



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI KPK DAN FPB SISWA KELAS VA SDN 200112
PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

MUHAMMAD ILHAM HASIBUAN
NIM. 16 205 00123

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

PADANGSIDIMPUAN

2021



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI KPK DAN FPB SISWA KELAS VA SDN 200112
PADANGSIDIMPUAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

MUHAMMAD ILHAM HASIBUAN
NIM. 16 205 00123

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

PADANGSIDIMPUAN

2021



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MATERI KPK DAN FPB SISWA KELAS VA SDN 200112
PADANGSIDIMPUAN

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

MUHAMMAD ILHAM HASIBUAN
NIM. 16 205 00123

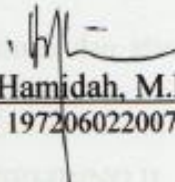


PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II


Dr. Lelva Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002


Hj. Hamidah, M.Pd
NIP. 197206022007012029

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

2021

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
A.n. Muhammad Ilham Hasibuan
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, Maret 2021
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

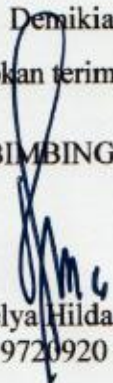
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **Muhammad Ilham Hasibuan** yang berjudul: **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan"**, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

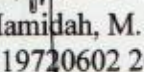
Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

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

PEMBIMBING I


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

PEMBIMBING II


Hj. Hamidah, M. Pd
NIP. 19720602 200701 2 029

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul **"Penerapan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan"** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di IAIN Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Maret 2021

Pembuat Pernyataan

Materai 6000



Muhammad Ilham Hasibuan
NIM. 16 205 00123

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

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

Nama : Muhammad Ilham Hasibuan
NIM : 16 205 00123
Jurusan : PGMI-4
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/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.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada tanggal : Maret 2021

Yang menyatakan



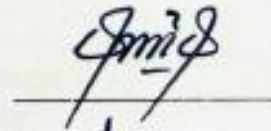
Muhammad Ilham Hasibuan
NIM. 16 205 00123

REPUBLIC OF INDONESIA
INSTITUTE FOR CURRICULUM DEVELOPMENT
DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

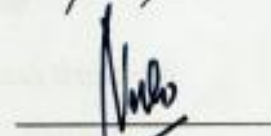
Nama : Muhammad Ilham Hasibuan
NIM : 16 205 00123
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan.

No. Nama Tanda Tangan

1. Ali Asrun Lubis, S. Ag., M. Pd
(Ketua/ Penguji Bidang Metodologi)



2. Nursyaidah, M. Pd
(Sekretaris/ Penguji Bidang Isi dan Bahasa)



3. Hj. Hamidah, M. Pd
(Anggota/ Penguji Bidang Umum)



4. Ade Suhendra, S. Pd. I., M. Pd. I
(Anggota/ Penguji Bidang PGMI)



Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 12 Juli 2021
Pukul : 08.30 WIB s/d Selesai
Hasil/ Nilai : 81,25/ A
Indeks Pretasi Kumulatif : 3,92
Predikat : Pujian



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

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faxmile (0634) 24023

PENGESAHAN DEKAN

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa
Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan.
Nama : Muhammad Ilham Hasibuan
NIM : 16 205 00123
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)/
Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam bidang Ilmu Tadris/Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah

Padangsidempuan, Juni 2021
Dekan



Dr. Lely Hilda M. Si

0920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Muhammad Ilham Hasibuan
Nim : 16 205 00123
Judul Skripsi : Penerapan *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan.
Tahun : 2021

Latar belakang masalah penelitian ini adalah presentase hasil belajar siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan. Penyebabnya adalah siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu pembelajaran yang sulit dan membosankan, kurangnya interaksi antara siswa dan guru yang menyebabkan siswa pasif, dan siswa kurang paham dalam mengerjakan soal materi KPK dan FPB.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan penerapan *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan-tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila nilai rata-rata dan presentase ketuntasan siswa telah tercapai sesuai yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di setiap siklus meningkat. Pada tes awal nilai rata-rata siswa yaitu 50,62 (25%), kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa dari 56,85 (37,5%) menjadi 63,43 (56,25%), pada siklus II dari 71,85 (68,75%) menjadi 76,25 (81,25%). Selain itu data yang didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan sebelum diberikan tindakan awalnya siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dimana masih didominasi oleh guru, tetapi setelah dilakukannya tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa sudah lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran baik itu bertanya, mengerjakan soal, berpartisipasi dalam kelompok dan bermain *game*.

Kata Kunci : Model *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB.

ABSTRAK

Name : Muhammad Ilham Hasibuan
Nim : 16 205 00123
Thesis Title : Implementation of Teams Games Tournament to Improve Mathematics Learning Outcomes of the least multiplication of subjects and the greatest fellowship factor of Class VA Students in Elementary School 200112 Padangsidimpuan.
Year : 2021

The background of this research problem is the low student learning outcomes in mathematics learning material of KPK and FPB class VA Elementary School 200112 Padangsidimpuan. The reason is that students think that learning mathematics is difficult and boring learning. In addition, the teacher's explanation method uses the direct instructions learning model where the system memorizes, notes and understands so that students look passive during learning.

The formulation of the problem in this study is whether the application of the Teams Games Tournament can improve learning KPK and FPB of grade VA students of Elementary School 200112 Padangsidimpuan. The purpose of this study was to determine the improvement of learning outcomes with the application of the Teams Games Tournament in mathematics subject KPK and FPB of grade VA students of SDN 200112 Padangsidimpuan.

This type of research is Classroom Action Research (PTK) with the stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were students of class VA Elementary School 200112 Padangsidimpuan, totaling 16 students consisting of 9 boys and 7 girls. This research was conducted in two cycles, cycle I and cycle II, each cycle consisting of two meetings. Data collection techniques used in this study were tests and observations. The analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative descriptive. The success indicator in this study is if the average value and percentage of student completeness increases from pre-cycle, cycle I and cycle II.

The results of this study indicate that student learning outcomes in mathematics learning in each cycle increase. In the initial test the students' average score was 50.62 (25%), then in the first cycle the students' average score was from 56.85 (37.5%) to 63.43 (56.25%), in the second cycle from 71.85 (68.75%) to 76.25 (81.25%). In addition, the data obtained from the results of observations made before being given the initial action of the students were less active in learning activities which were still dominated by the teacher, but after the actions were carried out students were more active in learning activities whether it was asking questions, doing questions, participating in groups and playing games.

Keywords: Teams Games Tournament Model, Learning Outcomes, Math lessons the material is KPK and FPB.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Segala puji dan Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, kesehatan dan kesempatan kepada kita sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian ini dan menuangkannya dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan”. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penelitian ini dimaksudkan untuk melengkapi persyaratan dan tugas-tugas dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan, baik dalam susunan kata, kalimat, maupun sistematika pembahasannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman peneliti, namun atas bantuan bimbingan, dorongan serta nasehat dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan. Oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya, dan pembaca umumnya.

Pada kesempatan ini dengan setulus hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Pembimbing I dan Ibu Hj. Hamidah, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan memotivasi saya dalam menyusun skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL selaku Rektor IAIN Padangsidempuan dan Bapak Wakil Rektor I, II, dan III.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kesempatan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Bapak Muhlison, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik yang ikut serta membantu saya dalam hal urusan perkuliahan.

6. Bapak dan Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademik IAIN Padangsidimpuan yang ikut serta membantu.
7. Ibu Hj. Eliya Rosa Simbolon, S.Pd selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 200112 Padangsidimpuan dan ibu Elfi Sa'adah, S.Pd.SD selaku Guru Kelas VA yang sudah memberi izin dan membantu peneliti dalam mengumpulkan data, serta siswa-siswi yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Teristimewa kepada ayahanda H. Sarimuda Hasibuan dan ibunda tercinta Hj. Marhani Harahap yang senantiasa mengasuh, mendidik dan mendoakan saya serta selalu melimpahkan kasih sayangnya, memberikan materi dan pengorbanan yang tiada terhingga demi keberhasilan dan kesuksesan saya.
9. Kakak, Abang dan Bere tercinta (Arma Aisyah Hasibuan, S.Km, Adanan Soleh Hasibuan, Rahmadani Hasibuan, AM.Keb, Aqila Syifaul Hani Siregar dan Nayara Ihza Siregar) yang selalu memberikan motivasi dan dukungan bagi peneliti agar tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi PGMI dan terkhusus PGMI-4 angkatan 2016/2017 yang tidak dituliskan namanya satu persatu.

Akhir kata semoga Allah selalu memberikan balasan lebih atas budi baik yang telah diberikan Amiin.

Padangsidimpuan, Januari 2021
Peneliti

Muhammad Ilham Hasibuan
NIM. 16 205 00123

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA UJIAN MUNAQOSAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
Abstrak.....	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Gambar	viii
Daftar Lampiran	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah1	
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah	7
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	10
I. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
1. Hakikat Belajar	12
2. Model Pembelajaran Kooperatif	14
3. Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	15
4. Hasil Belajar	23
5. Matematika	26
6. KPK dan FPB	27
B. Penelitian Terdahulu	33
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis Tindakan	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	39
B. Jenis dan Metode Penelitian	39
C. Subjek Penelitian.....	40
D. Prosedur Penelitian	40
E. Sumber Data	44

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	50
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	50
a. Deskripsi Penelitian.....	50
b. Hasil Penelitian	52
c. Deskripsi Pra Siklus	52
d. Deskripsi Siklus I.....	55
e. Deskripsi Siklus II.....	69
B. Pembahasan	83
C. Keterbatasan Penelitian	89
BAB V KESIMPULAN	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.....	15
Tabel 2.2 Perhitungan Poin Turnamen Untuk Empat Pemain	20
Tabel 2.3 Perhitungan Poin Turnamen Untuk Tiga Pemain	21
Tabel 2.4 Perhitungan Poin Turnamen Untuk Dua Pemain.....	21
Tabel 2.5 Contoh <i>Game Score Sheet</i>	21
Tabel 2.6 Lembar Rangkuman Hasil Kelompok.....	22
Tabel 2.7 Kriteria Penghargaan yang Disarankan.....	22
Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal.....	45
Tabel 4.1 Daftar Nama-nama Siswa	51
Tabel 4.2 Nilai Siswa Pra Siklus.....	53
Tabel 4.3 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-1	58
Tabel 4.4 Nilai Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1.....	59
Tabel 4.5 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-2.....	65
Tabel 4.6 Nilai Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2.....	67
Tabel 4.7 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1	73
Tabel 4.8 Nilai Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1	74
Tabel 4.9 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-2	80
Tabel 4.10 Nilai Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2	81
Tabel 4.11 Nilai Rata-rata Kelas	86
Tabel 4.12 Presentase Ketuntasan Siswa Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus dalam Permainan	18
Gambar 2.2 Pengelompokan Tim	19
Gambar 3.1 Model Kurt Lewin dalam Beberapa Siklus Hasil Modifikasi	41
Gambar 4.1 Presentase Hasil Tes Pra Siklus	54
Gambar 4.2 Presentase Hasil Siklus I Pertemuan Ke-1	61
Gambar 4.3 Presentase Hasil Siklus I Pertemuan Ke-2	68
Gambar 4.4 Presentase Hasil Siklus II Pertemuan Ke-1	75
Gambar 4.5 Presentase Hasil Siklus II Pertemuan Ke-2	82
Gambar 4.6 Nilai Rata-rata Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	87
Gambar 4.7 Presentase Ketuntasan Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	95
Lampiran Validasi RPP	103
Lampiran Surat Validasi RPP	106
Lampiran Lembar Kerja Siswa	108
Lampiran Soal dan Jawaban	111
Lampiran Validasi Tes Kemampuan Kognitif	123
Lampiran Surat Validasi Soal	125
Lampiran Observasi	126
Lampiran Daftar Nilai	130
Lampiran <i>Time Schedule</i>	135
Lampiran Nilai Ulangan Harian Siswa	136
Lampiran Silabus Matematika	137
Lampiran Dokumentasi	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat meningkatkan dan memperbaiki kualitas kehidupan manusia. Banyak faktor yang harus dipertimbangkan, karena pengaruhnya terhadap kehidupan manusia tidak dapat diabaikan dan menjadi faktor yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya dari suatu bangsa.

