangun datar di kelas VII SMPN 4 Gunung Tuleh.
- 4) Guru mengolah hasil tes siswa untuk melihat peningkatan pemahaman konsep bangun datar.

b. Tahap Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan hendaknya cukup fleksibel untuk mencapai perbaikan yang diinginkan. Perencanaan diimplementasikan dalam tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
- 2) Guru menyampaikan materi terkait materi.
- 3) Guru memandu siswa memainkan permainan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran TGT yaitu guru membentuk kelompok beranggotakan 4-6 orang siswa secara heterogen, guru menyusun pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dapat menguji kemampuan siswa yang diperolehnya dalam pelaksanaan kerja kelompok, *games* dimainkan di meja *tournament* dengan 3-4 orang siswa yang masing-masing mewakili kelompok yang berbedadengan menggunakan alat peraga roda bangun datar.
- 4) Guru memberi bimbingan kepada siswa.

- 5) Guru memberikan Lembar Kerja Siswa tentang materi yang diajarkan yaitu bangun datar.
- 6) Guru memberikan penghargaan kelompok, yaitu masing-masing kelompok mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.
- 7) Guru mengamati peningkatan pemahaman konsep belajar matematika siswa.

c. Tahap Mengamati (observasi)

Dalam hal ini dilakukan pengamatan terhadap siswa saat berlangsungnya proses belajar mulai dari awal sampai akhir penelitian.

d. Tahap refleksi (*Reflection*)

Dalam tindakan yang dilakukan, maka peneliti mengambil data dari subjek penelitian dan analisis. Hasil analisis akan menunjukkan keberhasilan dan ketidakberhasilan tindakan, jika peningkatan pemahaman konsep belajar matematika belum meningkat atau peningkatan pemahaman konsep belajar matematika masih rendah, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan alternatif penyelesaian.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Setelah evaluasi pada siklus 1 dilakukan, perencanaan yang akan dilakukan dalam siklus 2 adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membuat skenario pembelajaran TGT berdasarkan langkah-langkah yang sudah ditentukan.
- 2) Guru menyiapkan tes uncut untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi setelah adanya tindakan..
- 3) Guru menyiapkan alat peraga yang terbuat dari kertas karton atau yang disebut dengan roda bangun datar.
- 4) Guru mengolah hasil tes siswa untuk melihat peningkatan pemahaman konsep siswa pada materi bangun datar.

b. Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan pada tindakan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Presentasi kelas yaitu guru menyampaikan materi pelajaran.
- 2) Tim yaitu guru membentuk tim (kelompok) dari 26 siswa menjadi 6kelompok secara heterogen. Kemudian siswa yang berkelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
- 3) *Game* dan *Tournament* yaitu guru memberikan bimbingan kepada siswa, dimana guru akan lebih banyak memberikan bimbingan melalui alat peraga berupa roda bangun datar, roda bangun datar ini memiliki bentuk

bulat seperti jam dinding, dalam roda bangun datar ini dibuat gambar persegi dan persegi panjang. *Games* dimainkan di meja *tournament* dengan masing- masing 1 orang siswa perwakilan dari kelompoknya memutar roda bangun datar, setelah diputar guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dapat menguji kemampuan siswa yang diperolehnya dari kerja kelompok tersebut, siswa menjelaskan pengertian, sifat-sifat dan rumus dari persegi dan persegi panjang berdasarkan arah jarum yang diputar. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep persegi dan persegi panjang dalam menyelesaikan soal.

4) *Teams Recognize*(penghargaan kelompok) yaitu guru memberikan hadiah kepada kelompok dengan skor tertinggi, dan seluruh kelompok memperoleh penghargaan yang dirancang oleh peneliti.

c. Tahap Mengamati (*observasi*)

Dalam hal ini dilakukan pengamatan atau observasi dan menilai hasil tindakan saat berlangsungnya pembelajaran mulai dari awal hingga akhir penelitian untuk melihat pemahaman siswa.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Dari tindakan yang dilakukan, maka peneliti mengamati dari subjek penelitian dan dianalisis. Apabila hasil analisis menunjukkan keberhasilan dan ketidakberhasilan peningkatan pemahaman konsep siswa masih rendah, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan alternatif penyelesaian.

G. Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.¹⁴ Dalam hal ini peneliti akan menggunakan analisis data deskriptif untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman konsep belajar atau tidak. Untuk menghitung persentase pencapaian tingkat pemahaman konsep matematika digunakan rumus sebagai berikut.¹⁵

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

Pada penelitian ini peneliti melakukan 2 siklus, dimana pada siklus I dilakukan 2 pertemuan, dan siklus II dilakukan 2 pertemuan juga. Banyaknya soal pada setiap pertemuan ada 5 butir soal, jadi jumlah keseluruhan dari semua pertemuan adalah 20 butir soal. Jumlah skor pada setiap pertemuan dengan jumlah 5 butir soal maksimal atau skor keseluruhan adalah 10 skor, dimana setiap butir soal mempunyai nilai skor 2. Cara mengubah skor menjadi nilai adalah setiap skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikali dengan nilai 10. Jumlah skor yang dianggap tuntas adalah di atas skor 7 atau yang tuntas menjawab soal minimal 3,5 butir soal. Rumus mengubah skor menjadi nilai $p = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

¹⁴ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 106.

¹⁵ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK* (Bandung: CV Yrama Widia, 2009), hlm. 205.

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal Siswa

Dari hasil observasi awal dan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh yaitu bapak Atrisal,S.Pd menyatakan bahwa pemahaman konsep matematika siswa kelas VII belum sesuai dengan yang diharapkan, selama ini siswa menggunakan teknik menghafal rumus yang sudah ada tidak dengan memahami konsep dalam penemuan rumus.

Hal ini dibuktikan dari hhasil tes kemampuan awal yang dibuat oleh peneliti pada hari Rabu 31 Mei 2017 pada pukul 07.30-90.10WIB. kebanyakan siswa tidak memahami masalahnya dan di antara 26 siswa hanya 6 siswa yang memperoleh nilai tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan di SMP N 4 Gunung Tuleh yaitu ≥ 75 , dan yang lainnya di bawah KKM. Siswa yang nilainya 0-59 ada 17 siswa, nilai 60 ada 3 siswa, dan nilai 75-97 ada 6 siswa (lihat lampiran 9).

Dari hasil tes kemampuan awal tersebut ditemukan adanya masalah yang membuat siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal, karena dalam proses pembelajaran, siswa hanya mampu mengerjakan soal yang diberikan guru dengan cara yang dijelaskan guru, tidak memberikan jawaban dengan caranya sendiri atau jawaban yang bervariasi dan tidak mengajukan pertanyaan-

pertanyaan dengan baik, tidak berani memberikan saran atau usulan terhadap masalah yang terjadi, tidak ada kemauan siswa untuk mencari solusi dengan cara yang lain ataupun memberikan berbagai jawaban dari soal yang diberikan guru, siswa sudah merasa puas ketika mereka mampu menyelesaikan soal dengan cara yang biasa-biasa saja.¹Berdasarkan fakta tersebut peneliti Merencanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar, karena pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Siklus I

a. Pertemuan I

1. Perencanaan (*Planning*)

Melihat kondisi awal pemahaman konsep matematika siswa tersebut, maka sebelum melakukan pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga bangun datar ini dalam pembelajaran matematika. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah diawali dengan berdiskusi

¹Atrisal, Guru Matematika Kelas VII, Wawancara di Ruang kelas VII, Sabtu 21 Maret 2017 pukul 09.10-10.40 WIB DI SMP N 4 Gunung Tuleh.

bersama guru mata pelajaran matematika SMP N 4 Gunung Tuleh. Kegiatan perencanaan selanjutnya yaitu menyusun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP, dan LKSpada setiap pertemuan. Pembuatan instrumen penelitian disusun berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan dan dibuat sedemikian sehingga dapat mendukung proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar.

2. Pelaksanaan Kegiatan (*Action*)

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan dalam 2 pertemuan dimana setiap pertemuan diberikan tes untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman konsep matematika siswa pada materi bangun datar. Berikut ini dijabarkan secara rinci proses pelaksanaan pembelajaran matematika pada siklus I dengan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar.

Siklus I pertemuan pertama peneliti berkolaborasi dengan guru matematika yang mengajar di kelas VII yaitu bapak Atrisal, S.Pd sebagai observer. Guru dalam pelaksanaan ini adalah peneliti sendiri. Siklus 1 pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Rabu 30 Agustus 2017. Dengan

waktu 2x40 Menit untuk 1 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama ini peneliti mengajarkan materi mengidentifikasi pengertian, sifat-sifat dari persegi dan persegi panjang. Adapun tindakan yang dilakukan sebagai berikut:

Kegiatan Awal

- a. Salam pembuka
- b. Menanyakan tentang keadaan kelas seperti absensi siswa
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- d. Membuka pelajaran dengan memotivasi siswa untuk mampu menguasai materi yang akan diajarkan

Kegiatan Inti

Tahap I Penyajian Materi

- a. Menyampaikan materi terkait pengertian, sifat-sifat persegi dan persegi panjang
- b. Membagi siswa dalam beberapa kelompok heterogen yang beranggotakan 4-5 siswa



- c. Membimbing kelompok hingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi

Tahap II Belajar Tim.

- a. Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS)
- b. Guru meminta siswa bertukar jawaban LKS dengan kelompok lain.
- c. Guru mendata skor yang diperoleh siswa
- d. Guru menggabungkan kelompok yang tuntas dengan kelompok yang tidak tuntas

Tahap III Permainan (*Game*) dan *Tournament*

- a. Guru meminta siswa masing-masing setiap kelompok untuk duduk di meja *tournament*
- b. Memandu siswa memainkan permainan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar



- c. Pada tahap permainan guru memutar roda bangun datar secara tidak beraturan, kemudian apabila roda bangun datar berhenti pada salah satu gambar guru menanyakan pengertian, sifat-sifat dari persegi dan persegi panjang dari jarum yang telah ditunjukkan kepada kelompok yang pertama tunjuk tangan, dan apabila jawaban salah maka pertanyaan dilempar pada kelompok yang lain.
- d. Guru mendata skor yang diperoleh kelompok masing-masing.

Tahap IV Penghargaan

- a. Guru memberikan hadiah kepada kelompok dengan skor tertinggi, dan seluruh kelompok memperoleh penghargaan.



Kegiatan Akhir

- a. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman
- b. Guru mengucapkan salam.