Pendidikan mencakup sebuah rentang kawasan yang terdiri atas beberapa komponen yang bekerja dalam sebuah sistem. Evaluasi pendidikan yang komprehensif harus dilakukan terhadap seluruh komponen dan sistem kerjanya. Pendidikan melibatkan siswa, guru, metode, tujuan, kurikulum, media, sarana, kepala sekolah, pemerintah, masyarakat, pengguna lulusan, lingkungan fisik dan manusia.¹

Pendidikan tidak pernah mengenal usia, semua bisa mendapatkannya baik dia pendidikan formal (SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi) maupun informal. Tujuan pendidikan itu adalah menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada prosesnya, setiap individu belajar berbagai pelajaran sebagai wujud memperoleh pengetahuan yang baru dan berdampak pada perubahan tingkah laku setiap orang.² Setiap mata pelajaran saling berkaitan dengan mata pelajaran lainnya dan memiliki peranan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya yaitu pelajaran matematika. Selain itu dijelaskan pula

¹Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 18.

²Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 20.

keistimewaan manusia yang berkualitas dan bermanfaat melalui pendidikan dalam QS.Al-Mujaadila/58: 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Artinya: Hai orang-orang beriman, apabila dikatakan kepadamu, "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa Derajat, dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.³

Maksud dari ayat di atas menerangkan bahwa manusia yang berilmu akan mendapatkan kedudukan yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang yang tak berilmu, manusia yang berilmu dapat mewujudkan kemajuan bangsa. Begitu penting pendidikan sehingga harus dijadikan prioritas dalam pembangunan bangsa, dan itu berarti diperlukan mutu pendidikan yang baik sehingga tercipta proses pendidikan yang cerdas, berkualitas, terbuka, demokratis dan kompetitif.

Pada kenyataannya proses pembelajaran matematika tidak selamanya berjalan efektif. Hal ini dikarenakan tidak semua materi pelajaran matematika

³Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Cet. 1: Bandung, Diponegoro, 2003), hlm. 434.

mudah dipahami oleh siswa dan mudah disampaikan oleh guru, sehingga seringkali kesulitan muncul pada saat mempelajari materi-materi tertentu.⁴

Pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari tidak diikuti oleh sikap siswa yang cenderung menganggap pembelajaran ini sebagai musuh bagi dirinya. Berdasarkan dari gambaran tersebut sudah sewajarnya matematika memperoleh perhatian yang lebih serius lagi dari pendidik sehingga pelajaran matematika dapat lebih diminati oleh siswa.

Pembelajaran matematika merupakan proses psikologis berupa kegiatan aktif dalam upaya seseorang untuk memahami atau menguasai materi matematika. Belajar matematika siswa tidak hanya menerima dan menghafal konsep atau rumus saja tetapi siswa harus menemukan sendiri konsep tersebut agar bisa bertahan lama dalam ingatan.⁵

Pelajaran matematika adalah bidang studi yang diajarkan dan dipelajari siswa mulai dari sejak Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi, bahkan sudah diajarkan sejak TK. Pelajaran matematika di sekolah khususnya tingkat Sekolah Dasar masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan bagi kebanyakan siswa. Berdasarkan pengalaman pribadi dan pengalaman pendidikan, salah satu penyebabnya adalah siswa kurang memahami konsep matematika, sehingga akan mengalami konsep kesulitan memahami konsep berikutnya.

Konsep dasar dalam pembelajaran matematika adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, baik di SD, SMP, SMA dan

⁴Ujiati Cahyaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD," *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 3, No. 1, Januari 2017, hlm. 2.

⁵Lelya Hilda dan Aulia Isma Yuni Sihotang, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Pokok Segiempat di Kelas VII MTS Negeri Model Padangsidimpuan," *Jurnal Logaritma*, Volume 06, No.01, Juni 2018, hlm. 98-99.

Perguruan Tinggi, dengan demikian keempat komponen tersebut harus dikuasai terlebih dahulu oleh siswa. Dalam materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB), keempat komponen ini sangatlah penting terutama pada operasi perkalian dan pembagian. Sehingga, pembelajaran matematika tersebut dapat dilaksanakan dengan mudah dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VA di SDN 200112 Padangsidempuan, didapatkan informasi masalah yang sering kali dihadapi siswa dalam pelajaran matematika adalah siswa kurang memahami materi pada pembelajaran matematika khususnya materi KPK dan FPB. Alasan dari siswa mereka kurang memahami pembelajaran matematika, ditambah lagi dengan soal yang cara mengerjakannya saja mereka kurang paham.⁶ Informasi lain yang didapatkan siswa ingin adanya perubahan yang bisa membuat siswa suka terhadap pembelajaran matematika dimana siswa dapat berperan aktif.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelas VA di SDN 200112 Padangsidempuan, pada hari Senin, 16 November 2020. Didapatkan informasi bahwa banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika terutama materi KPK dan FPB karena siswa sudah beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan. Disisi lain banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut.⁷

⁶Gali Ramadhan, dkk, Wawancara dengan Beberapa Siswa Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan, Senin 16 November 2020 Jam 08:00 WIB.

⁷Elfi Sa'adah, Wawancara dengan Wali Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan, Senin 16 November 2020 Jam 08:00 WIB.

Berdasarkan paparan di atas, sangat penting dalam hal menerapkan suatu model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang menggambarkan proses kegiatan belajar-mengajar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran biasanya tidak dipakai untuk menjelaskan proses pembelajaran yang rumit, tetapi model pembelajaran dipakai untuk menyederhanakan proses pembelajaran dan menjadikannya mudah dipahami dalam tindakan saat proses pembelajaran berlangsung.⁸Oleh sebab itu peneliti ingin melakukan penelitian, sampai sejauh mana keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB kelas VA semester genap SDN 200112 Padangsidempuan. Peneliti melakukan observasi di SDN 200112 Padangsidempuan dengan alasan karena di sekolah tersebut terdapat masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran matematika. Kenyataan tersebut sesuai dengan yang ada di lapangan bahwa hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan KPK dan FPB.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* itu adalah model pembelajaran dengan sistem pengelompokan siswa dalam suatu kelompok secara heterogen, yang dilihat dari hasil belajar siswa sebelumnya yang didapatkan dari hasil wawancara dengan wali kelas. Setiap kelompok akan membahas suatu materi yang telah disiapkan oleh guru pada penelitian ini materi yang disajikan adalah materi KPK dan FPB dan pada akhir

⁸Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn di SD/MI*, (Medan: Akasha Sakti, 2018), hlm. 115.

pembelajaran akan diadakannya *game* dan *tournament*, yang hasil tertinggi akan diberikan apresiasi berupa penghargaan ataupun hadiah baik berupa makanan atau lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terlebih dahulu oleh Lestari, S.E.C.A., dengan judul “Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil belajar siswa meningkat di siklus II, siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I sebanyak 63,6% dan pada siklus II sebanyak 83,3%.⁹

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas. Maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini, di antaranya:

1. Masih banyak peserta didik yang menganggap pelajaran matematika itu sulit dan membosankan.
2. Kurangnya interaksi guru dan siswa sehingga pembelajaran itu kurang menarik seperti dalam penerapan *game*.

⁹Lestari, S.E.C.A., dkk, “Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”, *Mathematics Education Journal*, volume 1, No. 3, Oktober 2019, hlm. 116-126.

3. Siswa sulit dalam mengerjakan soal yang berkenaan dengan materi KPK dan FPB.
4. Masih banyak siswa yang kurang paham dalam menentukan pembagi dan yang dibagi dengan menggunakan bilangan prima.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan. Peneliti akan membahas hasil belajar (ranah kognitif) berdasarkan yang telah direvisi taksonomi bloom yaitu C1-C6, akan tetapi penelitian ini dibatasi pada permasalahan dalam meningkatkan hasil belajar (ranah kognitif) dilihat dari C1 sampai C4 pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikarenakan hasil belajar matematika siswa belum mencapai nilai KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 75 .

D. Batasan Istilah

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Adwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama dengan STAD, tetapi menggantikan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini

bersama tiga orang pada meja turnamen, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah siswa yang memiliki nilai yang sama.¹⁰

2. Matematika Materi KPK dan FPB

Ketika kita mengkalikan dua atau lebih bilangan, masing-masing bilangan tadi disebut faktor-faktor. Jadi, faktor adalah suatu bilangan yang dapat tepat membagi (tanpa sisa) suatu bilangan lain. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) adalah bilangan terbesar yang dapat tepat membagi dua atau lebih bilangan. Kelipatan adalah suatu bilangan yang terdiri dari bilangan lain tepat beberapa kali. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) adalah bilangan terkecil yang dapat tepat dibagi dengan masing-masing dari dua atau lebih bilangan tersebut.¹¹

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dijadikan sebagai penentu keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami mata pelajaran yang dijelaskan oleh guru, biasanya itu berupa nilai yang disimbolkan dengan huruf atau angka.¹² Penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif saja mulai dari C1 adalah mengingat, C2 adalah memahami, C3 adalah mengaplikasikan, dan C4 adalah menganalisis. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri anak dan faktor yang berasal dari lingkungan.

¹⁰Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2016), hlm. 13.

¹¹John Bird, *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi Praktis* (Jakarta: PT. Aksara Pratama, 2004), hlm. 3.

¹²Kunandar, *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 168.

Jadi dapat disimpulkan maksud dari judul penelitian ini yang berjudul “Penerapan *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas VASDN 200112 Padangsidempuan” adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal dari sebelumnya pada materi KPK dan FPB pada kelas VA di SDN 200112 Padangsidempuan.

E. Rumusan Masalah

Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk pembelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.
- b. Dapat dijadikan tambahan referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini siswa bisa lebih aktif dan lebih mudah paham sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan pengalaman baru bagi guru, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat membuat siswa lebih aktif dan memiliki tanggung jawab.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan dalam memilih model pembelajaran. Sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat dikatakan efektif jika hasil belajar yang diharapkan bisa tercapai. Jika siswa berhasil mendapatkan nilai mencapai Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) yaitu ≥ 75 yang telah ditetapkan oleh sekolah dengan persentase kelulusan siswa yaitu $\geq 75\%$, pada pelajaran matematika pada materi KPK dan FPB.

I. Sistematika Pembahasan

Agar pembaca lebih mudah untuk memahami isi dari penelitian ini, maka pembahasan penelitian ini dibagi dalam 5 bab, masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bahasan dengan rincian sebagai berikut:

Bab I yang berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, indikator keberhasilan tindakan, dan sistematika pembahasan.

Bab II landasan teori yang terdiri dari kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.

Bab III metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, subjek penelitian, instrument pengumpulan data, prosedur penelitian dan analisi data.

Bab IV merupakan hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, tindakan pada siklus I dan siklus II, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian.

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang selalu berkaitan. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dan ilmu pengetahuan. Proses belajar menjadi satu sistem dalam pembelajaran. Adapun sistem pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi satu sama lain, yaitu: guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi. Pembelajaran tidak akan dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya interaksi antara komponen pembelajaran, maka di antara jenis komponen pembelajaran tersebut saling bekerja sama sehingga tercipta pembelajaran yang efisien.¹

Agar proses pembelajaran dapat berlangsung, maka ada peserta didik yang belajar dan pendidik yang berperan sebagai perancang, pelaksana, fasilitator, pembimbing, dan penilai proses dan hasil belajar. Untuk lebih memahami makna dan hakikat belajar dengan lebih mendalam, ada beberapa pengertian tentang belajar:

- a. Cronbach menyatakan bahwa kegiatan belajar ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
- b. Geoch menyatakan bahwa belajar adalah perubahan kemampuan dan keterampilan sebagai hasil dari praktik yang dilakukan.

¹Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran," *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Volume 3, No. 2, 2018, hlm. 333-352.

- c. Skinner mengertikan belajar sebagai suatu proses yang berlangsung secara progresif dalam mengadaptasikan atau menyesuaikan tingkah laku dengan tuntutan lingkungan.

Berdasarkan pengertian di atas, bahwa dapat disimpulkan bahwa belajar meliputi adanya perkembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku pada diri siswa yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan mengobservasi, mendengar, mencontoh, dan mempraktekkan langsung suatu kegiatan.

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa “pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.²

Kemampuan siswa yang dapat diobservasi tertentu, menurut Abdul Majid, mencakup ranah atau dimensi, yaitu: pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Ranah kognitif meliputi pemahaman dan pengembangan keterampilan intelektual, dengan tingkatan: ingatan, pemahaman, penerapan/aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi. Indikator kognitif dapat dipilah menjadi indikator produk dan proses. Ranah psikomotorik berhubungan dengan gerakan sengaja yang dikendalikan oleh aktivitas otak, umumnya berupa keterampilan yang memerlukan koordinasi otak dengan beberapa otot. Ranah afektif meliputi

²Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran SAINS*, (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2013), hlm. 37-39.

aspek-aspek yang berkaitan dengan hal-hal emosional seperti perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi dan sikap.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Model Pembelajaran Kooperatif

H. Karli dan Yurliati Ningsih menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dan membantu sesama dalam struktur kerja sama dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi keterlibatan setiap anggota kelompok itu sendiri.

Slavin mendefinisikan model pembelajaran kooperatif adalah suatu tipe pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.³

Jadi model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, secara bersama-sama.

b. Langkah-langkah

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa fase, yaitu:⁴

³Istarani dan Muhammad Ridwan, *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif* (Medan: Media Persada, 2014), hlm. 10

⁴Istarani dan Muhammad Ridwan, "50 Tipe Pembelajaran...", hlm. 13.

Tabel 2.1
Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Fase ke-	INDIKATOR	AKTIVITAS/KEGIATAN GURU
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru mengkomunikasikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar dengan baik.
2	Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
3	Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan tugas belajar secara efisien.
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas.
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu ataupun kelompok

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT), atau pertandingan permainan tim, dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim siswa.⁵

⁵Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 131.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3 hingga 5 orang siswa yang memiliki kemampuan yang heterogen, baik dari tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Dalam kerja kelompok guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok tugas yang diberikan harus dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya yang masing-masing mengambil peran di dalamnya. Apabila ada dari kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawabannya atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.⁶

Model pembelajaran TGT dapat diterapkan dalam berbagai macam mata pelajaran baik dalam ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD), SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi.

a. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini terdiri dari 5 (lima) langkah, yaitu:

1) Tahap Penyajian Kelas (*Class Precentation*)

Dalam tahap penyajian kelas, guru menyampaikan materi secara langsung dan mendiskusikannya di dalam kelas.

Pembelajaran mengacu pada pembahasan materi yang

⁶Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 233-234.

akan dilakukan nantinya dalam *game* dan *tournament* yang dapat membantu siswa.

2) Kelompok (*Team*)

Kelompok terdiri dari 3 sampai 5 orang secara heterogen baik dari tingkat prestasi, jenis kelamin, maupun suku. Tujuan dari pembentukan kelompok yaitu meyakinkan siswa bahwa semuanya berhak dalam hal belajar tanpa membeda-bedakan satu sama lain. Dalam sebuah kelompok diharapkan semua siswa berperan aktif, baik dalam hal membantu sesama anggota kelompok maupun dalam hal meningkatkan kepercayaan diri dalam hal berkompetisi, agar tercapainya tujuan pembelajaran.

3) Permainan (*Game*)

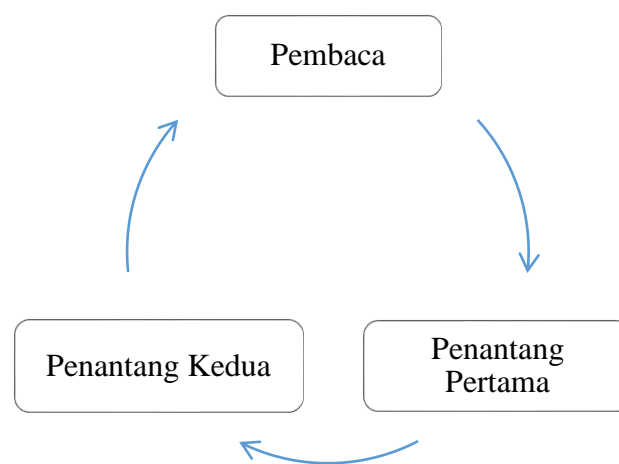
Permainan dibuat dengan berisikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru yang tujuannya mengetes pengetahuan siswa dari hasil diskusi dan pertanyaan yang telah diberikan guru sebelumnya. *Game* dimainkan dengan meja yang berisikan siswa yang diwakili perwakilan siswa dari kelompok yang berbeda.

Aturan permainan, dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas:

- a) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan.

- b) Baca pertanyaan keras-keras.
- c) Beri jawaban.

Kelompok penantang kesatu bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Adapun kelompok penantang kedua menyetujui pembaca atau memberi jawaban berbeda.⁷



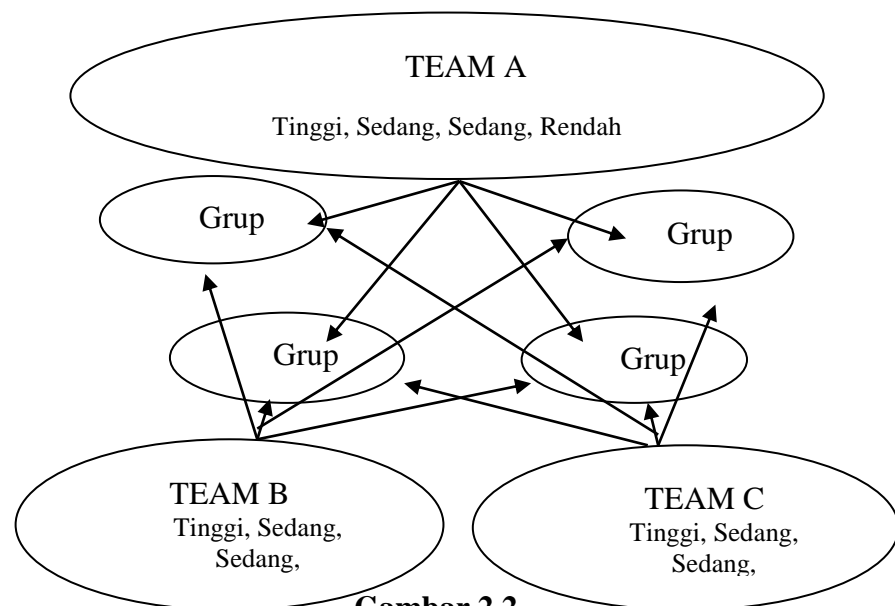
Gambar 2.1
Siklus dalam Permainan

4) Pertandingan (*Tournament*)

Untuk turnamen biasanya guru mengelompokkan siswa dalam kemampuan yang serupa dari tiap kelompok. Sistem penilaian ini penilaian perseorangan yang dimana skor yang didapat akan di sumbangkan pada kelompok masing-masing yang nantinya akan dijumlahkan secara keseluruhan. Dalam satu meja

⁷Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, "Mendesain Model Pembelajaran...", hlm. 132

turnamen akan diisi oleh satu orang yang menjadi perwakilan dari setiap kelompok yang berbeda dengan kemampuan yang setara. Dalam meja turnamen guru harus memastikan bahwa tidak ada siswa yang berada sama dengan teman sekelompoknya agar tidak terjadi kecurangan dalam pertandingan. Secara lengkap mekanisme *game of rules* ditunjukkan pada gambar berikut:⁸



Gambar 2.2
Pengelompokan Tim

5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah mengikuti *game* dan *tournament*, setiap kelompok akan memperoleh poin keseluruhan yang nantinya akan dirata-ratakan sebagai penentu hasil dari sebuah permainan. Jenis dari penghargaanannya yaitu baik dia hadiah, sertifikat ataupun sebagainya.

⁸Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, "Mendesain Model Pembelajaran...", hlm. 133.

Sistem penghitungan poin dalam *tournament*, Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang dilaluisiswa sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang lainnya. Poin tiap anggota tim ini dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*).

Pada tabel berikut ini disajikan sistem perhitungan poin turnamen pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).⁹

Tabel 2.2
Perhitungan Poin Turnamen untuk Empat Pemain

<i>Player</i>	<i>No Ties</i>	<i>Tie for Top</i>	<i>Tie for Middle</i>	<i>Tie for Low</i>	<i>3-Way -Tie for Top</i>	<i>4-Way -Tie for Low</i>	<i>4-Way-Tie</i>	<i>Tie for Low & High</i>
<i>Top Scorer</i>	60	50	60	60	50	60	40	50
<i>Hight Middle Scorer</i>	40	50	40	40	50	30	40	50
<i>Low Middle Scorer</i>	30	30	30	30	50	30	40	30
<i>Low</i>	20	20	20	30	30	30	40	30

⁹Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, "Mendesain Model Pembelajaran...", hlm. 134-135.

Tabel 2.7
Kriteria Penghargaan yang Disarankan

<i>Criteria (Team Average)</i>	<i>Award</i>
30-40	<i>Good Team</i>
40-45	<i>Great Team</i>
45-ke atas	<i>Super Team</i>

Untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa diberikan permainan akademik.

Berikut ini cara-cara dalam pengelompokan siswa:

- 1) Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen.
 - 2) Dimana setiap meja turnamen terdiri dari 2 atau lebih siswa yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing.
 - 3) Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.
 - 4) Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademiknya, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang siswa diperoleh pada saat *pre test*.
 - 5) Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor.
 - 6) Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut.
 - 7) Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa hadiah tertentu.
- b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.
- 1) Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
 - a) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
 - b) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
 - c) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

- d) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
 - e) Motivasi belajar lebih tinggi.
 - f) Hasil belajar lebih baik.
 - g) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.
 - h) Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat.
 - i) Saling menghargai sesama siswa.
 - j) Siswa mendapat keterampilan bekerja sama.
 - k) Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif.
 - l) Menumbuhkan keaktifan siswa.¹⁰
- 2) Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
- a) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
 - b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
 - c) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya.
 - d) Apabila sportivitas siswa kurang maka keterampilan berkompetisi siswa yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.¹¹

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Perubahan perilaku menjadi lebih baik dapat menghasilkan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar ditekankan pada aspek afektif. Sedangkan perolehan kemampuan dalam pengetahuan dan keterampilan merupakan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar ditekankan pada aspek kognitif dan psikomotor.¹²

¹⁰Susanna, "Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar", *Lantanida Jurnal*, Volume 5, No. 2, Agustus 2017, hlm. 97-98.

¹¹Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 145-146

¹²Ridwan Abdullah Sani, *Penilaian Autentik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 120.

Menurut Kunandar, bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.¹³

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Hal tersebut berarti bahwa guru perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kapasitas inteligensi anak, dan pencapaian tujuan belajar perlu menggunakan bahan apersepsi, yaitu bahan yang telah dikuasai anak sebagai batu loncatan untuk menguasai bahan pelajaran baru. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh adanya kesempatan yang diberikan kepada anak. Ini berarti bahwa guru perlu menyusun rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya.¹⁴

Indikator hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah siswa melakukan proses pembelajaran tertentu. Dengan demikian, indikator hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diobservasi. Artinya, apa hasil yang diperoleh siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran.¹⁵

Bloom menggolongkan hasil belajar menjadi 3 bagian, yaitu kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif yaitu hasil

¹³Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm. 251.

¹⁴Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar Teori Diagnosis dan Remediasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 27-28.

¹⁵Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2015), hlm.162.

belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir intelektual. Hasil belajar afektif yaitu merujuk pada hasil belajar yang berupa kepekaan rasa atau emosi yang tampil dalam perilaku. Hasil belajar psikomotorik adalah berupa kemampuan gerak tertentu yang berhubungan dengan aktivitas kehidupan sehari-hari. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan mengubah tingkah laku. Keberhasilan belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap dan penghargaan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang memengaruhi kemampuan belajarnya, yaitu meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik seperti lingkungan, masyarakat, keluarga dan lainnya.

5. Hakikat Matematika

Pengertian matematika tidak didefinisikan secara mudah dan tepat mengingat ada banyak fungsi dan peranan matematika terhadap bidang studi yang lain. Kalau ada definisi tentang matematika maka itu bersifat tentatif, tergantung kepada orang yang mendefinisikannya. Bila seorang tertarik dengan bilangan maka dia akan mendefinisikan matematika

adalah kumpulan bilangan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan hitungan dalam perdagangan. Beberapa orang mendefinisikan matematika berdasarkan struktur matematika, pola pikir matematika, pemanfaatannya bagi bidang lain, dan sebagainya. Atas dasar pertimbangan itu maka ada beberapa definisi tentang matematika yaitu:

Ismail, dkk memberikan definisi hakikat matematika yang dikutip dari buku M. Ali Hamzah, matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungan, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.¹⁶

Matematika berasal dari akar kata *mathema* artinya pengetahuan, *mathanein* artinya berpikir atau belajar. Dalam kamus bahasa Indonesia diartikan matematika adalah ilmu tentang bilangan hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan (Depdiknas).

Dalam pembelajaran matematika penguasaan langkah-langkah penyelesaian masalah inilah yang menjadi target berhasil atau tidaknya seorang guru dalam mengajar, kalau substansial matematika berikan fakta, konsep, prinsip, *skill*, dan keterampilan serta *problem solving* maka prosedural menyelesaikan soal itulah yang menjadi tujuan belajar matematika.

¹⁶M. Ali Hamzah, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 47-48.

6. KPK dan FPB

a. Bilangan Prima

Bilangan prima adalah bilangan yang hanya memiliki dua faktor, yaitu 1 (satu) dan bilangan itu sendiri. Misalnya:

2 memiliki faktor, yaitu 1 dan 2

3 memiliki faktor, yaitu 1 dan 3

5 memiliki faktor, yaitu 1 dan 5

dan seterusnya.