3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada pokok bahasan pengertian, sifat-sifat dari persegi, pada kegiatan pendahuluan guru membuka pelajaran dan membimbing siswa dan memberikan motivasi atas tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi persegi, ketika peneliti menjelaskan persegi dengan menggunakan model TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar, pada pertemuan ini masih banyak siswa yang memperhatikan alat peraganya saja, dan tidak memperhatikan penjelasan peneliti dalam menggunakan alat peraga. Sehingga pada saat peneliti memberikan soal tes di akhir pembelajaran,

terdapat 45% siswa yang belum dapat melakukan permainan dengan menggunakan alat peraga. Selain kendala di atas, 55% siswa juga sering terjadi kesalahan dalam membedakan antara sifat-sifat dari bangun datar, sehingga hasil yang diperoleh siswa sebagaimana pada tabel dibawah ini:

Tabel 7.

**Distribusi Perolehan Nilai Tes Siswa Kelas VII SMP N 4
Gunung Tuleh Siklus I Pertemuan 1**

Skor Nilai	Jumlah Skor	Persentase	KKM	Kriteria
90 – 100	1 orang	3, 03%	75	Tuntas
65 – 89	6 orang	23, 07%	75	Tuntas
51 – 64	7 orang	26, 92%	75	Tidak tuntas
26 – 50	9 orang	34, 61%	75	Tidak tuntas
0 – 25	3 orang	11,53%	75	Tidak tuntas

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat jumlah siswa yang tuntas pada siklus I pertemuan I adalah 7 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 19 orang. Keberhasilan siswa dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata dan persentase hasil belajar siswa (lihat lampiran 14). Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus I pertemuan ini, model pembelajaran TGT dengan menggunakan alat peraga ini dapat menimbulkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran.

4. Refleksi (*Reflection*)

Selanjutnya berdasarkan hasil tes pertemuan pertama dapat dilihat peningkatan yang terjadi jika dibandingkan dengan hasil tes awal. Peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8.
Perbandingan Hasil Tes Awal dengan Pertemuan I Siklus I

No	Hasil Tes Awal	Hasil Tes Prtemuan I Siklus I	Peningkatan
1	23,07%	26,92%	3,85%a

Berdasarkan hasil tes pada pertemuan pertama siklus I serta dari tindakan yang telah dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa hanya mencapai 7 orang atau 26,92%, sedangkan 19 siswa atau 73,07% belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terdapat beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar yaitu, pada saat mengikuti permainan (*game*) pertama, 16 siswa masih terfokus pada alat peraganya, bukan pada materi yang diajarkan. Berdasarkan masalah-masalah di atas maka peneliti akan memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I pertemuan I perlu dilakukan rencana baru yaitu, guru harus

lebih menjelaskan materi dan menarik perhatian siswa kepada materi agar tidak terfokus pada alat peraganya saja.

b. Pertemuan 2

1. Perencanaan (*Planning*)

Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah diawali dengan berdiskusi bersama guru mata pelajaran matematika SMP N 4 Gunung Tuleh. Kegiatan perencanaan selanjutnya yaitu menyusun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan soal tes siklus pada setiap pertemuan, dan alat peraga roda bangun datar. Pembuatan instrumen penelitian disusun berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan dan dibuat sedemikian sehingga dapat mendukung proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar.

2. Pelaksanaan Kegiatan (*Action*)

Guru dalam pelaksanaan ini adalah peneliti sendiri dan dilaksanakan pada hari Kamis 31 Agustus 2017. Dengan waktu 2 x 40 menit untuk 1 kali pertemuan. Sedangkan materi yang diajarkan adalah menghitung luas dan keliling dari persegi dan persegi panjang. Adapun tindakan nyata yang dilakukan yaitu:

Kegiatan Awal

- a. Salam pembuka
- b. Menyatakan tentang keadaan kelas
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- d. Membuka pelajaran dengan memotivasi siswa untuk mampu menguasai materi yang akan diajarkan
- e. Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan

Kegiatan Inti

Tahap I Penyajian Materi

- a. Menyampaikan materi terkait luas dan keliling persegi panjang
- b. Membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen yang beranggotakan 4-5 siswa
- c. Membimbing kelompok hingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi.

II Belajar Tim.

- a. Guru membagikan lembar soal sebanyak 5 butir soal dan siswa mengerjakan secara berkelompok



- b. Guru meminta siswa bertukar jawaban dengan kelompok yang lain
- c. Mendata skor yang diperoleh kelompok masing-masing
- d. Guru menggabungkan kelompok yang tuntas dan tidak tuntas untuk membahas soal yang belum paham.

Tahap III Permainan (*Game*) dan *Tournament*.

- a. Guru meminta masing-masing kelompok atau tim untuk duduk di meja *tournament*.
- b. Memandu siswa memainkan TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar.
- c. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk memutar roda bangun datar secara tidak beraturan, dengan jarum yang menunjukkan pada

salah satu gambar bangun datar dan guru menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari yang ditunjukkan oleh jarum.



Tahap IV Penghargaan

- a. Menilai seluruh hasil siswa secara kelompok
- b. Guru memberikan hadiah kepada kelompok dengan skor tertinggi, dan seluruh kelompok mendapat penghargaan.

Kegiatan Akhir

- a. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman
- b. Guru memberikan salam penutup berisi motivasi belajar siswa dan menutup pelajaran

3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung yaitu materi menghitung luas dan keliling dari persegi dan persegi panjang, ketika peneliti menjelaskan bangun datar melalui model TGT dengan menggunakan alat peraga bangun datar ada ada 4 orang siswa yang tidak acuh dalam proses permainan berlangsung yaitu Ahmad Rifai, Dini, Manra, dan Lomra. 2 orang siswa terlihat mengantuk yaitu Agus dan Patria. 5 orang siswa bermain-main dengan teman kelompoknya yaitu bernama Melda, Penri, Hanafi, Eko, Lusi. ketika peneliti memberikan soal tes siswa yang 11 orang ini kurang mampu menjawab soal tes yang diberikan peneliti. Pada pertemuan ini siswa lebih bersemangat dalam belajarnya dari pertemuan sebelumnya. Hasil belajar yang diperoleh siswa sebagaimana pada tabel dibawah ini:

Tabel 9.
Distribusi Perolehan Nilai Tes Siswa Kelas VII SMP N 4 Gunung
Tuleh Siklus I Pertemuan 2

Skor Nilai	Jumlah siswa	persentase	KKM	Kriteria
90 – 100	3 orang	11,53%	75	Tuntas
65 – 89	9 orang	34,61%	75	Tuntas
51 – 64	5 orang	19,23%	75	Tidak tuntas
26 – 50	7 orang	26,92%	75	Tidak tuntas
0 – 25	2 orang	7,69	75	Tidak tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat jumlah siswa yang tuntas pada siklus I pertemuan ke-2 adalah 12 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 14 orang (lihat lampiran 15). Selain kendala di atas, masih ada 22,58% siswa masih belum mampu menggunakan model TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar dalam materi menghitung luas dan keliling dari persegi dan persegi panjang meskipun peneliti sudah berusaha untuk membimbing dan mengarahkan siswa.

4. Refleksi (*Reflection*)

Selanjutnya berdasarkan hasil tes pertemuan kedua dapat dilihat peningkatan yang terjadi jika dibandingkan dengan hasil tes pertemuan pertama. Peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10.
Perbandingan Hasil Tes Pertemuan 1 dan 2 pada Siklus I.

No	Hasil Tes Pertemuan I Siklus I	Hasil Tes Pertemuan 2 Siklus I	Peningkatan
1	26,92%	46,15%	19,23%

Berdasarkan hasil tes pada pertemuan 2 siklus I serta dari tindakan yang telah dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa hanya mencapai 12 orang atau 46,15%, sedangkan 14 siswa atau 53,84% belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terdapat beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar yaitu :

- a. 14 siswa yang belum tuntas dalam mengerjakan soal tes yang diberikan.
- b. 12 siswa masih belum mencapai indikator pemahaman konsep.

Berdasarkan masalah-masalah di atas maka peneliti akan memperbaiki kegagalan yang terjadi pada siklus I pertemuan 2 perlu dilakukan rencana baru yaitu :

- a. Peneliti lebih menjelaskan materi yang terkait.
- b. Peneliti berusaha lebih untuk menanamkan konsep bangun datar terhadap siswa

2) Siklus II

a. Pertemuan I

1. Perencanaan (*Planning*)

Sesudah melalui siklus I dua pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar, dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa materi persegi dan persegi panjang baik secara individual maupun keseluruhan meskipun belum mencapai ketuntasan maksimal, peneliti masih tetap menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar pada siklus II

dengan mengubah kelompok masing-masing berdasarkan hasil observasi dari siklus I dan melakukan lebih banyak bimbingan dan arahan dibandingkan siklus 1.

Perencanaan yang dilaksanakan pada siklus II pertemuan ke-1 adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar soal, dan alat peraga roda bangun datar.
- b. Merencanakan untuk meminta siswa memberi nama kelompoknya sesuai dengan keinginan kelompok sendiri.
- c. Memberi sanksi pengurangan skor kepada kelompok jika anggota kelompoknya ada yang tidak ikut berdiskusi dan tidak mengerjakan soal tes. Pertemuan ini dikurangi 1 skor
- d. Menyiapkan *reward* (hadiah) berupa benda dan sertifikat kepada kelompok yang mengumpulkan skor terbanyak.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Berdasarkan RPP yang telah direncanakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus I, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilakukan dalam 2 pertemuan dimana setiap pertemuan diberikan tes untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman konsep matematika siswa pada materi persegi dan persegi panjang. Berikut ini dijabarkan secara rinci proses pelaksanaan pembelajaran matematika

pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datarpada persegi dan persegi panjang.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan ke-1 ini dilaksanakan pada hari Rabu 6 September 2017 dengan alokasi waktu 2x40 menit dan materi yang diajarkan adalah menggunakan rumus luas dan keliling persegi. Langkah-langkah yang peneliti lakukan :

Kegiatan Awal

- a. Salam pembuka
- b. Menanyakan keadaan kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran
- c. Membuka pelajaran dengan memotivasi siswa untuk mampu menguasai materi yang akan diajarkan



- d. Mengaitkan materi yang dipelajari dengan materi pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan

Kegiatan Inti

Tahap I Penyajian Materi

- a. Menyampaikan materi terkait luas dan keliling persegi



- b. Membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan cara menggabungkan siswa yang tuntas dengan yang tidak tuntas berdasarkan hasil observasi dari siklus I pertemuan 1 dan 2.
- c. Memberikan kesempatan kepada seluruh kelompok untuk memahami materi yang telah diberikan demi lancarnya *game* dan *tournament* yang diadakan.

Tahap II Belajar Tim.

- a. Guru membagikan LKS kepada kelompok untuk dikerjakan secara kelompok
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang LKS yang kurang jelas.
- c. Guru mendata skor yang yang diperoleh masing-masing kelompok.

- d. Guru membahas kembali materi yang belum dipahami siswa berdasarkan hasil tes yang dilakukan.

Tahap III Permainan (*Game*) dan *Tournament*

- a. Guru membagikan 1 alat peraga roda bangun datar setiap kelompok.
- b. Guru membimbing cara penggunaannya yaitu dengan memutarnya tepat 1 kali putaran,
- c. Guru meminta masing-masing perwakilan untuk berdiri dan bersiap-siap untuk memutar roda bangun datar.
- d. Setelah guru memberikan aba-aba untuk memutar roda bangun datar siswa bersiap untuk melakukan *game* dan *tournament* yaitu perwakilan kelompok memutar roda bangun datar, kemudian kelompok yang pertama memutar bangun datar, kelompok itulah yang akan diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada roda bangun datar tersebut, apabila siswa yang memutar roda bangun datar tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan maka boleh diwakilkan oleh teman kelompoknya.



- e. Apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan dan jawabannya salah maka kelompok tersebut dikurangi 1 skor, dan kelompok tersebut dipersilahkan untuk melempar pertanyaan kepada kelompok lain, dan apabila kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan yang dilempar oleh kelompok lain maka kelompok tersebut memperoleh skor.
- f. Guru kembali memberikan aba-aba untuk permainan pemutaran roda bangun datar selanjutnya.

Tahap IV Penghargaan

- a. Pada saat *game* dan *tournament* berlangsung peneliti mencatat skor perolehan kelompok.
- b. Guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dengan memberikan hadiah berupa pulpen, dan kelompok lainnya memperoleh permen yang sengaja dipersiapkan oleh guru.

Kegiatan Akhir

- a. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman
- b. Guru memberikan salam penutup berisi motivasi belajar siswa dan menutup pelajaran

3. Pengamatan (observing)

Pada siklus II ini disetiap akhir pertemuan siswa diberikan tes. Adapun hasil tes pemahaman konsep matematika siswa setelah diberikan perlakuan melalui model TGT dengan menggunakan alat peraga semakin meningkat dibandingkan dengan hasil tes pada pertemuan sebelumnya. Pada siklus II ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran muncul semangat besar dibanding siklus I. Semangat tersebut dapat dilihat dari aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa juga sudah tidak takut lagi bertanya kepada guru apa yang tidak diketahuinya.

Melalui pengamatan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung pada pokok bahasan bangun datar. Pada saat peneliti memberikan penjelasan mengenai persegi dan persegi panjang melalui model TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar ada 6 orang siswa yang selalu mengasingkan diri dari teman kelompoknya, dan pada saat peneliti memberikan soal tes siswa yang 6 orang ini kurang mampu menjawab soal tes yang diberikan peneliti, terutama pada soal yang menyangkut soal cerita. Berdasarkan hasil

pengamatan peneliti pada pertemuan ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang tidak begitu aktif berubah menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran dari pertemuan sebelumnya dan hasil yang diperoleh siswa juga semakin meningkat sebagaimana pada tabel dibawah ini:

Tabel 11.
Distribusi Perolehan Nilai Tes Siswa Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh Siklus II Pertemuan 1

Skor Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	KKM	Kriteria
90 – 100	7 orang	26,92%	75	Tuntas
65 – 89	10 orang	38,46%	75	Tuntas
51 – 64	2 orang	7,69%	75	Tidak tuntas
26- 50	4 orang	15,38%	75	Tidak tuntas
0 – 25	3 orang	11,53	75	Tidak tuntas

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat jumlah siswa yang tuntas pada siklus II pertemuan ke-I adalah 17 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang.Keberhasilan siswa dapat dilihat dari pencarian nilai rata-rata dan persentase hasil belajar siswa (pada lampiran 16).

4. Refleksi (*Reflection*)

Selanjutnya berdasarkan hasil tes pertemuan 1 siklus II dapat dilihat peningkatan yang terjadi jika dibandingkan dengan hasil tes pertemuan 2 siklus I. Peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 12.
**Perbandingan Hasil Tes Pertemuan 1 Siklus II dengan
Pertemuan 2 Siklus 1**

No	Hasil Tes Pertemuan 2 Siklus I	Hasil Tes Pertemuan I Siklus II	Peningkatan
1	46,15%	65,38%	19,23%

Berdasarkan hasil tes pada pertemuan pertama siklus II serta dari tindakan yang telah dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa hanya mencapai 17 orang atau 65,38%, sedangkan 7 siswa atau 53,84% belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti terdapat beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam menggunakan model pembelajaran TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar yaitu :

- a. 9 siswa yang belum tuntas dalam mengerjakan soal tes.
- b. Pada saat mengikuti permainan (*game*) siswa masih bermain-main dengan teman kelompoknya saat permainan berlangsung, karena peneliti dan observer tidak dapat memperhatikan seluruh siswa pada saat permainan berlangsung, dan terjadi keributan setelah guru memberikan aba-aba untuk memutar roda bangun datar karena berebutan untuk menjawab sehingga dapat mengganggu kelas lain.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan perbaikan untuk kegagalan yang terjadi pada siklus II pertemuan I perlu dilakukan perbaikan atau rencana yang baru yaitu:

- a. Guru memberikan bimbingan khusus kepada siswa yang belum tuntas
- b. Guru memberikan peringatan dan arahan agar siswa mengkonduksikan ruangan karena dapat mengganggu kelas lain.

Dari kegagalan dan perbaikan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa belum mencapai hasil yang diharapkan yaitu tuntas individu jika memperoleh ketuntasan minimal ≥ 75 dan tuntas klasikal apabila mencapai 80% dari jumlah siswa yang tuntas belajar. Masih ada 9 siswa lagi yang belum tuntas. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya.

b. Pertemuan ke-2

1. Perencanaan (Planning)

- a. Guru membuat skenario pembelajaran TGT berdasarkan langkah-langkah TGT.
- b. Guru menyiapkan LKS.
- c. Guru menyiapkan alat peraga yang terbuat dari kertas karton atau disebut dengan roda bangun datar.
- d. Menyiapkan *reward* (hadiah) kepada kelompok yang mengumpulkan skor terbanyak.

- e. Memfokuskan memberi bimbingan kepada siswa yang belum tuntas baik dari segi pengamatan peneliti.
- f. Memberikan sanksi pengurangan skor kepada kelompok jika anggota kelompoknya ada yang tidak ikut berpartisipasi.

2. Tindakan (*Action*)

Pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada hari Kamis 7 September 2017 dengan alokasi waktu 2x40 menit dan materi yang diajarkan adalah menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas persegi panjang. Langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Awal

- a. Salam pembuka
- b. Menanyakan keadaan kelas dan menyampaikan tujuan pembelajaran
- c. Membuka pelajaran dengan memotivasi siswa untuk mampu menguasai materi yang akan diajarkan
- d. Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan.

Kegiatan Inti

Tahap I Penyajian Materi.

- a. Menyampaikan materi terkait luas dan keliling persegi dan persegi panjang

- b. Guru menyuruh siswa untuk duduk berdasarkan kelompok yang sudah ditentukan dari pertemuan I siklus II.
- c. Guru memberikan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah diajar dari sebelumnya.

Tahap II Belajar Tim.

- a. Guru membagi LKS untuk dikerjakan secara individu
- b. Guru menanyakan tentang LKS yang dianggap kurang paham.
- c. Guru mengoreksi hasil dari tes yang sudah dikerjakan.

Tahap III Permainan (*Games*) dan *Tournament*.

- a. Guru meminta perwakilan dari kelompok masing-masing duduk di meja *tournament* berdasarkan hasil nilai tes tertinggi untuk melakukan permainan.
- b. Masing-masing kelompok mendukung perwakilan dari kelompoknya dalam pertandingan ini.
- c. Guru memutar roda bangun datar, kemudian perwakilan siswa dari masing-masing kelompok berebutan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Dari pertanyaan tersebut, guru mengaitkannya dengan benda-benda yang ada di sekitar sekolah. Seperti benda-benda apakah yang termasuk dalam sifat-sifat dari persegi dan persegi panjang. Apabila siswa tidak dapat menjawab dan jawaban salah maka skor nilai dikurangi 1.



- d. Apabila siswa yang perwakilan melakukan pertandingan tidak memperoleh skor maka pertanyaan akan dilemparkan guru kepada teman kelompok asalnya.

Tahap IV Penghargaan

- a. Guru menghitung skor yang diperoleh siswa dalam pertandingan.
- b. Guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Kegiatan Akhir

- a. Guru menyimpulkan semua materi mulai dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir
- b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkritik dan memberi saran selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Mengucap salam

3.Observasi (*Observation*)

Adapun hasil tes pemahaman konsep siswa setelah diberikan perlakuan melalui model TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar semakin meningkat dibandingkan dengan hasil tes pada pertemuan sebelumnya. Pada siklus II pertemuan 2 ini menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran muncul semangat yang besar dibanding siklus I. Semangat tersebut dapat dilihat dari aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian siswa juga sudah tidak takut lagi bertanya kepada guru apa yang tidak diketahuinya. Adapun hasil tes yang diberikan pada pertemuan ke-2 ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 13.
Hasil Tes Deskriptif Siklus II Pertemuan 2

Siswa yang tuntas	Siswa yang tidak tuntas	Persentase siswa tuntas	Persentase siswa tidak tuntas
21	5	80,76%	19,23%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat jumlah siswa yang tuntas pada siklus II pertemuan ke- 2 adalah 21 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 5 orang (lihat lampiran 17).

4. Refleksi (*Reflection*)

Selanjutnya berdasarkan hasil tes pertemuan 2 pada siklus II dapat dilihat peningkatan yang terjadi jika dibandingkan dengan hasil tes pertemuan 1 siklus II. Peningkatan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 14.
Perbandingan Hasil Tes Pertemuan 2 Siklus II dengan Pertemuan 1 Siklus II.

No	Hasil Tes Pertemuan I Siklus II	Hasil Tes Pertemuan 2 Siklus II	Peningkatan
1	65,38%	80,76%	15,38%

Berdasarkan hasil tes pada pertemuan 2 siklus II serta dari tindakan yang telah dilakukan maka diperoleh data hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa hanya mencapai 21 orang atau 80,76%, sedangkan 5 siswa atau 19,23% belum mencapai ketuntasan.