Bilangan prima dari 1 sampe 100 adalah 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 51, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 91, dan 97.

b. Faktorisasi Prima

Faktorisasi prima adalah perkalian faktor-faktor prima dari bilangan itu. Sebagai contoh:

Faktorisasi prima dari 10

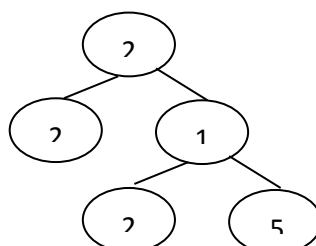
1) Cara 1 (Pemaktoraran)

Faktor 10 = 1, 2, 4, 5, 8, 10, 20, 40

Faktorisasi dari 40 = 2 dan 5

	1	2	4
20	20	10	5

2) Cara 2 (Pohon Faktor)



c. Faktor

Faktor suatu bilangan adalah bilangan-bilangan yang dapat membagi habis bilangan tersebut. Dalam menentukan faktor suatu bilangan itu erat kaitannya dengan operasi perkalian dan pembagian.

Sebagai Contoh:

1) Pembagian.

$$8 \div 1 = 8$$

$$8 \div 2 = 4$$

$$8 \div 4 = 2$$

$$8 \div 8 = 1$$

	1	2	4	8
8	8	4	2	1

2) Perkalian

$$1 \times 8 = 8$$

$$2 \times 4 = 8$$

$$4 \times 2 = 8$$

$$8 \times 1 = 8$$

	1	2	4	8
8	8	4	2	1

dari penjelasan keduanya faktor dari 8 adalah 1, 2, 4, dan 8.

d. Faktor Persekutuan

Faktor persekutuan adalah faktor yang sama dari dua bilangan atau lebih. Sebagai contoh:

Faktor persekutuan dari 4 dan 6

$$4 \div 1 = 4$$

$$4 \div 2 = 2$$

$$4 \div 4 = 1$$

Faktor dari bilangan 4 adalah 1, 2 dan 4

$$6 \div 1 = 6$$

$$6 \div 2 = 3$$

$$6 \div 3 = 2$$

$$6 \div 6 = 1$$

Faktor dari bilangan 6 adalah 1, 2, 3 dan 6

Jadi, Faktor persekutuan 4 dan 6 adalah 1 dan 2

e. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)

Faktor persekutuan terbesar adalah faktor yang sama dan terbesar dari dua bilangan atau lebih. Sebagai contoh:

FPB dari 20 dan 30

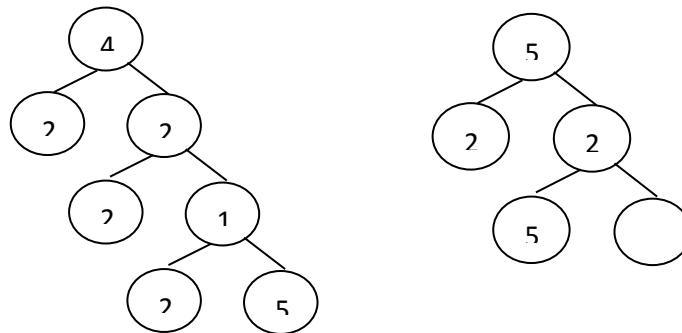
1) Cara 1 (Tabel)

Bilangan Prima	40	50
2	20	25
2	10	25

2	5	25
5	1	5
5	1	1

$$\text{FPB dari 40 dan 50} = 2 \times 5 = 10$$

2) Cara 2 (Pohon Faktor)



$$\begin{aligned} \text{Faktorisasi dari 40} &= 2 \times 2 \times 2 \times 5 \\ &= 2^3 \times 5 \end{aligned}$$

$$\text{Faktorisasi dari 50} = 2 \times 5^2$$

$$\begin{aligned} \text{FPB dari 40 dan 50} &= 2 \times 5 \\ &= 10 \end{aligned}$$

f. Kelipatan Suatu Bilangan

Kelipatan suatu bilangan adalah perkalian bilangan asli dengan bilangan itu sendiri. Sebagai contoh:

Bilangan 3

$$3 \times 1 = 3$$

$$3 \times 2 = 6$$

$$3 \times 3 = 9$$

$$3 \times 4 = 12$$

$$3 \times 5 = 15$$

3	1	2	3	4	5
	3	6	9	12	15

Jadi, kelipatan dari 3 adalah 3, 6, 9, 12, 15 dan seterusnya.

g. Kelipatan Persekutuan

Kelipatan persekutuan adalah kelipatan yang sama dari dua bilangan atau lebih

Kelipatan persekutuan dari 2 dan 4

$$2 \times 1 = 2$$

$$2 \times 2 = 4$$

$$2 \times 3 = 6$$

$$2 \times 4 = 8$$

$$2 \times 5 = 10$$

Kelipatan dari bilangan 2 adalah 2, 4, 6, 8 dan 10

$$3 \times 1 = 3$$

$$3 \times 2 = 6$$

$$3 \times 3 = 9$$

$$3 \times 4 = 12$$

$$3 \times 5 = 15$$

Kelipatan dari bilangan 3 adalah 3, 6, 9, 12 dan 15

Jadi, kelipatan dari bilangan 2 dan 3 adalah 6

h. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

Kelipatan persekutuan terkecil adalah kelipatan yang sama dan terkecil dari dua bilangan atau lebih, sebagai contoh:¹⁷

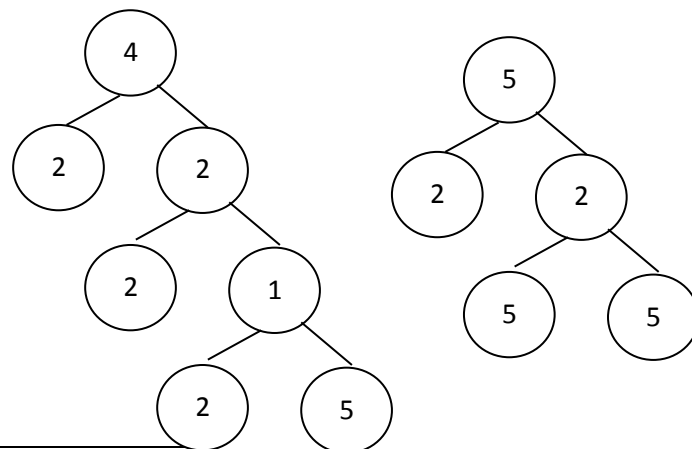
KPK dari 40 dan 50

1) cara 1 (Tabel)

Bilangan prima	40	50
2	20	25
2	10	25
2	5	25
5	1	5
5	1	1

$$\begin{aligned} \text{KPK dari 40 dan 50} &= 2 \times 2 \times 2 \times 5 \times 5 \\ &= 2^3 \times 5^2 \\ &= 200 \end{aligned}$$

2) Cara 2 (Pohon Faktor)



¹⁷Tia Purniati, *Matematika* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), hlm. 24-30.

$$\begin{aligned}\text{Faktorisasi dari } 40 &= 2 \times 2 \times 2 \times 5 \\ &= 2^3 \times 5\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Faktorisasi dari } 50 &= 2 \times 5 \times 5 \\ &= 2 \times 5^2\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{KPK dari } 40 \text{ dan } 50 &= 2^3 \times 5^2 \\ &= 200\end{aligned}$$

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Isfawati dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Bantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa”.¹⁸ Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dimana ada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol berjumlah 40 orang dimana mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen berjumlah 40 orang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan bantuan media *question box*. Hasil perhitungan penelitian ini menunjukkan pada kelas kontrol mempunyai skor maksimum 56 dan skor minimum 5 sehingga rata-rata yang diperoleh adalah 36,92 dan standar deviasi 17,183 sedangkan nilai *post test* pada kelas kontrol mempunyai skor maksimum 72 dan nilai minimum 32 sehingga rata-rata yang diperoleh adalah 49,48 dan standar deviasi 9,595. Sedangkan pada kelas eksperimen mempunyai

¹⁸Isfawati, “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Bantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa” *Skripsi* (Makassar: UIN Alauddin, 2018), hlm. 54-55.

skor maksimum 59 dan skor minimum 5 sehingga rata-rata yang diperoleh adalah 40,25 dan standar deviasi 18,047. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan media *question box* berpengaruh terhadap hasil dan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa.

Persamaan penelitian saudara Isfawati dengan penelitian yang akan saya lakukan, sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian saudara Isfawati menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, penelitian saudara Isfawati menggunakan media *question box* sedangkan penelitian saya tidak menggunakan media melainkan model.

2. Penelitian oleh Harjoko dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas V SDN Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014”.¹⁹ penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil perhitungan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pra tindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 pada siklus I kemudian meningkat pada siklus II menjadi 8,05.

¹⁹Harjoko, “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas V SDN Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/ 2014” *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), hlm. 68.

Persamaan penelitian saudara Harjoko dan penelitian yang akan saya lakukan, sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas. Perbedaan penelitian Harjoko dengan penelitian saya, penelitian Harjoko mencakup semua materi kelas V sedangkan penelitian saya hanya membahas materi KPK dan FPB.

3. Penelitian oleh Arifah Nur Triyani dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Peluang dan Statistik Di SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas IX C”²⁰.²⁰ penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil perhitungan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil rata-rata persentase lembar observasi keaktifan belajar siswa untuk tiap siklus, yaitu pada siklus I keaktifan siswa sebesar 61,17% untuk siklus II sebesar 71,11%. Selain itu hasil dari angket respon siswa terhadap pembelajaran juga meningkat yaitu sebesar 63% pada siklus I dan sebesar 70,11% pada siklus II.

Persamaan penelitian saudara Arifah Nur Triyani dengan penelitian yang akan saya lakukan, sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

²⁰Arifah Nur Triyani, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Peluang Dan Statistik Di SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas IX C” *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2009), hlm. 82.

Sedangkan perbedaannya yaitu materi yang saya bahas tentang KPK dan FPB sedangkan saudari Arifah Nur Triyani membahas tentang Peluang dan Statistik.

C. Kerangka Berpikir

Sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah merupakan lembaga pendidikan pertama yang mengajarkan serta mengembangkan kecakapan dasar membaca, menulis dan berhitung. Keterampilan berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran matematika yang harus dimiliki oleh siswa, sebab keterampilan dasar berhitung sangat penting untuk pengetahuan lebih lanjut dalam pembelajaran matematika.

Hasil belajar matematika siswa sangat penting untuk ditingkatkan karena hasil belajar siswa menjadi penentu keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan memiliki hasil belajar dibawah nilai KBM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa adalah kurangnya dalam penerapan model pembelajaran. Dimana model pembelajaran yang sering digunakan adalah model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini membuat siswa mudah merasa bosan karena hanya dituntut untuk memahami dan mencatat.

Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika, termasuk siswa yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Siswa menganggap bahwa matematika itu pelajaran yang sulit. Anggapan tersebut dapat disebabkan oleh berbagai macam hal salah satunya cara belajar matematika yang kurang

menarik sehingga siswa kurang paham terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Anak sekolah dasar merupakan anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Anak akan mudah bosan jika pembelajarannya hanya menuntut mereka untuk memahami materi yang mereka anggap itu sulit. Selain itu, suasana kelas yang tegang dan terlalu serius dapat menyebabkan kurangnya konsentrasi anak terhadap pembelajaran matematika. Matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Kegiatan pembelajaran di kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan masih menempatkan siswa sebagai pelaku pasif, siswa hanya mendengarkan hal-hal yang disampaikan oleh guru dan kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dampaknya pada ulangan harian dengan materi KPK dan FPB, 50 persen siswa nilainya berada dibawah KBM. Hal tersebut dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menempatkan siswa sebagai pelaku aktif di dalamnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang memenuhi dua hal tersebut. Di dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat *game* akademi yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah yang senang bermain. Dengan pembelajarn yang menyenangkan, siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan rumusan masalah sebelumnya, maka hipotesis yang digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 200112 Padangsidempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 tepatnya pada bulan Maret sampai bulan April sebagaimana yang telah terlampir pada *Time Schedule*. Alasan Peneliti melakukan penelitian di SD ini karena masih banyaknya nilai siswa yang dibawah KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah, oleh karena itu peneliti menjadikan ini sebagai objek dan tempat penelitian.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Siswa Kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan” menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Model Kurt Lewin merupakan model pertama dalam PTK yang diperkenalkan pada tahun 1946, dan merupakan acuan pokok atau dasar dari berbagai model PTK yang lain. Konsep inti PTK Lewin, bahwa dalam satu siklus PTK terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) Perencanaan (*planning*); (2) Aksi atau Tindakan (*acting*); (3) Observasi (*observing*); (4) Refleksi (*reflecting*).¹

¹Tukiran Taniredja, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Mengembangkan Profesi Guru Praktik, Praktis, dan Mudah* (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.23.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN 200112Padangsidimpuan tahun ajaran 2020-2021. Siswa yang diteliti berjumlah keseluruhan sebanyak 16 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswi perempuan.

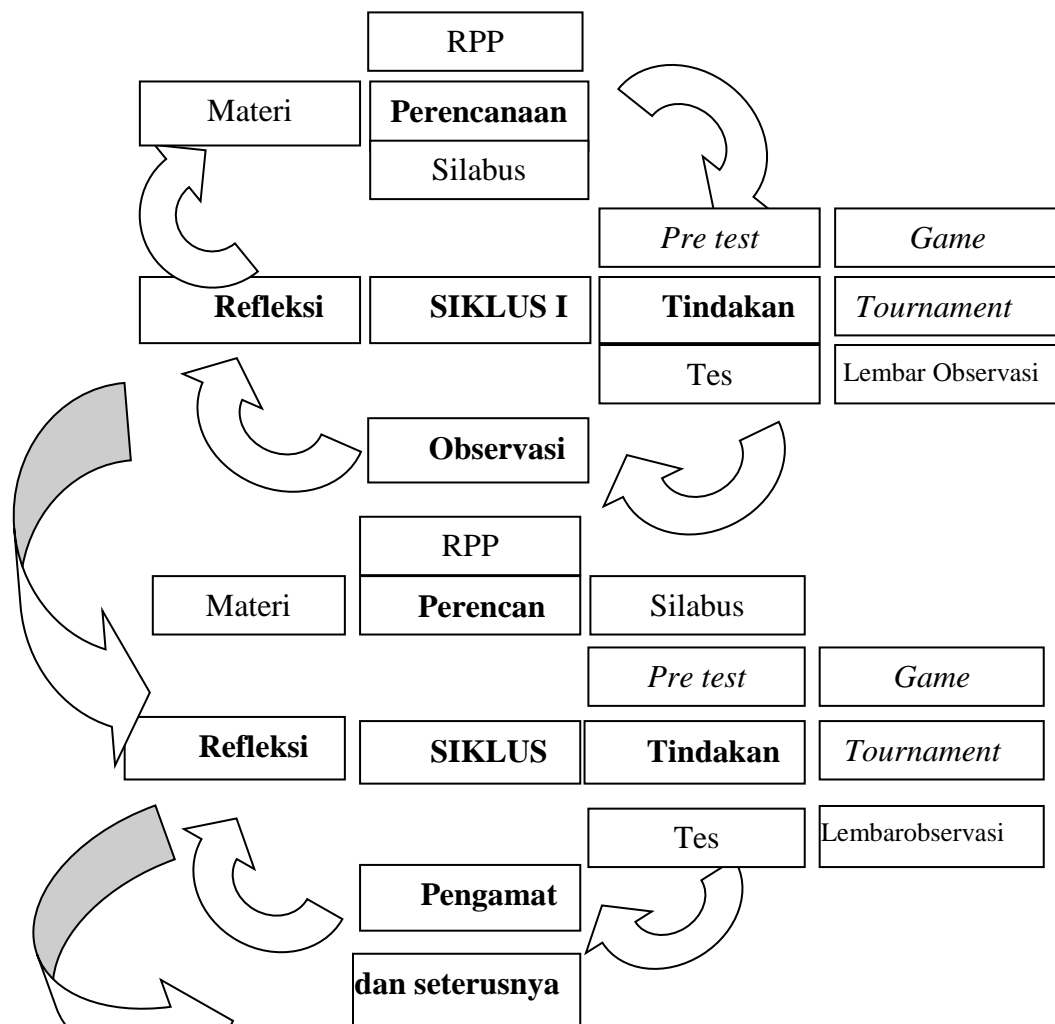
Objek yang akan diamati dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan melihat peningkatan hasil belajar siswa.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus. Pada setiap siklus terdiri dari empat tahapan sesuai dengan model Kurt Lewin yaitu, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Siklus I akan dijadikan acuan terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus II. Sedangkan siklus II akan dilaksanakan jika terdapat kekurangan pada siklus I. Sedangkan siklus selanjutnya dilakukan jika indikator dan tujuan belajar belum berhasil. Berikut ini adalah kumpulan dari beberapa siklus.²

²Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm.220-221.



Gambar 3.1
Model Kurt Lewin dalam Beberapa Siklus Hasil Modifikasi

Berikut ini komponen-komponen pada suatu tahapan dari suatu siklus

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini selaku peneliti harus mempersiapkan semua yang menjadi prosedur dalam pembelajaran agar tujuan belajar tercapai. Hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum melakukan pembelajaran yaitu:

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti, RPP dan silabus sesuai dengan mata pelajaran, (mata pelajaran matematika pada materi KPK dan FPB).
 - 2) Menyiapkan lembar observasi (sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan), soal tes, dan instrument penilaian.
 - 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan mendukung pada saat pembelajaran berlangsung.
- b. Tahap Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan suatu tindakan yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. Pada saat pembelajaran peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang telah disusun dalam RPP.

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Guru memberikan salam.
 - b) Guru memberikan motivasi yang tujuannya sebagai penyemangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.
 - c) Guru menyampaikan hal yang berkenaan dengan kompetensi dasar (KD), indikator dan tujuan belajar.
- 2) Kegiatan Inti

Peneliti berperan sebagai guru yang akan melaksanakan kegiatan pembelajaran, dengan menerapkan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pelajaran matematika materi KPK dan FPB.

3) Kegiatan Penutup

Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan kesimpulan pembelajaran sebelum guru yang menyampaikannya.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini, pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Pengamatan sesuai dengan lembar observasi yang telah disusun terlebih dahulu. Observasi dilakukan untuk melihat perubahan dan perkembangan yang terjadi pada peserta didik ketika diterapkannya model pembelajaran tersebut.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini, bisa dijadikan sebagai tolak ukur pada siklus II. Dengan dilakukannya refleksi peneliti dapat mengetahui kelemahan atau kekurangan dari tindakan yang dilakukan pada siklus I baik dari segi hasil belajar maupun observasi yang nantinya dijadikan sebagai acuan perbaikan pada siklus II. Tahap refleksi dilakukan dengan cara menganalisis hasil belajar pada siklus I dan akan dijadikan kesimpulan sementara.

Siklus II ini dilakukan jika hasil belajar pada siklus I belum ada peningkatan ataupun hasil belajar siswa masih di bawah KBM.

Apabila target pembelajaran belum tercapai, siklus selanjutnya akan tetap dilakukan. Tapi, jika telah terjadi peningkatan dan target yang telah ditentukan terpenuhi maka siklus ini selesai.

E. Sumber Data

Sumber data penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sekunder.

1. Sumber data primer terdiri dari guru kelas dan 16siswa (9 siswa laki-laki dan 7 siswi perempuan) kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan.
2. Sumber data sekunder terdapat di dalam rujukan buku-buku, jurnal, skripsi, dan sebagainya yang terkait dengan penelitian.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Ada beberapa instrumen dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Tes

Tes instrumental mengumpulkan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran.⁴Tes diberikan pada setiap siklus yang berbentuk esai.Tes berbentuk esai adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata.⁵

Tes dalam soal ini tentang materi KPK dan FPB yang diberikan sesudah proses pembelajaran dilaksanakan. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal pada materi pembelajaran KPK dan FPB dengan menggunakan model TGT.

⁴Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 99.

⁵Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 162.

Tes tersebut berbentuk tes subjektif untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi KPK dan FPB yang telah diajarkan, ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Ranah Kognitif	Bentuk Soal
Menggunakan faktor prima untuk menentukan KPK dan FPB.	1. Menentukan faktor prima dari suatu bilangan.	1 2	C 1 C 2	Esai
	2. Menentukan KPK dan FPB dari dua bilangan.	3 4	C 3 C 3	
	3. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB.	5	C 4	

Berdasarkan tabel 3.2 kisi-kisi soal di atas, soal telah divalidkan oleh validator yaitu ibu Dwi Putria, M.Pd selaku dosen matematika di Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, yang telah terlampir pada lampiran. Soal akan diberikan kepada siswa dengan tujuan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Adapun teknik penilaian pada tes adalah setiap soal tingkat penilaiannya berbeda-beda dilihat dari tingkat kesukaran soal yang diberikan. Pada soal nomor 1 skornya 10, soal nomor 2 skornya 15, soal nomor 3 skornya 20, soal nomor 4 skornya 25 dan soal nomor 5 skornya 30. Bagi jawaban yang kurang tepat akan diberi skor sesuai jawaban.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Observasi

Observasi yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan pengamat (baik orang lain maupun guru/wali kelas). Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa kegiatan pengamatan ini tidak terpisah dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama.

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun sebelumnya.⁶

G. Teknik Analisi Data

Analisis data adalah proses mengolah data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data. Penelitaian tindakan kelas ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Kualitatif

Ada berbagai teknik analisis data, seperti teknik analisis data kualitatif dengan model interaktif.

Anallisis interaktif terdiri dari tiga komponen, yakni:

a. Memilih Data (Reduksi Data).

Pada langkah pemilihan data ini, pilihlah data yang relevan dengan tujuan perbaikan pembelajaran. Data yang tidak relevan dapat dibuang, dan jika dianggap perlu, guru dapat menambahkan

⁶Ahmad Nizar Rangkuti, "Metode Penelitian Pendidikan...", hlm. 210-211.

data baru dengan mengingat kembali peristiwa yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran.

- b. Mendeskripsikan data hasil temuan (memaparkan data). Pada kegiatan ini, guru membuat deskripsi dari langkah yang dilakukan pada kegiatan tersebut.
 - c. Menarik kesimpulan hasil deskripsi. Berdasarkan deskripsi yang telah dibuat pada langkah tersebut, selanjutnya dapat ditarik kesimpulan hasil pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Data kuantitatif dalam PTK umumnya berupa angka-angka sederhana, seperti nilai tes hasil belajar, persentase, skor dari hasil angket, dan lainnya. Data kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif, antara lain dengan cara: menghitung jumlah, menghitung rata-rata, menghitung nilai persentasi dan membuat grafik. Analisis data kuantitatif dapat dilakuakn secara sederhana dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif dapat dilakuakn dengan memanfaatkan statistika sederhana.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dilakukan dengan tes setiap siklus digunakan analisis kuantitatif dengan rumus:

- a. Rumus Nilai Rata-rata Peserta Didik

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah semua nilai siswa

ΣN = Jumlah siswa

- b. Ketuntasan Individu

Untuk mencari presentase ketuntasan belajar siswa secara individu digunakan rumus:

$$I = \frac{SI}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

I = Ketuntasan belajar secara individual

SI = Skor yang diperoleh peserta didik

SM = Skor maksimum dari tes

I = Siswa dinyatakan tuntas jika $I \geq 75\%$

c. Ketuntasan Klasik

Untuk mengetahui ketuntasan siswa secara klasik dengan rumus:

$$K = \frac{ST}{SS} \times 100\%$$

Keterangan:

K = Ketuntasan belajar secara klasik

ST = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar

SS = jumlah seluruh siswa dalam kelas⁷

Untuk melihat ketuntasan belajar siswa dapat dianalisis dari hasil tes yang diperoleh siswa. Siswa dikatakan berhasil jika telah mencapai KBM yang sudah ditetapkan oleh sekolah, KBM yang telah ditetapkan sebesar ≥ 75 . Seorang siswa dikatakan tuntas apabila skor mencapai ≥ 75 , dalam penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa yang memenuhi

⁷Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Witya, 2010), hlm. 204.

Nilai Ketuntasan Belajar Minimum (KBM) belajar di atas dapat mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 200112 Padangsidimpuan yang terletak di Jl. Ompu Napotar No.24 kelurahan Panyanggar, kota Padangsidimpuan, kecamatan Padangsidimpuan Utara. VISI SDN 200112 Padangsidimpuan adalah mewujudkan sekolah yang beriman dan bertaqwa, berilmu pengetahuan dan teknologi, seni serta dapat menjawab tantangan zaman, sedangkan MISI dari SDN 200112 Padangsidimpuan adalah: 1. Membentuk peserta didik yang beriman dan bertaqwa serta berakhlak mulia, 2. Menyiapkan peserta didik yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, 3. Mengembangkan logika, kemampuan berpikir dan analisis peserta didik, 4. Membentuk peserta didik yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya, 5. Membentuk peserta didik agar sehat jasmani dan rohani serta menumbuhkan rasa sportivitas. SDN 200112 Padangsidimpuan terdiri dari 12 ruang kelas, terdiri dari 2 ruangan setiap tingkatan dengan jumlah siswa sebanyak 382 siswa dan didukung oleh tenaga pengajar sebanyak 21 orang yang terdiri dari 13 orang yang berstatus PNS dan 8 orang Honorer. Kondisi gedung SD 200112 Padangsidimpuan terlihat baik sehingga masih dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. SDN 200112 Padangsidimpuan selain memiliki ruangan

kelas ada juga fasilitaslain yang terdiri dari: 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang perpustakaan, dan 4 kamar mandi.