Setelah tindakan, observasi dan juga evaluasi dilaksanakan maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Dari hasil tersebut di dapat ada keberhasilan yang terjadi pada siklus II pertemuan 2 yaitu :

1. Keberhasilan

Deskripsi hasil pembelajaran siklus II pertemuan 2 adalah deskripsi hasil pengamatan. Adapun upaya-upaya yang dilakukan peneliti agar pemahaman konsep semakin meningkat adalah:

- a. Semua siswa sudah mengerjakan soal tes dengan baik, walaupun masih ada 5 siswa lagi yang belum tuntas. Hal ini terjadi karena peneliti memberikan sanksi berupa mengurangi skor apabila siswa tidak mengerjakan soal tes, dan juga karena alat peraga dan permainan yang digunakan dapat merangsang gairah belajar, dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan hasil dari tindakan selama siklus II ini dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar pada pokok bahasan bangun datar di kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh telah terjadi peningkatan pemahaman konsep siswa kearah yang lebih baik dan telah mencapai hasil yang diharapkan dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan guru telah berusaha secara maksimal untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran dan siswa sudah menunjukkan sikap rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran kooperatif yaitu saling membantu dan kerja sama untuk keberhasilan bersama. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan. Berikut ini tabel peningkatan hasil tes setiap siklus:

Tabel 15.
Perbandingan Hasil Tes Setiap Pertemuan.

Tindakan	Jenis Tes	Siswa yang tuntas	Persentase siswa yang tuntas	Persentase Siswa yang Belum Tuntas
Prasiklus	Tes Awal	6 orang	23,07%	76,92%
Siklus I	Tes Pertemuan ke-1	7 orang	26,92%	73,08%
Siklus I	Tes Pertemuan ke-2	12 orang	46,15%	53,85%
Siklus II	Tes Pertemuan ke-1	17 orang	65,38%	34,62%
Siklus II	Tes Pertemuan ke-2	21 orang	80,76%	19,24%

Tabel 16.
Perbandingan Peningkatan Hasil Tes Setiap Siklus.

No	Perbandingan Setiap Siklus		Peningkatan
1	Tes Awal (23,07%)	Siklus 1 Pertemuan 1 (26,92%)	3,85%
2	Siklus 1 Pertemuan 1 (26,92%)	Siklus 1 Pertemuan 2 (46,15%)	19,23%
3	Siklus I Pertemuan 2 (46,15%)	Siklus II Pertemuan 1 (65,38%)	19,23%
4	Siklus II Pertemuan 1 (65,38%)	Siklus II Pertemuan 2 (80,76%)	15,38%

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar dapat meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa di kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh.

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa belum tuntas dalam materi bangun datar, terbukti bahwa dari 26 siswa hanya 6 siswa atau 23,07% yang tuntas dan 20 siswa lagi belum tuntas. Berdasarkan fakta tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar pada materi bangun datar.

Dalam proses pelaksanaannya diawali dengan memotivasi siswa dan menjelaskan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi melalui pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar, selanjutnya guru membagikan lembar soal untuk dikerjakan secara berkelompok dan individu. Dalam kerja kelompok ini setiap siswa dituntut untuk aktif dan saling bekerja sama, soal-soal yang diberikan guru merupakan soal yang bertujuan untuk mengukur pemahaman konsep siswa dalam materi bangun datar, dimana setiap soal dituntut untuk memberikan jawaban atau penyelesaian dengan mengikuti indikator yang terdapat pada pemahaman konsep.

Setelah pembelajaran dilakukan dengan melalui pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan alat peraga roda bangun datarsiswa semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dari hasil tes yang telah diujikan untuk melihat persentase pemahaman konsep siswa pada siklus I pertemuan ke-1 dengan rata-rata (26,92%), siklus I pertemuan ke-2 mencapai (46,15%), siklus II pertemuan ke-1 dengan rata-rata (65,38%) dan meningkat pada pertemuan ke-2 mencapai (80,76%). Karena pemahaman konsep siswa sudah meningkat dan telah mencapai ketuntasan minimal $\geq 75\%$ maka penelitian telah dapat dihentikan.

E. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan dalam metodologi penelitian, 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. Keterbatasan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dikelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh: Adanya keterbatasan dalam penggunaan alat peraga roda bangun datar, karena alat peraga roda bangun datar dapat digunakan untuk materi bangun datar saja.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, “Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) dengan Menggunakan Alat Peraga Roda Bangun Datar dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh”. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase pemahaman konsep matematika siswa pada Siklus I pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-2, yaitu 23,07% meningkat menjadi 46,15%. Kemudian pada Siklus II pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-2, yaitu 65,38% meningkat menjadi 80,76%. Hasil penelitian tersebut telah mencapai harapan dalam penelitian ini. Berikut ini tabel peningkatan pada setiap pertemuan:

Tabel 16.
Perbandingan Hasil Tes Setiap Pertemuan.

Tindakan	Jenis Tes	Siswa yang tuntas	Persentase siswa yang tuntas	Persentase Siswa yang Belum Tuntas
Prasiklus	Tes Awal	6 orang	23,07%	76,92%
Siklus I	Tes Pertemuan ke-1	7 orang	26,92%	73,08%
Siklus I	Tes Pertemuan ke-2	12 orang	46,15%	53,85%
Siklus II	Tes Pertemuan ke-1	17 orang	65,38%	34,62%
Siklus II	Tes Pertemuan ke-2	21 orang	80,76%	19,24%

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada para guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar dalam proses pembelajaran matematika karena dapat memberi dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa.
2. Kepada siswa, dengan pengalaman mengikuti pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar diharapkan dapat berpartisipasi secara lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pemahaman konsep matematika siswa dapat meningkat.
3. Kepada kepala sekolah, untuk lebih memperhatikan kinerja guru dalam proses pembelajaran dan memperhatikan juga sarana dan prasarana belajar khususnya untuk mata pelajaran matematika.
4. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan lebih bijak dalam memanfaatkan waktu pada saat menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT, lebih mampu membimbing kelompok secara merata, berusaha lebih keras untuk menanamkan sikap-sikap kooperatif dalam diri siswa, dan lebih fokus pada siswa yang lamban dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.
- Ashar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Atrisal, S.Pd, Guru Matematika Kelas VII, *Wawancara dengan Guru Matematika Kelas VII*, hari sabtu, tanggal 23 Maret 2017 pukul 09.10-10.40 di SMP N 4 Gunung Tuleh.
- Dwi Sunar Prasetyono, *Cerdas Matematika Untuk SMP Kelas VII* Yogyakarta: Power Books, 2009.
- Ervina, “Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah Relasi dan Fungsi Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VIII-A hingga Bayu” Skripsi, IAIN Padangsidempuan, 2015.
- Farikhin, *Mari Berpikir Matematis*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Harahap, Putri Nia, “Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Segitiga dan Segi Empat di Kelas VII-3 SMP N 8 Padangsidempuan”, Skripsi, IAIN Padangsidempuan, 2015.
- Istarani Rosdakarya, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2012.
- Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan Diterjemahkan dari “Education Psychology” Oleh Triwibowo B.S*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Manik Dame Rosida, *Penunjang Belajar Matematika Untuk SMP/MTS*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

Panjiamboro, Pengertian Alat Peraga, [http: Wordpress.Com](http://Wordpress.Com) diakses pada tanggal 18 April 2017, Pukul 22.53 WIB.

Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Cita pustaka Media, 2014.

Ritonga Nur Sinta, “Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada Materi Bangun Ruang di Kelas VIII-A Mts S Pondok Pesantren Daral-Maarif Basilam Baru”, Skripsi, IAIN Padangsidempuan, 2014.

Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.

Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Melajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

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

Sureco, Pengertian Alat Peraga, [http: // Massofa.Wordpress.Com](http://Massofa.Wordpress.Com) diakses pada tanggal 7 Oktober 2016, pukul 19.00 WIB.

Tim Penyusun Kamus Pusat, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke II*, Jakarta: Balai Pustaka, 1991.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: Kencana, 2011.

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

Lampiran 1

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eline yanty putri nasution, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen matematika

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Menggunakan Alat Peraga pada Pokok Bahasan Bangun Datar di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh

yang disusun oleh:

Nama : SUSTIKA

NIM : 13 330 0036

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Matematika (TMM-1)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik.

Padangsidempuan, November 2016

Validator

Eline yanty putri nasution, M.Pd.

Nip:

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Satuan Pendidikan : SMP N 04 Gunung Tuleh
Mata pelajaran : Matematika
Kelas/ Semester : VII / Genap
Pokok Bahasan : Bangun datar
Pertemuan Ke : 1 dan II siklus I dan II
Nama Validator : Eline Yanty Putri Nasution, M.Pd
Pekerjaan : Dosen Matematika

A. Petunjuk

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

B. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP	1	2	3	4
	➤ Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator.				
	➤ Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar.				
	➤ Kejelasan rumusan indikator.				
	➤ Kesesuaian antara banyaknya indikator 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	Metode Sajian	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 penanaman konsep.				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran	1	2	3	4
	➤ Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) Umum	1	2	3	4
	➤ Penilaian umum terhadap RPP				

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

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,

2016

Validator

Eline Yanty Putri Nasution, M.Pd.

Nip:

Lampiran 2

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anita Adinda, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Tadris Matematika

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Menggunakan Alat Peraga pada Pokok Bahasan Bangun Datar di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh

yang disusun oleh:

Nama : SUSTIKA

NIM : 13 330 0036

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Matematika (TMM-1)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 4.
- 5.
- 6.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik.

Padangsidempuan, November 2016

Validator

Anita Adinda, M.Pd.

Nip:

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MELALUI PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Satuan Pendidikan : SMP N 04 Gunung Tuleh
Mata pelajaran : Matematika
Kelas/ Semester : VII / Genap
Pokok Bahasan : Bangun datar
Pertemuan Ke : 1 dan II siklus I dan II
Nama Validator : Anita Adinda, M.Pd
Pekerjaan : Dosen Tadris Matematika

D. Petunjuk

4. Peneliti mohon kiranya Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan saran-saran untuk merevisi RPP yang peneliti susun.
5. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda ceklist (✓) pada kolom nilai yang disesuaikan dengan penilaian Ibu.
6. Untuk revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

E. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

3 = Valid

2 = Kurang Valid

4 = Sangat Valid

F. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	➤ Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar ke dalam indikator.				
	➤ Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar.				
	➤ Kejelasan rumusan indikator.				
	➤ Kesesuaian antara banyaknya indikator 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	Metode Sajian	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 penanaman konsep.				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran	1	2	3	4
	➤ Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (Validasi) Umum	1	2	3	4
	➤ Penilaian umum terhadap RPP				

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

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,

2016

Validator

Anita Adinda, M.Pd.

Nip:

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Nama Sekolah : SMP N 4 GunungTuleh
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VII
Alokasi waktu : 2 x 40menit
Pertemuan : 1 (satu)

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep bangun datar segi empat serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Mengidentifikasi pengertian, sifat-sifat persegi dan persegi panjang

C. Indikator

Menjelaskan pengertian persegi dan persegi panjang menurut sifatnya.

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menjelaskan pengertian dari persegi, persegi panjang.

E. Materi Pembelajaran

Bangun datar segi empat

F. Model/ Metode Pembelajaran

Menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)/ Ceramah, kelompok.