Pertimbangan penelitian dilakukan di SDN 200112 Padangsidempuan yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi alternative dalam menyelesaikan masalah terhadap rendahnya hasil belajar siswa khususnya di kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan.

b. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VA SDN 200112 Padangsidimpuansebanyak 16 siswa. Daftar nama-nama siswa kelas VA sebagai berikut:

Tabel 4.1
Daftar Nama-nama Siswa

No	Nama Siswa
1	Adriansyah Lubis
2	Bilfaqi R Alteza
3	Heriansyah Putra
4	Ilham Daniel
5	Indra Fahri Lubis
6	Kaila Putri Ananda
7	Kasandra Diva
8	Miftahul Jannah
9	Astrid Sasya Vidlin
10	Azril Hikma Sanjaya
11	Fadila Risky Batubara
12	Gali Ramadhan
13	Gusti Angriani Tanjung
14	Satria Putra
15	Haura Salsabila
16	Afriansyah

2. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan siklus I, telah dilakukan pra siklus pada hari Sabtu, 27 Maret 2021 pukul 08.00 WIB. Tahap pra siklus ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dari subjek penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA di SDN 200112 Padangsidempuan, bahwa hasil belajar siswa pada kondisi awal pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB masih banyak yang dibawah KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan hal ini dikarenakan siswa masih banyak yang kurang paham dalam menyelesaikan soal KPK dan FPB, sulitnya dalam menentukan pembagi dan yang dibagi dengan menggunakan bilangan prima, dan siswa kurang minat terhadap pembelajaran yang bersifat formal. Maka dengan itu perlu adanya usaha untuk menumbuhkan keaktifan siswa dengan cara menerapkan model pembelajaran yang aktif dan inovatif sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Dalam hal ini peneliti memberikan masukan untuk menggunakan model pembelajaran yang mampu membuat siswa bisa berperan aktif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dimana dengan diterapkannya model pembelajar ini dapat menumbuhkan semangat dan siswa bisa lebih aktif lagi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal.

Sebelum menjelaskan materi pembelajaran, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal kepada siswa sebanyak 5 soal esai yang bertujuan untuk melihat kemampuan siswa sebelum dilakukannya tindakan. Hasil dari tes awal ditemukan adanya kesulitan siswa dalam menjawab soal yang diberikan peneliti.

Hasil dari tes yang telah dilakukan terdapat 4 siswa yang mencapai nilai KBM dan dinyatakan tuntas, sedangkan 12 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas dikarenakan nilai yang diperoleh di bawah KBM sebagaimana telah dicantumkan pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Nilai Siswa Pra Siklus

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Adriansyah Lubis	35	Tidak Tuntas
2	Bilfaqi R Alteza	30	Tidak Tuntas
3	Heriansyah Putra	40	Tidak Tuntas
4	Ilham Daniel	35	Tidak Tuntas
5	Indra Fahri Lubis	35	Tidak Tuntas
6	Kaila Putri Ananda	80	Tuntas
7	Kassandra Diva	80	Tuntas
8	Miftahul Jannah	75	Tuntas
9	Astrid Sasya Vidlin	60	Tidak Tuntas
10	Azril Hikma Sanjaya	45	Tidak Tuntas
11	Fadila Risky Batubara	65	Tidak Tuntas
12	Gali Ramadhan	30	Tidak Tuntas

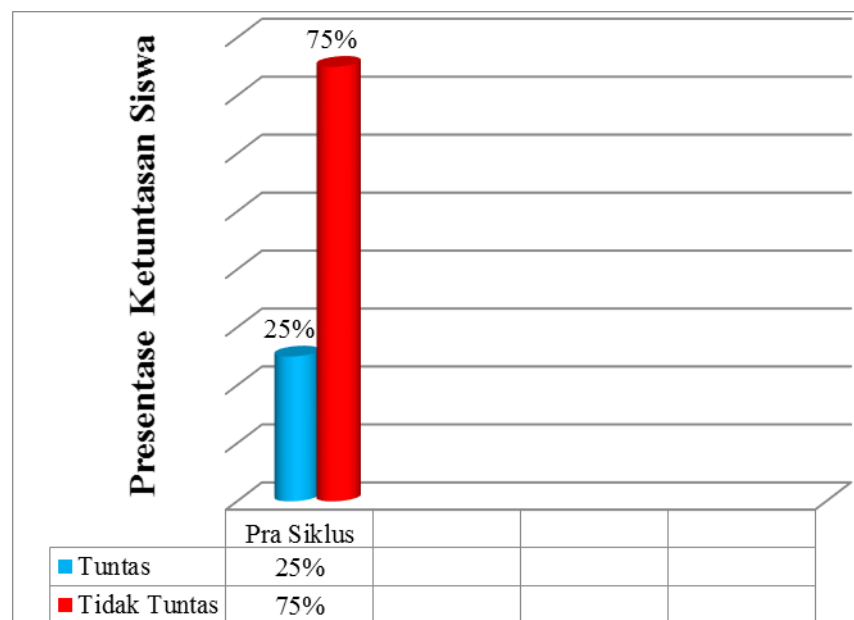
13	Gusti Angriani Tanjung	55	Tidak Tuntas
14	Satria Putra	35	Tidak Tuntas
15	Haura Salsabila	75	Tuntas
16	Afriansyah	35	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		50,62	
Presentase Ketuntasan		25%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh rata-rata kelas yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{(35+30+40+40+35+80+75+75+60+45+65+30+55+35+75+35)}{16}$$

$$= 50,62$$

Presentasi ketuntasan siswa dilihat dari nilai siswa pada pra siklus sebelum dilakukan siklus I dan II jika divisualisasikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.1
Presentase Hasil Tes Pra Siklus

Diagram di atas menggambarkan nilai matematika materi KPK dan FPB yang diperoleh siswa pada saat pra siklus. Data yang diperoleh dari tes objektif yang dikerjakan oleh siswa kelas VA sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*(TGT). Hasil tes tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 50,62 dengan presentase ketuntasan sebesar 25%.

b. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan di kelas VA SDN 200112Padangsidempuan yang terdiri dari 16 siswa dalam waktu 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit. Tahapan pada siklus I terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan (*action*), tahap pengamatan (*observing*), dan tahap refleksi (*reflection*). Berikut ini penjelasan masing-masing tahapan pada siklus I:

1. Pertemuan ke-1

a) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan pada siklus I, terdiri dari kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru menentukan kapan akan dilaksanakan penelitian.
- 2) Peneliti dan guru membahas materi yang akan diajarkan yaitu tentang materi KPK dan FPB.

- 3) Menyiapkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB menggunakan model pembelajaran TGT.
 - 4) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran matematika.
 - 5) Menyiapkan dan menyusun instrumen penilaian pemahaman berupa tes tertulis atau Lembar Kerja Siswa (LKS).
- b) Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 2×35 menit. Pelaksanaan tindakan pada silus I dilakukan pada hari Senin, 29 Maret 2021 dimulai pukul 08:00- 09:10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
 - (a) Guru membuka pembelajaran dengan salam.
 - (b) Guru meminta siswa untuk memimpin doa.
 - (c) Guru menanyakan kehadiran siswa.
 - (d) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
 - (e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan Inti

- (a) Guru menjelaskan materi KPK dan FPB.
- (b) Guru menjelaskan cara mencari KPK dan FPB dengan menggunakan pohon faktor dan tabel.
- (c) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB.
- (d) Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal di papan tulis.
- (e) Siswa dibagi ke dalam kelompok secara heterogen.
- (f) Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.
- (g) Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan.
- (h) Perwakilan dari setiap kelompok untuk bermain *game* akademik.
- (i) Guru membagi setiap orang dari kelompok yang berbeda ke dalam meja *tournament*.
- (j) Siswa membawa skor ke kelompoknya dan menjadi kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru.

3) Kegiatan Penutup

- (a) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
- (b) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

(c) Guru menutup pelajaran.

(d) Guru mengajak siswa berdoa kembali.

c) Pengamatan (*Observing*)

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan model TGT pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran TGT yang telah disiapkan sebelumnya, dimana yang menjadi observer disini adalah wali kelas VA yaitu ibu Elfi Sa'adah, S.Pd.SD. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB.

Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-1

	Aktivitas Siswa	Aktivitas Terlaksana	Presentase
A	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.	6	37,5%
B	Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal.	6	37,5%
C	Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.	7	43,75%
D	Keaktifan siswa dalam berdiskusi.	7	43,75%

E	Kerjasama dalam kelompok.	9	56,25%
---	---------------------------	---	--------

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, pembelajaran yang dilakukan belum maksimal, dari beberapa kegiatan yang telah terlaksana yaitu: guru sudah menerapkan tahapan-tahapan dalam pembelajaran TGT, misalnya: membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen dan melaksanakan game akademik. Disisi lain masih banyak poin-poin yang belum terlaksana baik dari guru maupun siswa, antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa masih kurang aktif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Banyak siswa yang belum bisa menyelesaikan soal.
- 3) Kurangnya partisipasi siswa dalam hal berdiskusi dalam sebuah kelompok.
- 4) Beberapa siswa cenderung pasif.
- 5) Guru belum maksimal dalam membimbing kelompok.

Hasil tes yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 akan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Siswa yang dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sesuai KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah sebelumnya yaitu ≥ 75 . Berikut ini nilai tes pada siklus I pertemuan ke-1 dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT materi KPK dan FPB, data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Nilai Siswa Siklus I Pertemuan Ke-1

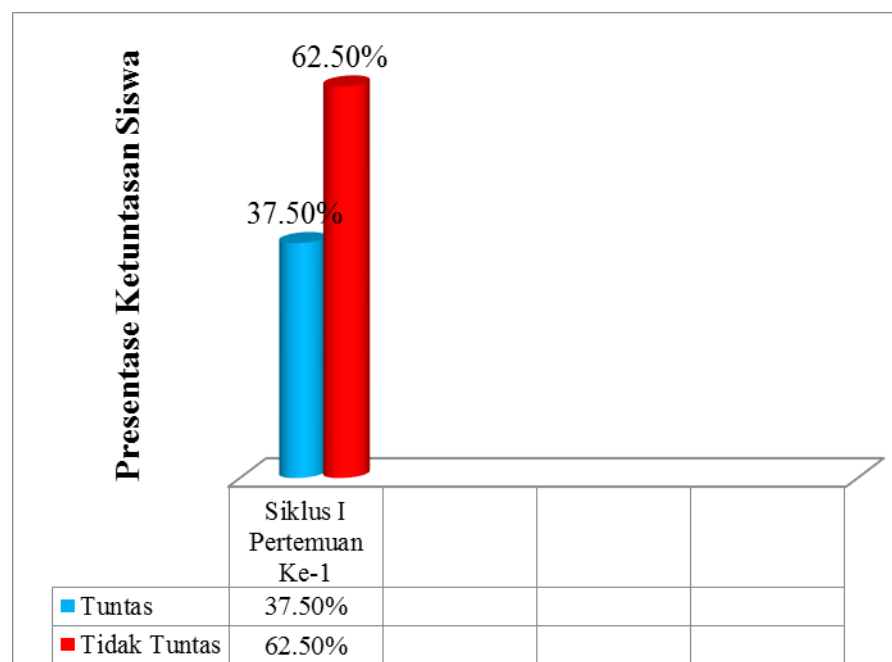
No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Adriansyah Lubis	55	Tidak Tuntas
2	Bilfaqi R Alteza	30	Tidak Tuntas
3	Heriansyah Putra	75	Tuntas
4	Ilham Daniel	40	Tidak Tuntas
5	Indra Fahri Lubis	35	Tidak Tuntas
6	Kaila Putri Ananda	90	Tuntas
7	Kasandra Diva	75	Tuntas
8	Miftahul Jannah	85	Tuntas
9	Astrid Sasya Vidlin	55	Tidak Tuntas
10	Azril Hikma Sanjaya	55	Tidak Tuntas
11	Fadila Risky Batubara	85	Tuntas
12	Gali Ramadhan	30	Tidak Tuntas
13	Gusti Angriani Tanjung	50	Tidak Tuntas
14	Satria Putra	35	Tidak Tuntas
15	Haura Salsabila	85	Tuntas
16	Afriansyah	30	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		56,87	
Presentase Ketuntasan		37,5%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh rata-rata kelas yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{(55+30+75+40+35+90+75+85+55+55+85+30+50+35+85+30)}{16}$$

$$= 56,87$$

Presentase ketuntasan siswa dilihat dari nilai siswa pada siklus I pertemuan ke-1 jika divisualisasikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.2
Presentase Hasil Siklus I Pertemuan Ke-1

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 terjadi peningkatan dimana awalnya 4 siswa yang dinyatakan tuntas pada pra siklus dengan nilai rata-rata kelas 50,62 dengan presentase ketuntasan sebesar 25% menjadi 6 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas 56,87 dengan presentase ketuntasan sebesar 37,5%.

d) Refleksi

Pada tahapan ini peneliti dan guru bersama-sama membahas kendala-kendala yang terjadi dan sering muncul pada saat

terjadinya pembelajaran pada siklus I pertemuan ke -1. Kendala-kendala tersebut diantaranya:

- 1) Kebanyakan siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung maupun dalam kelompok.
- 2) Interaksi antara siswa dan guru kurang maksimal.
- 3) *Mindset* beberapa siswa masing beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit.