Karakter siswa yang diharapkan : disiplin, rasa hormat, perhatian, tekun dan tanggung jawab

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap kegiatan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan awal	Salam pembuka	Menjawab salam dari guru.	10 Menit
	Menanyakan tentang keadaan kelas seperti absensi siswa.	Memberikan keterangan tentang absensi siswa	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	Mendengarkan dan menyimak pengajaran guru.	

	Membuka pelajaran dengan memotivasi siswa untuk mampu menguasai materi yang akan diajarkan.	Mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.	
	Mengaitkan materi yang akan dipelajari siswa dengan pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan.	menjawab setiap pertanyaan yang diajukan guru.	

Tahap I Penyajian Materi

Tahap kegiatan	Kegiatan pembelajaran		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan inti	Menyampaikan materi terkait pengertian, sifat-sifat persegi dan persegi panjang	Mendengarkan dan menyimak penjelasan guru.	25 Menit
	Membagi siswa dalam beberapa kelompok heterogen yang beranggotakan 4-5 siswa	Membentuk kelompok atau tim sesuai arahan dari guru.	
	Membimbing kelompok hingga seluruh anggota kelompok dapat	Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan dari guru.	

	menguasai materi		
	Guru menilai masing-masing kelompok	Siswamendengarkan nilai yang akan diumumkan guru.	

Tahap II Belajar Tim

Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS).	Siswamenerima dan mengerjakan LKS yang diberikan guru.	20 Me nit
Guru memintasiswa bertukar jawaban LKS dengan kelompok atau tim yang lain.	Siswabertukar jawaban LKS sesuai arahan guru.	
Guru memintasiswa memberiskor berdasarkan jawaban yang disebutkan.	Siswamengerjakan arahan guru.	
Guru mendataskorsiswa.	Siswamemperlihatkan hasil kerjanya untuk dinilai guru.	
Guru menggabungkan kelompok yang tuntas dengan kelompok yang tidak tuntas untuk membahas materi yang belum paham.	Siswa yang tuntas membantu temannya yang belum tuntas.	

Tahap III Permainan (*Game*) dan *Tournament*

Guru meminta siswa masing-masing setiap kelompok untuk duduk di meja <i>tournament</i>	Siswamembentuk kelompok dari perwakilan kelompok atau tim masing-masing.	15 Men it
--	--	-----------

<p>Memandu siswa memainkan permainan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar</p>	<p>Siswamemainkangamediatasmejayangmasing-masingmewakilikelompokatautimmereka. Gamedimainkansesuaiaturan yang ada di TGT.</p>	
<p>Pada tahap permainan guru memutar roda bangun datar secara tidak beraturan, kemudian apabila roda bangun datar berhenti pada salah satu gambar guru menanyakan pengertian, sifat-sifat</p>	<p>Siswa melakukan permainan sesuai dengan aturan.</p>	

<p>dari persegi dan persegi panjang dari jarum yang telah ditunjukkan kepada kelompok yang pertama tunjuk tangan, dan apabila jawaban salah maka pertanyaan dilempar pada kelompok yang lain.</p>		
<p>Guru mendata skor yang diperoleh kelompok masing-masing</p>	<p>Siswa mendengarkan pengumuman skor tertinggi</p>	

Tahap IV Penghargaan.

<p>Menilai seluruh hasil siswa secara kelompok.</p>	<p>Menerima penilaian yang diberikan oleh guru.</p>	<p>5 Me nit</p>
<p>Guru memberikan hadiah kepada kelompok dengan skor tertinggi, dan seluruh kelompok memperoleh penghargaan.</p>	<p>Siswa menerima hadiah dan penghargaan.</p>	

<p>Tahap kegiatan</p>	<p>Kegiatan pembelajaran</p>		<p>Alokasi waktu</p>
	<p>Guru</p>	<p>Siswa</p>	
<p>Kegiatan</p>	<p>Guru</p>	<p>Siswa mendengarkan</p>	<p>5 Menit</p>

akhir	membimbingdanmengarahkansiswaunt ukmembuatrangkuman.	npenjelasan guru.	
	Guru memberikansalam	Siswamenjawabsal amdari guru.	

H. AlatdanSumberBelajar

- PapanTulis
- Spidol
- Penggaris
- Alatperagarodabangundatar
- Bukumatematika
- Bukureferensi yang relevan
- Laptop
- Infokus

I. Penilaian proses belajar

1. Teknikpenilaian : Testertulis
2. Instrument penilaian : Tespadasetiapsiklus

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Jorong Guo, Agustus 2017
Peneliti

Atrisal ,S.Pd
Nip:

Sustika
Nim: 13 330 0036

KepalaSekolah SMP N 4 GunungTuleh

Madesman, S.Pd
Nip: 19580806198212 1 001

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Nama Sekolah : SMP N 4 GunungTuleh
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VII
Alokasi waktu : 2 x 40 menit
Pertemuan : 2 (dua)

G. Standar Kompetensi

Memahami konsep bangun datar segi empat serta menentukan ukurannya.

H. Kompetensi Dasar

Menghitung luas dan keliling persegi dan persegi panjang

I. Indikator

Menghitung luas dan keliling dari persegi dan persegi panjang

J. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu menghitung luas dan keliling persegi dan persegi panjang .

K. Materi Pembelajaran

Bangun datar segi empat

L. Model/ Metode Pembelajaran

Menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)/ Ceramah, kelompok.

Karakter siswa yang diharapkan: disiplin, rasa hormat, perhatian, tekun dan tanggung jawab

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap kegiatan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan awal	Salam pembuka	Menyambut dan menjawab salam dari guru.	10 Menit
	Menanyakan tentang keadaan kelas seperti absensi siswa.	Memberikan keterangan tentang absensi siswa	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	Mendengarkan dan menyimak pengajaran guru.	

	Membuka pelajaran dengan memotivasi siswa untuk mampu menguasai materi yang akan diajarkan.	Mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.	
	Mengaitkan materi yang akan dipelajari siswa dengan pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan.	menjawab setiap pertanyaan yang diajukan guru.	

Tahap I Penyajian Materi

Tahap kegiatan	Kegiatan pembelajaran		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan inti	Menyampaikan materi terkait luas dan keliling persegi dan persegi panjang.	Mendengarkan dan menyimak penjelasan guru.	25 Menit
	Membagi siswa dalam beberapa kelompok secara heterogen yang beranggotakan 4-5 siswa	Membentuk kelompok sesuai arahan dari guru.	
	Membimbing kelompok hingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi	Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan dari guru.	

Tahap II Belajar Tim

Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS).	Siswa menerima dan mengerjakan LKS yang diberikan guru.	20 Menit
---	---	----------

Guru memintasiswa bertukar jawaban LKS dengan kelompok atau tim yang lain.	Siswa bertukar jawaban LKS sesuai arahan guru.	nit
Guru memintasiswa memberiskor berdasarkan jawaban yang disebutkan.	Siswa mengerjakan arahan guru.	
Guru mendata skor siswa.	Siswa memperlihatkan hasil kerjanya untuk dinilai guru.	
Guru menggabungkan kelompok yang tuntas dengan kelompok yang tidak tuntas untuk membahas soal yang belum paham.	Siswa yang tuntas membantu temannya yang belum tuntas.	

Tahap III Permainan (*Game*) dan *Tournament*

Guru meminta masing-masing kelompok untuk atau tim untuk duduk di meja <i>tournament</i> .	Siswa membentuk kelompok atau tim masing-masing.	15 Menit
Memandu siswa memainkan TGT dengan menggunakan alat peraga roda bangun datar.	Siswa memainkan alat peraga sesuai arahan guru.	
Memberikan arahan untuk memutar roda bangun datar secara tidak beraturan, dengan jarum yang menunjukkan	Siswa memainkan <i>game</i> di atas meja yang masing-masing mewakili kelompok atau tim mereka. <i>Game</i> dimainkan sesuai aturan yang ada di TGT.	

	pada salah satu gambar bangun datar dan guru menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari yang ditunjukkan oleh jarum		
--	--	--	--

Tahap IV Penghargaan.

	Menilai seluruh hasil siswa secara kelompok.	Menerima penilaian yang diberikan oleh guru.	5 Menit
	Guru memberikan hadiah kepada kelompok dengan skor tertinggi, dan seluruh kelompok memperoleh penghargaan.	Siswa menerima hadiah dan penghargaan.	

Tahap kegiatan	Kegiatan pembelajaran		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan Akhir	Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman.	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	5 menit
	Guru memberikan salam penutup berisimotivasi belajar siswa dan menutup pelajaran.	Siswa menjawab salam dari guru.	

H. Alat dan Sumber Belajar

- Papan Tulis
- Spidol
- Penggaris
- Alat peraga rodabangun datar
- Buku matematika
- Buku referensi yang relevan
- Laptop
- Infokus

I. Penilaian proses belajar

3. Teknik penilaian : Testertulis
4. Instrument penilaian : Tespadasetiapsiklus

Jorong Guo, Agustus
2017

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Atrisal S.Pd
Nip:

Sustika
Nim: 13 330 0036

KepalaSekolah SMP N 4 GunungTuleh

Madesman, S.Pd
Nip: 19580806198212 1 001

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II

Nama Sekolah : SMP N 4 Gunung Tuleh
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VII
Alokasi waktu : 2 x 40 menit
Pertemuan : 3 (tiga)

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Menghitung keliling dan luas persegi serta menggunakannya dalam pemecahan masalah

C. Indikator

Menggunakan rumus luas dan keliling persegi.

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menggunakan rumus keliling dan luas persegi.

E. Materi Pembelajaran

Bangun datar

F. Model/Metode Pembelajaran

Menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) / Ceramah, tanya jawab, diskusi.

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*discipline*).

Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung Jawab (*responsibility*)

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap kegiatan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan awal	Salam pembuka	Menjawab salam dari guru.	10 Menit

	Menanyakan tentang keadaan kelas seperti absensi siswa.	Memberikan keterangan tentang absensi siswa	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	Mendengarkan dan menyimak pengajaran guru.	
	Membuka pelajaran dengan memotivasi siswa untuk mampu menguasai materi yang akan diajarkan.	Mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.	
	Mengaitkan materi yang akan dipelajari siswa dengan pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan.	menjawab setiap pertanyaan yang diajukan guru.	

Tahap I Penyajian Materi

Tahap kegiatan	Kegiatan pembelajaran		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan Inti	Menyampaikan materi terkait luas dan keliling persegi	Mendengarkan dan menyimak penjelasan guru.	25 Menit
	Membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan cara menggabungkan siswa yang tuntas dengan yang tidak tuntas berdasarkan hasil observasi dari siklus I pertemuan 1 dan 2.	Siswa duduk berdasarkan pembagian ulang kelompok kembali dari guru.	
	Memberikan kesempatan kepada seluruh kelompok untuk memahami materi yang telah diberikan demi lancarnya <i>game</i> dan <i>tournament</i> yang akan diadakan	Siswa memahami semua materi yang telah dipelajari guna untuk lancarnya permainan.	

Tahap II Belajar Tim

Guru membagikan lembar kerja siswa (LKS).	Siswa menerima dan mengerjakan LKS yang diberikan guru.	20 Menit
Guru meminta siswa bertukar jawaban LKS dengan kelompok atau tim yang lain.	Siswa bertukar jawaban LKS sesuai arahan guru.	
Guru meminta siswa memberikan skor berdasarkan jawaban yang disebutkan.	Siswa mengerjakan arahan guru.	
Guru mendata skor siswa.	Siswa mendengarkan	
Guru menggabungkan kelompok yang tuntas dengan kelompok yang tidak tuntas untuk membahas materi yang belum paham.	Siswa yang tuntas membantu temannya yang belum tuntas.	

Tahap III Permainan (*Game*) dan *Tournament*

	Guru membagikan 1 alat peraga roda bangun datar setiap kelompok.	Siswa membentuk kelompok dari perwakilan kelompok atau tim masing-masing.	
	Guru membimbing cara penggunaannya yaitu dengan memutarinya tepat 1 kali putaran,	Siswa memainkan <i>game</i> di atas meja yang masing-masing mewakili kelompok atau tim mereka. <i>Game</i> dimainkan sesuai aturan yang ada di TGT.	
	Guru meminta masing-masing perwakilan untuk berdiri dan bersejajar untuk memutar roda bangun datar.	Siswa berdiri dan siap-siap untuk mengikuti arahan guru.	
	Setelah guru memberikan aba-aba untuk memutar roda bangun datar siswa bersiap untuk melakukan <i>game</i> dan <i>tournament</i> yaitu perwakilan kelompok memutar roda bangun datar, kemudian kelompok yang pertama	Seluruh siswa melakukan pertandingan.	

	memutar bangun datar, kelompok itulah yang akan diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada roda bangun datar tersebut, apabila siswa yang memutar roda bangun datar tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan maka boleh diwakilkan oleh teman kelompoknya		
	Apabila kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan dan jawabannya salah maka kelompok tersebut dikurangi 1 skor, dan kelompok tersebut dipersilahkan untuk melempar pertanyaan kepada kelompok lain, dan apabila kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan yang dilempar oleh kelompok lain maka kelompok tersebut memperoleh skor	Siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan guru.	
	Guru kembali memberikan aba-aba untuk permainan pemutaran roda bangun datar selanjutnya.	Permainan dilanjutkan	

Tahap IV Penghargaan.

	Pada saat <i>game</i> dan <i>tournament</i> berlangsung	Menerima penilaian yang diberikan oleh guru.	5 Menit
--	---	--	---------

	observer mencatat skor perolehan kelompok.		
	Guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi dengan memberikan hadiah berupa pulpen, dan kelompok lainnya memperoleh permen yang sengaja dipersiapkan oleh guru.	Siswamenerima hadiah dan penghargaan.	

Tahap kegiatan	Kegiatan pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan akhir	Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman.	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	5 Menit
	Guru memberikan salam dan menutup pelajaran.	Siswa menjawab salam dari guru.	

H. Alat dan Sumber Belajar

- Papan Tulis
- Spidol
- Penggaris
- Alat peraga rodabangundatar
- Buku matematika
- Buku referensi yang relevan
- Laptop
- Infokus

I. Penilaian proses belajar

5. Teknik penilaian : Test tertulis
6. Instrument penilaian : Tes padasetiap siklus

JorongGuo, Agustus 2017

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Peneliti

Atrisal ,S.Pd

Nip:

Sustika

Nim. 13 330 0036

KepalaSekolah SMP N 4 GunungTuleh

Madesman, S.Pd

Nip: 19580806198212 1 001

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II

Nama Sekolah : SMP N 4 GunungTuleh
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VII
Alokasi waktu : 2 x 40 menit
Pertemuan : 4 (empat)

A. Standar Kompetensi

Memahami konsep segi empat serta menentukan ukurannya.

B. Kompetensi Dasar

Menghitung keliling dan luas persegi panjang serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.

C. Indikator

Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas persegi panjang

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas persegi panjang.

E. Materi Pembelajaran

Bangundatar

F. Model/Metode Pembelajaran

Menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) / Ceramah, tanya jawab, diskusi.

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*discipline*).

Rasa hormat dan perhatian (*respect*)

Tekun (*diligence*)

Tanggung Jawab (*responsibility*)

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap kegiatan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan awal	Salam pembuka	Menjawab salam dari guru.	10 Menit

	Menanyakan tentang keadaan kelas seperti absen siswa.	Memberikan keterangan tentang absensi siswa	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran.	Mendengarkan dan menyimak pengajaran guru.	
	Membuka pelajaran dan memotivasi siswa untuk mampu menguasai materi yang akan diajarkan.	Mengikuti arahan yang diberikan oleh guru.	
	Mengaitkan materi yang akan dipelajari siswa dengan pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan.	Menjawab setiap pertanyaan yang diajukan guru.	

Tahap I Penyajian Materi

Tahap kegiatan	Kegiatan pembelajaran		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan inti	Menyampaikan materi terkait luas dan keliling persegi dan persegi panjang	Mendengarkan dan menyimak penjelasan guru.	
	Guru menyuruh siswa untuk duduk berdasarkan kelompok yang sudah ditentukan dari pertemuan I siklus II.	Membentuk kelompok kata untuk disesuaikan arahan dari guru.	
	Guru menyuruh siswa untuk duduk berdasarkan kelompok yang sudah ditentukan dari pertemuan I siklus II.	Siswa duduk pada tempat berdasarkan arahan guru.	

	Guru memberikan beberapa pertanyaan tentang materi yang telah diajar dari sebelumnya	Siswamenjawab pertanyaan	
--	--	--------------------------	--

Tahap II Belajar Tim

	Guru membagi LKS untuk dikerjakan secara individu	Siswamenerimadan mengerjakan LKS yang diberikan guru.	20 Menit
	Guru menanyakan tentang LKS yang dianggap kurang paham.	Siswamenanyakan soal yang dianggap kurang paham	
	Guru mengoreksi hasil dari tes yang sudah dikerjakan.	Siswamendengarkan hasil dari soal tes	

Tahap III Permainan (*Game*) dan *Tournament*

Guru meminta perwakilan dari kelompok masing-masing duduk di meja <i>tournament</i> berdasarkan hasil nilai tes tertinggi untuk melakukan permainan.	Siswamembentukkelompokdariperwakilankelompokatau timmasing-masing.	15 Menit
Masing-masing kelompok mendukung perwakilan dari kelompokny	Siswamemainkan <i>game</i> di atasmeja yang masing-masing yang mewakili kelompok atau tim mereka. <i>Game</i> dimainkan sesuai aturan yang ada di TGT.	

<p>a dalam pertandingan ini.</p>		
<p>Guru memutar roda bangun datar, kemudian perwakilan siswa dari masing-masing kelompok berebutan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Dari pertanyaan tersebut, guru mengaitkannya dengan benda-benda yang ada di sekitar sekolah. Seperti benda-benda apakah yang termasuk dalam sifat-sifat dari persegi dan persegi panjang. Apabila siswa tidak dapat menjawab dan jawaban salah maka skor nilai</p>	<p>Siswa yang perwakilan dari kelompok yang dalam melakukan pertandingan menjawab pertanyaan guru.</p>	

	dikurangi 1.		
	Apabila siswa yang perwakilan melakukan pertandingan tidak memperoleh skor maka pertanyaan akan dilemparkan guru kepada teman kelompok asalnya.	Anggota kelompok asal menjawab pertanyaan yang dilempar oleh temannya.	

Tahap IV Penghargaan.

	Guru menghitung skor yang diperoleh siswa dalam pertandingan.	Menerima penilaian yang diberikan oleh guru.	5 Menit
	Guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi.	Siswa menerima hadiah dan penghargaan.	

Tahap kegiatan	Kegiatan pembelajaran		Alokasi waktu
	Guru	Siswa	
Kegiatan akhir	Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman.	Siswa mendengarkan penjelasan guru.	5 Menit
	Guru memberikan nasehat, kritik dan saran terhadap pembelajaran yang telah berlangsung	Siswa memberi kritik dan saran masing-masing	
	Guru memberikan salam dan menutup pelajaran.	Siswa menjawab salam dari guru.	

H. Alat dan Sumber Belajar

- Papan Tulis
- Spidol
- Penggaris
- Alat peraga rodabangundatar
- Buku matematika
- Buku referensi yang relevan
- Laptop
- Infokus

I. Penilaian proses belajar

1. Teknik penilaian : Test tertulis
2. Instrument penilaian : Tes pada setiap siklus

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran

Jorong Guo, Agustus 2017
Peneliti

Atrisal, S.Pd
Nip:

Sustika
Nim. 13 330 0036

Kepala Sekolah SMP N 4 Gunung Tuleh

Madesman, S.Pd
Nip: 19580806198212 1 001

Lampiran 7

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eline Yanty Putri Nasution, M. Pd

Pekerjaa : Dosen Pendidikan Matematika

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap instrument tes penelitian dengan penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Pokok Bahasan Bangun Datar Di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh.

Yang disusun oleh:

Nama : Sustika
NIM : 13 330 0036
Fakultas : Tarbiyah dan IlmuKeguruan
Jurusan : TadrisMatematika

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

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

Padangsidimpuan, November 2016

Eline Yanty Putri Nasution, M.Pd

LEMBAR VALIDASI TES

Satuan Pendidikan : SMP N 04 Gunung Tuleh
Kelas/Semester : VII/II (Dua)
Mata Pelajaran : Matematika
PokokBahasan : Bangun Datar
Nama Validator : Eline Yanty Putri Nasution, M. Pd.
Pekerjaan : Dosen Tadris Matematika IAIN Padangsidimpuan

A. Petunjuk

1. Berilah tanda (\checkmark) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
2. Bila ada beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar validasi ini.

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

NO	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	FORMAT					
	1. Kejelasan bagian materi					
	2. Kejelasan sistem penomoran					
	3. Pengaturan tata letak					
	4. Kesesuain jenis dan ukuran huruf					
	5. Pengaturan ilustrasi					

BAHASA					
II	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah bahasa Indonesia				
	2. Kesederhanaan struktur kalimat				
	3. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda				
	4. Kejelasan petunjuk dan arah				
	5. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan				
ISI					
III	1. Kesesuaian dengan indikator pencapaian hasil belajar				
	2. Kebenaran isi/materi				
	3. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal				
	4. Kejelasan maksud soal				
	5. Kemungkinan soal dapat terselesaikan Baik				

Keterangan Skala Penilaian:

1. Berarti “Tidak”
2. Berarti “Kurang Baik”
3. Berarti “Cukup Baik”
4. Berarti “Baik”
5. Berarti “Baik sekali”

C. Penilaian Umum

Simpulan penilaian secara umum

(Mohon lingkari angka dibawah ini sesuai penilaian Bapak/Ibu)

a. Lembar validitas tes ini:	b. Lembar validitas tes ini:
1. Tidak Baik 2. Kurang Baik 3. CukupBaik 4. Baik 5. Baik sekali	1. Belum dapat digunakan 2. Dapat digunakan dengan revisi banyak 3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit 4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan, 2016

Validator,

Eline Yanty Putri Nasution. M, Pd.