Berdasarkan beberapa kendala yang muncul pada siklus I pertemuan ke-1 perlu adanya perbaikan-perbaikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, berikut ini perbaikan yang harus dilakukan, antara lain:

- 1) Guru harus bisa membuat siswa agar bisa lebih aktif.
- 2) Guru harus membimbing lebih setiap kelompok.
- 3) Guru harus bisa menguasai kelas.

2. Pertemuan ke-2

a) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan pada siklus I, terdiri dari kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB menggunakan model pembelajaran TGT.
- 2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model

pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran matematika.

- 3) Menyiapkan dan menyusun instrument penilaian pemahaman berupa tes tertulis atau lembar kerja siswa.

b) Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan alokasi waktu yang telah di tetapkan sebelumnya yaitu 2×35 menit. Pelaksanaan tindakan pada silus I dilakukan pada hari Senin, 05 April 2021 dimulai pukul 08:00- 09:10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- (a) Guru membuka pembelajaran dengan salam.
- (b) Guru meminta siswa untuk memimpin doa.
- (c) Guru menanyakan kehadiran siswa.
- (d) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
- (e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

2) Kegiatan Inti

- (a) Guru menjelaskan kembali materi KPK dan FPB.
- (b) Guru memberikan contoh soal yang berkenaan dengan KPK dan FPB dengan menggunakan pohon faktor dan tabel.

- (c) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB.
- (d) Guru menunjuk perwakilan setiap kelompok untuk mengerjakan soal di papan tulis dan memberikan hukuman kepada kelompok jika jawabannya salah.
- (e) Siswa dibagi ke dalam kelompok secara heterogen.
- (f) Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.
- (g) Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan.
- (h) Perwakilan dari setiap kelompok untuk bermain *game* akademik
- (i) Guru membagi setiap orang dari kelompok yang berbeda ke dalam meja tournament
- (j) Yang membawa skor tertinggi ke kelompoknya dan menjadi kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru.
- (k) Guru memberikan soal sebagai tugas rumah.

3) Kegiatan Penutup

- (a) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
- (b) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- (c) Guru menutup pelajaran.

(d) Guru mengajak siswa berdoa kembali.

c) Pengamatan (*Observing*)

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan model TGT pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran TGT yang telah disiapkan sebelumnya, dimana yang menjadi observer disini adalah wali kelas VA yaitu ibu Elfi Sa'adah, S.Pd.SD. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB.

Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Lembar Observasi Siklus I Pertemuan Ke-2

	Aktivitas Siswa	Aktivitas Terlaksana	Presentase
A	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.	10	62,5%
B	Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal.	10	62,5%
C	Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.	9	56,25%
D	Keaktifan siswa dalam berdiskusi.	9	56,25%
E	Kerjasama dalam kelompok.	11	68,75%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, pembelajaran yang dilakukan belum seutuhnya maksimal, dari beberapa kegiatan yang telah terlaksana yaitu: kebanyakan siswa sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa mulai paham dalam mengerjakan soal yang diberikan guru dan guru sudah mulai menguasai. Disisi lain masih banyak poin-poin yang belum terlaksana baik dari guru maupun siswa, antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang berani dalam hal bertanya.
- 2) Siswa masih ada yang pasif dalam berdiskusi dalam kelompok.
- 3) Masih banyak siswa yang belum bisa menyelesaikan soal ke papan tulis.
- 4) Guru kadang lupa menyimpulkan pembelajaran.

Hasil tes yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan ke-2 akan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Siswa yang dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sesuai KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah sebelumnya yaitu ≥ 75 . Berikut ini nilai tes pada siklus I pertemuan ke-2 dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT materi KPK dan FPB, data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Nilai Siswa Siklus I Pertemuan Ke-2

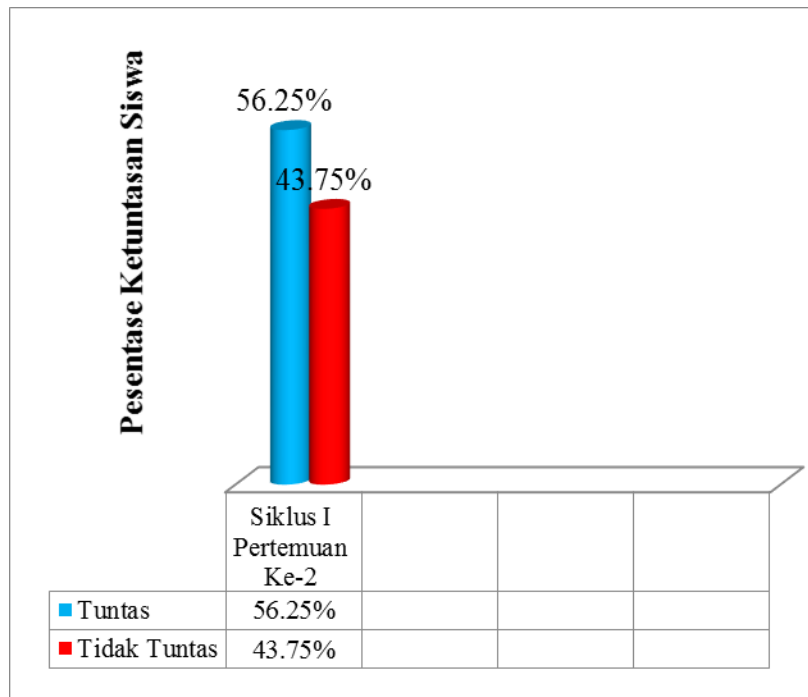
No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Adriansyah Lubis	75	Tuntas
2	Bilfaqi R Alteza	75	Tuntas
3	Heriansyah Putra	75	Tuntas
4	Ilham Daniel	40	Tidak Tuntas
5	Indra Fahri Lubis	75	Tuntas
6	Kaila Putri Ananda	90	Tuntas
7	Kasandra Diva	75	Tuntas
8	Miftahul Jannah	85	Tuntas
9	Astrid Sasya Vidlin	55	Tidak Tuntas
10	Azril Hikma Sanjaya	55	Tidak Tuntas
11	Fadila Risky Batubara	85	Tuntas
12	Gali Ramadhan	30	Tidak Tuntas
13	Gusti Angriani Tanjung	50	Tidak Tuntas
14	Satria Putra	35	Tidak Tuntas
15	Haura Salsabila	85	Tuntas
16	Afriansyah	30	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		63,43	
Presentase Ketuntasan		56,25%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh rata-rata kelas yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{(75+75+75+40+75+90+75+85+55+55+85+30+50+35+85+30)}{16}$$

$$= 63,43$$

Presentase ketuntasan siswa dilihat dari nilai siswa pada siklus I pertemuan ke-1 jika divisualisasikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.3
Presentase Hasil Siklus I Pertemuan Ke-2

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan ke-2 terjadi peningkatan dimana awalnya 6 siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I pertemuan ke-1 dengan nilai rata-rata kelas 56,87 dengan presentase ketuntasan sebesar 37,5% menjadi 9 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas 63,43 dengan presentase ketuntasan sebesar 56,25%.

d) Refleksi

Pada tahapan ini peneliti dan guru bersama-sama membahas kendala-kendala yang terjadi dan sering muncul pada saat terjadinya pembelajaran pada siklus I pertemuan ke -2, kendala-kendala tersebut diantaranya:

- 1) Kebanyakan siswa bercanda dalam saat kerja kelompok
- 2) Malu dalam hal bertanya pada saat mengerjakan LKS sesama siswa.
- 3) Siswa susah diatur ketika menyusun tempat duduk.

Berdasarkan beberapa kendala yang muncul pada siklus I pertemuan ke-2 perlu adanya perbaikan-perbaikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, berikut ini perbaikan yang harus dilakukan, antara lain:

- 1) Guru harus bisa memberikan perhatian lebih kepada siswa.
- 2) Guru harus bisa menarik perhatian agar siswa lebih rajin lagi dalam bertanya.

c. Deskripsi siklus II

Siklus I dilaksanakan di kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan yang terdiri dari 16 siswa dalam waktu 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×35 menit. Tahapan pada siklus I terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), tahapan tindakan (*action*), tahapan pengamatan (*observing*), dan tahapan refleksi (*reflection*). Berikut ini penjelasan masing-masing tahapan pada siklus II:

1. Pertemuan ke-1

a) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan pada siklus I, terdiri dari kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru berdiskusi tentang pelaksanaan siklus II, dan berdiskusi tentang perbaikan-perbaikan terkait kendala yang terjadi pada siklus I yang akan diterapkan pada siklus II.
- 2) Menyiapkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB menggunakan model pembelajaran TGT.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran matematika.
- 4) Menyiapkan dan menyusun instrumen penilaian pemahaman berupa tes tertulis atau lembar kerja siswa.

b) Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan alokasi waktu yang telah di tetapkan sebelumnya yaitu 2×35 menit. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan pada hari Senin, 12 April 2021 dimulai pukul 08:00- 09:10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- (a) Guru membuka pembelajaran dengan salam.
- (b) Guru meminta siswa untuk memimpin doa.
- (c) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi.
- (d) Guru menanyakan kehadiran siswa.
- (e) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
- (f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

2) Kegiatan Inti

- (a) Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban benar akan diberikan hadiah.
- (b) Guru menjelaskankembali materi KPK dan FPB.
- (c) Guru menjelaskan cara mencari KPK dan FPB dengan menggunakan pohon faktor dan tabel agar siswa lebih paham lagi dan tidak lupa.
- (d) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB.
- (e) Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal di papan tulis.
- (f) Guru dan siswa membahas jawaban siswa yang ditunjuk dan memperbaiki jika ada yang salah.
- (g) Siswa dibagi ke dalam kelompok secara heterogen.

- (h) Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.
- (i) Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan.
- (j) Perwakilan dari setiap kelompok untuk bermain *game* akademik.
- (k) Guru membagi setiap orang dari kelompok yang berbeda ke dalam meja *tournament*.
- (l) Yang membawa skor tertinggi ke kelompoknya dan menjadi kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru.

3) Kegiatan Penutup

- (a) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
- (b) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- (c) Guru menutup pelajaran.
- (d) Guru mengajak siswa berdoa kembali.

c) Pengamatan (*Observing*)

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan model TGT pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran TGT yang telah disiapkan

sebelumnya, dimana yang menjadi observer disini adalah wali kelas VA yaitu ibu Elfi Sa'adah, S.Pd.SD. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB.

Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-1

	Aktivitas Siswa	Aktivitas Terlaksana	Presentase
A	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.	13	81,25%
B	Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal.	12	75%
C	Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.	12	75%
D	Keaktifan siswa dalam berdiskusi.	14	87,5%
E	Kerjasama dalam kelompok.	12	75%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, pembelajaran yang dilakukan belum seutuhnya maksimal, dari beberapa kegiatan yang telah terlaksana yaitu: kebanyakan siswa sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa mulai paham dalam mengerjakan soal yang diberikan guru dan guru sudah mulai menguasai. Disisi lain masih banyak poin-poin yang

belum terlaksana baik dari guru maupun siswa, antara lain sebagai berikut:

- a) Masih ada sebagian siswa saja yang pasif dalam kerja kelompok.
- b) Masih ada sebagian siswa yang tidak percaya diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- c) Guru kadang lupa merangsang pengetahuan siswa sebelumnya.