Nip:

LAMPIRAN 8

Intrumen pada Tes Awal

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar :

1. Gambarkan bangun datar persegi panjang dan jelaskan sifat-sifat persegi panjang tersebut.
2. Jika panjang sisi sebuah persegi = 6 cm. Berapakah keliling dan luas persegi tersebut?
3. Hitunglah keliling dan luas persegi panjang dengan ukuran sebagai berikut:
 - a. Panjang = 8 cm. Lebar = 12 cm.
 - b. Panjang = 12 cm. Lebar = 16 cm.
4. Sebuah poster berbentuk persegi memiliki panjang sisi 30 m. Maka berapakah luas dari poster tersebut?
5. Apakah persegi merupakan persegi panjang atau persegi panjang merupakan persegi?



Lampiran 9

Hasil Rekapitulasi Tes Kemampuan Awal

NO	NAMA	BUTIR SOAL					SKOR	NILAI	KET
		1	2	3	4	5			
1	Ahmad Rifai	√	√	√		√	8	80	Tuntas
2	Agus Sudioanto	√		√			4	40	TidakTuntas
3	Ayu	√	√	√			6	60	TidakTuntas
4	Dini						0	0	TidakTuntas
5	Diana Putri			√	√		4	40	Tidak Tuntas
6	Eko Permana	√				√	4	40	TidakTuntas
7	Fandi	√	√	√	√		8	80	Tuntas
8	Hanafi	√			√		4	40	TidakTuntas
9	Helsa PutriPutri	√			√		4	40	Tidak Tuntas
10	Indri Lesmana	√	√	√	√		8	80	Tuntas
11	Juanda	√	√			√	6	60	TidakTuntas
12	Karmila	√				√	4	40	TidakTuntas
13	Leni Marlina		√	√	√		6	60	Tidak Tuntas
14	Lusi Yanti	√	√				4	40	TidakTuntas
15	Lomra	√	√				4	40	Tidak Tuntas
16	Maradona	√	√	√	√		8	80	Tuntas
17	Manra	√					2	20	TidakTuntas
18	Melda Yanti	√	√				4	40	TidakTuntas
19	Mutia Mawaddah				√		2	20	TidakTuntas
20	Monika		√			√	4	40	TidakTuntas
21	Nesa Lintina		√	√	√		6	60	Tidak Tuntas
22	Nur Hayati	√	√				4	40	TidakTuntas
23	Nur Fadilah		√	√			4	40	TidakTuntas
24	Patria NST			√	√	√	6	60	TidakTuntas
25	Penri	√	√		√	√	7,5	7,5	Tuntas
26	Putri Handayani	√		√	√	√	8	80	Tuntas
Jumlahsiswatuntas							6		
Persentaseketuntasan							23,07%		

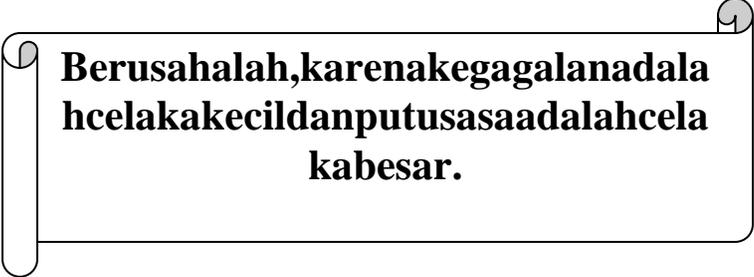
Rumus mengubah skor menjadi nilai = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Lampiran10

SOAL TES SIKLUS I (PERTEMUAN KE-I)

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan benar.

6. Apakah persegi merupakan persegi panjang atau persegi panjang merupakan persegi?
i?
7. Berdasarkan arti pengertian dan sifat-sifat dari persegi panjang, cobasebutkan yang bukan merupakan jenis bendapersegi.
8. Tulislah nama bangun datar yang sesuai dengan sifat-sifat berikut ini:
Memiliki 4 sisi dan 4 titik sudut
Memiliki 2 pasang sisi yang sejajar dan sama panjang
Keempat sisinya sama panjang
Keempat Sudutnya sama besar yaitu 90 derajat (siku-siku)
9. Cobasebutkan 5 jenis bendaberbentuk persegi, dan 5 jenis bentuk panjang yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari
10. Gambarkan bangun datar persegi panjang dan jelaskan sifat-sifat persegi panjang tersebut.



Berusahalah, karena kegagalan adalah celakakecil dan putus asa adalah celakabesar.

Lampiran11

SOAL TES SIKLUS I (PERTEMUAN KE- 2)

Jawablah pertanyaan-pertanyaaan berikut dengan tepat.

6. Tulislah rumus luas dan keliling persegi panjang.
7. Jika panjang sisi sebuah persegi = 5 cm. Berapakah keliling dan luas persegi tersebut?
8. Hitunglah panjang sebuah persegi, jika diketahui keliling persegi tersebut 24 cm.
9. Luas sebuah peregi panjang= 60 cm, dengan panjang 10 cm. Hitunglah lebar persegi panjang tersebut.
10. Hitunglah keliling dan luas persegi panjang dengan ukuran sebagai berikut.
 - c. Panjang = 18 cm. Lebar = 12 cm
 - d. Panjang = 25 cm. Lebar = 16 cm



Lampiran 12

SOAL TES SIKLUS II(PERTEMUAN KE-1)

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dengan benar:

11. Diketahui keliling suatu persegi sebagai berikut.

- a. $K = 52 \text{ cm}$
- b. $K = 60 \text{ cm}$

Tentukan ukuran sisi persegi dan luasnya.

12. Diketahui luas persegi sama dengan luas persegi panjang dengan panjang = 16 cm dan lebar = 4 cm. tentukan keliling persegi tersebut.

13. Diketahui luas sebuah persegi adalah 16 m. Hitunglah panjang sisi dari persegi tersebut.

14. Sebuah poster berbentuk persegi memiliki panjang sisi 30 m. maka berapakah luas dari poster tersebut?

15. Diketahui keliling sebuah papan tulis berbentuk persegi adalah =28 m. maka berapakah luas sebenarnya dari papan tulis tersebut?

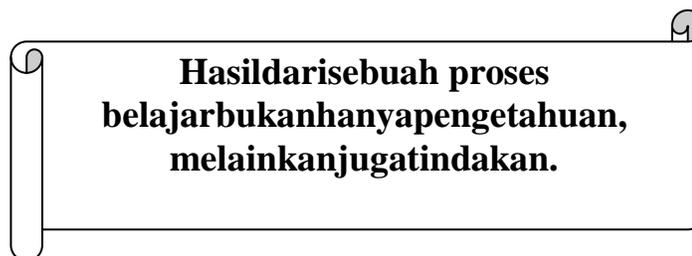
**Kesuksesan orang lain
diraih bukandari malas-malasan,
namundengankeringat tekad dan kerja keras**

Lampiran13

SOAL TES SIKLUS II(PERTEMUAN Ke-2)

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dengan benar.

16. Ada sebuah lapangan basket dengan bentuk persegi panjang. Apabila panjang sisinya adalah 45 m dan lebarnya 25 m, maka berapakah luas dari lapangan basket tersebut?
17. Ayah memiliki kebun dengan luas 12 hm dan panjang salah satu sisinya adalah 6 hm. Berapakah lebar dari kebun tersebut?
18. Di depan sekolah ini ada sebuah halaman dengan luas 840 m dengan lebar 24 m. Hitunglah panjang dari halaman sekolah tersebut?
19. Pak Adim mempunyai kebun berbentuk persegi panjang dengan panjang 25 m dan lebar 15 m. Dia ingin menanam pohon sebagai pagar kebunnya. Bila jarak pohon yang satu dengan yang lainnya 10 m, berapakah banyak pohon yang bisa ditanam untuk pagar kebun itu?
20. Kebun Pak Joni berbentuk persegi panjang dengan panjang 23 m dan lebar 16 m. Hitunglah luas dan keliling kebun Pak Joni..



Hasil dari sebuah proses belajar bukan hanya pengetahuan, melainkan juga tindakan.

Lampiran 14

Hasil Rekapitulasi Tes Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1

NO	NAMA	BUTIR SOAL					SKOR	NILAI	KET
		1	2	3	4	5			
1	Ahmad Rifai	√	√	√		√	8	80	Tuntas
2	Agus Sudioanto	√		√	√		6	60	Tidak Tuntas
3	Ayu	√	√	√			6	60	Tidak Tuntas
4	Dini						0	0	Tidak Tuntas
5	Diana Putri			√	√		4	40	Tidak Tuntas
6	Eko Permana	√				√	4	40	Tidak Tuntas
7	Fandi	√	√	√	√		8	80	Tuntas
8	Hanafi	√		√	√		6	60	Tidak Tuntas
9	Helsa Putri Putri	√			√		4	40	Tidak Tuntas
10	Indri Lesmana	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
11	Juanda	√	√			√	6	60	Tidak Tuntas
12	Karmila	√				√	4	40	Tidak Tuntas
13	Leni Marlina		√	√	√		6	60	Tidak Tuntas
14	Lusi Yanti	√	√				4	40	Tidak Tuntas
15	Lomra	√	√				4	40	Tidak Tuntas
16	Maradona	√	√	√	√		8	80	Tuntas
17	Manra	√					2	20	Tidak Tuntas
18	Melda Yanti	√	√	√			6	60	Tidak Tuntas
19	Mutia Mawaddah				√		2	20	Tidak Tuntas
20	Monika		√			√	4	40	Tidak Tuntas
21	Nesa Lintina		√	√	√	√	8	80	Tuntas
22	Nur Hayati	√	√				4	40	Tidak Tuntas
23	Nur Fadilah		√	√			4	40	Tidak Tuntas
24	Patria NST			√	√	√	6	60	Tidak Tuntas
25	Penri	√	√		√	√	8	80	Tuntas
26	Putri Handayani	√		√	√	√	8	80	Tuntas
Jumlahsiswatuntas							7		
Persentaseketuntasan							26,92%		

Lampiran 15

Hasil Rekapitulasi Tes Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2

NO	NAMA	BUTIR SOAL					SKOR	NILAI	KET
		1	2	3	4	5			
1	Ahmad Rifai	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
2	Agus Sudioanto	√		√	√		6	60	Tidak Tuntas
3	Ayu	√	√	√	√		8	80	Tuntas
4	Dini	√			√		4	40	Tidak Tuntas
5	Diana Putri	√	√	√	√		8	80	Tuntas
6	Eko Permana	√				√	4	40	Tidak Tuntas
7	Fandi	√	√	√	√		8	80	Tuntas
8	Hanafi	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
9	Helsa Putri	√			√		4	40	Tidak Tuntas
10	Indri Lesmana	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
11	Juanda	√	√			√	6	60	Tidak Tuntas
12	Karmila	√		√	√	√	8	80	Tuntas
13	Leni Marlina		√	√	√		6	60	Tidak Tuntas
14	Lusi Yanti	√	√		√	√	8	80	Tuntas
15	Lomra	√	√				4	40	Tidak Tuntas
16	Maradona	√	√	√	√		8	80	Tuntas
17	Manra	√					2	20	Tidak Tuntas
18	Melda Yanti	√	√	√			6	60	Tidak Tuntas
19	Mutia Mawaddah				√		2	20	Tidak Tuntas
20	Monika		√			√	4	40	Tidak Tuntas
21	Nesa Lintina		√	√	√	√	8	80	Tuntas
22	Nur Hayati	√	√				4	40	Tidak Tuntas
23	Nur Fadilah		√	√			4	40	Tidak Tuntas
24	Patria NST			√	√	√	6	60	Tidak Tuntas
25	Penri	√	√		√	√	8	80	Tuntas
26	Putri Wulandari	√		√	√	√	8	80	Tuntas
Jumlahsiswatuntas							12		
Persentaseketuntasan							46,15%		

Lampiran 16

Hasil Rekapitulasi Tes Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1

NO	NAMA	BUTIR SOAL					SKOR	NILAI	KET
		1	2	3	4	5			
1	Ahmad Rifai	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
2	Agus Sudioanto	√	√	√	√		8	80	Tuntas
3	Ayu	√	√	√	√		8	80	Tuntas
4	Dini	√			√		4	40	Tidak Tuntas
5	Diana Putri	√	√	√	√		8	80	Tuntas
6	Eko Permana	√	√	√	√	√	9	90	Tuntas
7	Fandi	√	√	√	√		8	80	Tuntas
8	Hanafi	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
9	Helsa Putri	√	√	√	√	√	9	90	Tuntas
10	Indri Lesmana	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
11	Juanda	√	√			√	6	60	Tidak Tuntas
12	Karmila	√		√	√	√	8	80	Tuntas
13	Leni Marlina		√	√	√		6	60	Tidak Tuntas
14	Lusi Yanti	√	√		√	√	8	80	Tuntas
15	Lomra	√	√				4	40	Tidak Tuntas
16	Maradona	√	√	√	√		8	80	Tuntas
17	Manra	√					2	20	Tidak Tuntas
18	Melda Yanti	√	√	√			6	60	Tidak Tuntas
19	Mutia Mawaddah	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
20	Monika		√			√	4	40	Tidak Tuntas
21	Nesa Lintina		√	√	√	√	8	80	Tuntas
22	Nur Hayati	√	√				4	40	Tidak Tuntas
23	Nur Fadilah	√	√	√	√	√	9	90	Tuntas
24	Patria NST			√	√	√	6	60	Tidak Tuntas
25	Penri	√	√		√	√	8	80	Tuntas
26	Putri Wulandari	√		√	√	√	8	80	Tuntas
Jumlahsiswatuntas							17		
Persentaseketuntasan							65,38%		

Lampiran 17

Hasil Rekapitulasi Tes Siswa Siklus II Pertemuan 2

NO	NAMA	BUTIR SOAL					SKOR	NILAI	KET
		1	2	3	4	5			
1	Ahmad Rifai	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
2	Agus Sudioanto	√	√	√	√		8	80	Tuntas
3	Ayu	√	√	√	√		8	80	Tuntas
4	Dini	√	√	√	√	√	9	90	Tuntas
5	Diana Putri	√	√	√	√		8	80	Tuntas
6	Eko Permana	√	√	√	√	√	9	90	Tuntas
7	Fandi	√	√	√	√		8	80	Tuntas
8	Helsa Putri	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
9	Hanafi	√	√	√	√	√	9	90	Tuntas
10	Inri Lesmana	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
11	Juanda	√	√				4,5	45	Tidak Tuntas
12	Karmila	√		√	√	√	8	80	Tuntas
13	Leni Marlina		√	√	√		6	60	Tidak Tuntas
14	Lusi Yanti	√	√		√	√	8	80	Tuntas
15	Lomra	√	√				4	40	Tidak Tuntas
16	Maradona	√	√	√	√		8	80	Tuntas
17	Manra	√	√	√	√		7,5	75	Tuntas
18	Melda Yanti	√	√	√		√	7,5	75	Tuntas
19	Mutia Mawaddah	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
20	Monika	√	√		√	√	6,5	65	Tidak Tuntas
21	Nesa Lintina		√	√	√	√	8	80	Tuntas
22	Nur Hayati	√	√	√			4,5	45	Tidak Tuntas
23	Nur Fadilah	√	√	√	√	√	9	90	Tuntas
24	Patria NST	√	√	√	√	√	10	100	Tuntas
25	Penri	√	√		√	√	8	80	Tuntas
26	Putri Handayani	√		√	√	√	8	80	Tuntas
Jumlahsiswatuntas							21		
Persentaseketuntasan							80,76%		

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : SUSTIKA
2. NIM : 13 330 0036
3. Tempat tanggal lahir : Paraman Guo, 9 Agustus 1994
4. Alamat : Jorong Guo, kec. Gunung Tuleh, kab. Pasbar
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Agama : Islam
7. Kewarganegaraan : Indonesia

B. NAMA ORANG TUA

1. Ayah : SUKIMAN
2. Ibu : DAHRIA

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tamat dari SD N 08 Gunung Tuleh pada tahun 2007
2. Tamat dari SMP N 1 Gunung Tuleh pada tahun 2010
3. Tamat dari SMA N 1 Gunung Tuleh pada tahun 2013
4. Masuk IAIN S.1 Jurusan Tarbiyah TMM-1 tahun 2013

Dokumentasi kegiatan pada siklus I dan siklus II



Saat peneliti menjelaskan materi



Pemberian hadiah berupa pulpen kepada kelompok yang mempunyai skor tertinggi



Mengerjakan soal tes individu pada siklus II pertemuan 2



Membimbing kelompok pada saat mengerjakan tes siklus I pertemuan 2



Saat permainan berlangsung pada siklus II pertemuan 1



Saat permainan berlangsung pada siklus I pertemuan 2



Saat anggota kelompok memahami materi pada siklus I pertemuan 1



saat mengerjakan soal tes pada siklus I pertemuan 1



Saat berdiskusi setelah memutar roda bangun datar pada siklus I pertemuan 2



Saat mengoreksi jawaban kelompok lain pada siklus I pertemuan 2



Saat kelompok diberi kesempatan untuk memahami materi sebelum permainan dimulai



Perwakilan kelompok dalam *tournament* pada siklus II



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km, 4.5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 2280, Faximile (0634) 24022

Nomor : In.19/E.7/PP.00.9/64 /2016

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Padangsidimpuan, Agustus 2016

Kepada Yth;

Bapak/Ibu:

1. Pembimbing I

Dra. Asnah, M.A

2. Pembimbing II

Mariam Nasution, M.Pd

di-

Padangsidimpuan

Assalamu 'Alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan hasil sidang Tim Pengkaji Kelayakan Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa tersebut dibawah ini sebagai berikut:

Nama : SUSTIKA

Nim : 13330 0036

Fakultas/Jurusan : FTIK/TMM-1

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA PADA POKOK BAHASAN BANGUN DATAR DI KELAS VII SMP N 4 GUNUNG TULEH.**

Seiring dengan hal tersebut, kami akan mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi pembimbing I dan Pembimbing II penelitian penulisan skripsi mahasiswa dimaksud.

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Ketua Jurusan TMM

Dr. Ahmad Nizar Ranguti, S.Si, M.Pd
NIP.19800413 200604 1 002

Sekretaris Jurusan TMM

Nursyaidah, M.Pd
NIP.19770726 200312 2 001

Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Lembaga

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

PERNYATAAN KESEDIAAN SEBAGAI PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihatang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 1384 /In.14/E.4c/TL.00/08/2017
Hal : Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

16 Agustus 2017

Yth. Kepala SMP N 4 Gunung Tuleh
Kabupaten Pasaman

Dengan hormat, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan menerangkan bahwa :

Nama : Sustika
NIM : 13 330 0036
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM
Alamat : Paraman Guo

adalah benar Mahasiswa IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Menggunakan Alat Peraga pada Pokok Bahasan Bangun Datar di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh**". Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan data dan informasi sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan
Dekan Bidang Akademik



Dr. Lelya Huda, M.Si.
NIP. 197209202000032002



PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 4 GUNUNG TULEH

Alamat : Siligawan-Guo

Kode Pos : (26371)



REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 800/ 158/SMP.04-GT/2017

- a. Dasar : Berdasarkan surat rekomendasi penelitian No. B-384/Ln.14/E.4c/TL.00/08/2017 IAIN PADANG SIDIMPUAN, FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN tentang rekomendasi penelitian yang berjudul **Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Pokok Bahasan Bangun Datar Di Kelas VII SMP N 4 Gunung Tuleh.**
- b. Menimbang : Surat Rekomendasi Penelitian No. B-384/Ln.14/E.4c/TL.00/08/2017 IAIN PADANG SIDIMPUAN, FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Tanggal, 16 Agustus 2017 Perihal **Mohon Izin Penelitian Penyelesaian Skripsi Penelitian.**

Atas nama Kepala SMPN 4 Gunung Tuleh menerangkan bahwa:

Nama : SUSTIKA
NIM : 13 330 0036
Alamat : Paraman Guo, Nagari Rabi Jonggor, Kecamatan Gunung Tuleh
Kab. Pasaman Barat
Lokasi : SMP N 4 Gunung Tuleh Nagari Rabi Jonggor, Kecamatan Gunung
Tuleh Kab. Pasaman Barat
Waktu : 16 Agustus 2017- 16 November 2017

Nama yang tersebut di atas benar-benar telah mengadakan Penelitian selama tiga Bulan di SMP N 4 Gunung Tuleh, nagari Rabi Jonggor, kecamatan Gunung Tuleh, kabupaten Pasaman Barat.

Demikianlah surat ini kami buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Jorong Guo, Agustus 2017
Kepala SMPN 4 Gunung Tuleh



MADESMAN
NIP. 19580806 198212 1 001