Hasil tes yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke-lakan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Siswa yang dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sesuai KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah sebelumnya yaitu ≥ 75 . Berikut ini nilai tes pada siklus II pertemuan ke-1 dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT materi KPK dan FPB, data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Nilai Siswa Siklus II Pertemuan Ke-1

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Adriansyah Lubis	80	Tuntas
2	Bilfaqi R Alteza	75	Tuntas
3	Heriansyah Putra	80	Tuntas
4	Ilham Daniel	45	Tidak Tuntas
5	Indra Fahri Lubis	65	Tidak Tuntas
6	Kaila Putri Ananda	90	Tuntas
7	Kassandra Diva	80	Tuntas

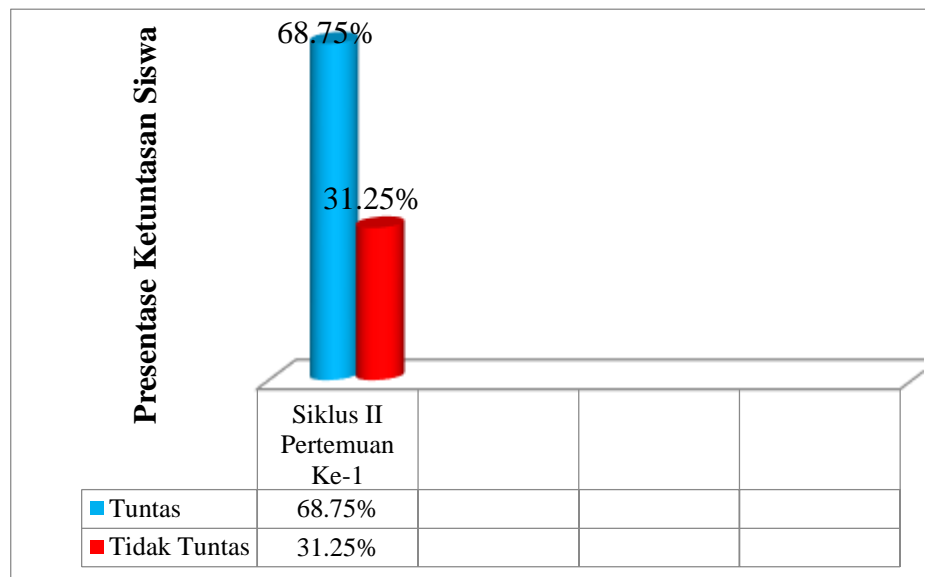
8	Miftahul Jannah	85	Tuntas
9	Astrid Sasya Vidlin	75	Tuntas
10	Azril Hikma Sanjaya	75	Tuntas
11	Fadila Risky Batubara	80	Tuntas
12	Gali Ramadhan	55	Tidak Tuntas
13	Gusti Angriani Tanjung	75	Tuntas
14	Satria Putra	50	Tidak Tuntas
15	Haura Salsabila	80	Tuntas
16	Afriansyah	60	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		71,85	
Presentase Ketuntasan		68,75%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh rata-rata kelas yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{(80+75+80+45+65+90+80+85+75+75+80+55+75+50+80+60)}{16}$$

$$= 71,85$$

Presentase ketuntasan siswa dilihat dari nilai siswa pada siklus II pertemuan ke-1 jika divisualisasikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.4
Presentase Nilai Siklus II Peretmuan Ke-1

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke-1 terjadi peningkatan dimana awalnya 6 siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I pertemuan ke-2 dengan nilai rata-rata kelas 56,87 dengan presentase ketuntasan sebesar 37,5% menjadi 9 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas 63,43 dengan presentase ketuntasan sebesar 56,25%.

d) Refleksi

Pada tahapan ini peneliti dan guru bersama-sama membahas kendala-kendala yang terjadi dan sering muncul pada saat terjadinya pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-1, kendala-kendala tersebut diantaranya:

- 1) Siswa terkadang susah diatur sehingga mengakibatkan keributan.
- 2) Siswa kurang sportif dalam hal *tournament*.

Berdasarkan beberapa kendala yang muncul pada siklus II pertemuan ke-1 perlu adanya perbaikan-perbaikan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, berikut ini perbaikan yang harus dilakukan, antara lain:

- 1) Guru harus lebih bisa membimbing setiap meja *tournament*.
- 2) Guru harus sering memberikan pemahaman terhadap siswa tentang *tournament*.

2. Pertemuan ke-2

a) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan pada siklus II, terdiri dari kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB menggunakan model pembelajaran TGT.
- 2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran matematika.
- 3) Menyiapkan dan menyusun instrumen penilaian pemahaman berupa tes tertulis atau lembar kerja siswa.

b) Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 2×35 menit. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan pada hari Senin, 19

April 2021 dimulai pukul 08:00- 09:10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- (a) Guru membuka pembelajaran dengan salam.
- (b) Guru meminta siswa untuk memimpin doa.
- (c) Guru menanyakan kehadiran siswa.
- (d) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
- (e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

2) Kegiatan Inti

- (a) Guru menjelaskan kembali materi KPK dan FPB.
- (b) Guru memberikan contoh KPK dan FPB dengan menggunakan pohon faktor dan tabel lebih banyak.
- (c) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB.
- (d) Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal di papan tulis.
- (e) Guru meminta siswa untuk saling melempar soal sesama siswa dan jawabannya akan dibenarkan oleh guru.
- (f) Siswa dibagi ke dalam kelompok secara heterogen.
- (g) Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.

- (h) Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan.
- (i) Guru memperbanyak *game* akademik agar siswa lebih paham.
- (j) Perwakilan dari setiap kelompok untuk bermain *game* akademik.
- (k) Guru membagi setiap orang dari kelompok yang berbeda ke dalam meja *tournament*.
- (l) Yang membawa skor tertinggi ke kelompoknya dan menjadi kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru.

3) Kegiatan Penutup

- (a) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
- (b) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- (c) Guru menutup pelajaran.
- (d) Guru mengajak siswa berdoa kembali.

c) Pengamatan (*Observing*)

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan model TGT pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran TGT yang telah disiapkan

sebelumnya, dimana yang menjadi observer disini adalah wali kelas VA yaitu ibu Elfi Sa'adah, S.Pd.SD. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB.

Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Lembar Observasi Siklus II Pertemuan Ke-2

	Aktivitas Siswa	Aktivitas Terlaksana	Presentase
A	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.	14	87,5%
B	Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal.	13	81,25%
C	Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.	14	87,5%
D	Keaktifan siswa dalam berdiskusi.	14	87,5%
E	Kerjasama dalam kelompok.	13	81,25%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, pembelajaran yang dilakukan belum seutuhnya maksimal, dari beberapa kegiatan yang telah terlaksana yaitu: kebanyakan siswa sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa mulai paham dalam mengerjakan soal yang diberikan guru dan guru sudah mulai menguasai. Disisi lain masih banyak poin-poin yang

belum terlaksana baik dari guru maupun siswa, antara lain sebagai berikut:

- 1) Masih ada sebagian siswa saja yang pasif dalam kerja kelompok.
- 2) Masih ada sebagian siswa yang tidak percaya diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- 3) Guru kadang lupa merangsang pengetahuan siswa sebelumnya.

Hasil tes yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke-2 akan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Siswa yang dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sesuai KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah sebelumnya yaitu ≥ 75 . Berikut ini nilai tes pada siklus II pertemuan ke-2 dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT materi KPK dan FPB, data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.10
Nilai Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	Adriansyah Lubis	75	Tuntas
2	Bilfaqi R Alteza	80	Tuntas
3	Heriansyah Putra	85	Tuntas
4	Ilham Daniel	50	Tidak Tuntas
5	Indra Fahri Lubis	65	Tidak Tuntas
6	Kaila Putri Ananda	95	Tuntas
7	Kassandra Diva	85	Tuntas
8	Miftahul Jannah	85	Tuntas
9	Astrid Sasya Vidlin	80	Tuntas
10	Azril Hikma Sanjaya	75	Tuntas
11	Fadila Risky Batubara	80	Tuntas
12	Gali Ramadhan	75	Tuntas
13	Gusti Angriani Tanjung	75	Tuntas

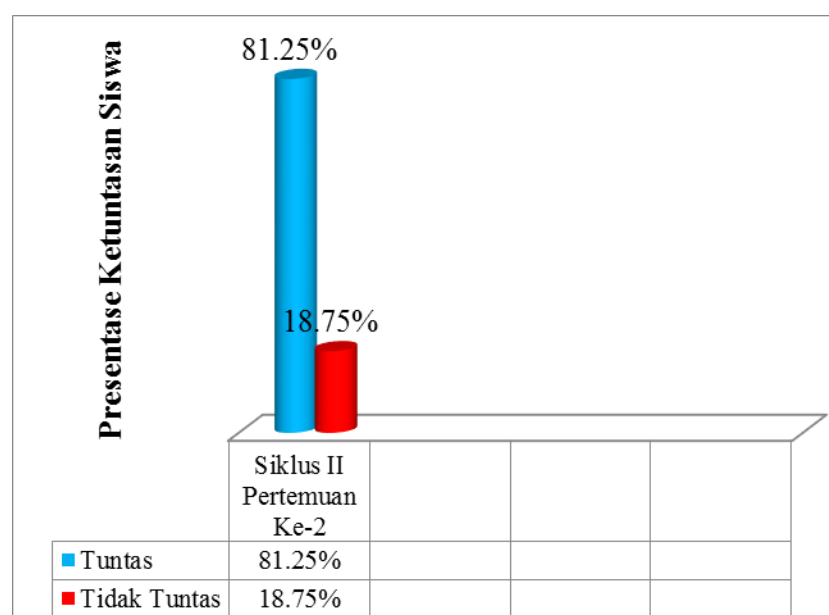
14	Satria Putra	55	Tidak Tuntas
15	Haura Salsabila	85	Tuntas
16	Afriansyah	75	Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		76,25	
Presentase Ketuntasan		81,25%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh rata-rata kelas yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{(75+80+85+50+65+95+85+85+80+75+80+75+75+55+85+75)}{16}$$

$$= 76,25$$

Presentase ketuntasan siswa dilihat dari nilai siswa pada siklus II pertemuan ke-2 jika divisualisasikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.5
Presentase Ketuntasan Siswa Siklus II Pertemuan Ke-2

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke-2 terjadi peningkatan dimana awalnya 11 siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus II pertemuan ke-1 dengan nilai rata-rata kelas 63,43 dengan presentase ketuntasan sebesar

56,25% menjadi 13 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas 76,25 dengan presentase ketuntasan sebesar 81,25%.

d) Refleksi

Refleksi pada proses pembelajaran siklus II pertemuan ke-2 adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sudah berjalan dengan baik.
- 2) Siswa sudah bisa bertanggung jawab terhadap poin-poin yang terdapat dalam lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya, meskipun masih ada 1 sampai 3 orang yang kurang.
- 3) Siswa yang belum tuntas diberikan motivasi oleh guru (peneliti) dan peneliti dan guru bersepakat memberikan perhatian lebih serta tugas-tugas tambahan.

B. Pembahasan

Upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari ranah kognitif dengan cara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan dapat meningkat dari setiap tahapan yang dilaksanakan dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana sebelumnya di bawah KBM menjadi atas KBM.

Penerapan model pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan berani. Dimana siswa lebih aktif dalam hal mengikuti pembelajaran dan lebih berani untuk bertanya hal-hal yang dianggap sulit, sehingga pembelajaran di dalam kelas tidak bersifat formal yang dimana siswa hanya mendengarkan, mengingat dan memahami yang menimbulkan kebosanan sehingga siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran, dengan diterapkannya model TGT juga dapat membuat siswa lebih memahami pembelajaran dikarenakan adanya *game* akademik yang membuat setiap siswa lebih terpacu dan semangat sehingga pembelajaran tersebut lebih menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Musfiroh Afita¹ dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*(TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat siswa lebih tertarik dalam hal belajar sehingga mampu mengikuti dan berpartisipasi dalam hal belajar mengajar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian nilai rata-rata siswa sebelum diberikannya tindakan sebesar 52,38 dengan presentase ketuntasan

¹Musfiroh Afita, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015”, *Skripsi* (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2015), hlm. 90-91.

belajar 42,86%, pada siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 64 dengan presentase ketuntasan belajar 61,90%, dan siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 70,57 dengan presentase ketuntasan 80,95%.

Penelitian lain tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri Wilujeng² dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament*(TGT)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat siswa lebih aktif dalam hal melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran seperti aktivitas tanya jawab, mengerjakan soal dan aktivitas lainnya. Hasil penelitian yang diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata kelas 67,29 dengan ketuntasan belajar siswa 70,83% dengan rata-rata aktivitas siswa 73,19% dan nilai performansi guru 83,80%. Hasil siklus II dengan rata-rata kelas 77,27 dengan ketuntasan belajar siswa 79,65% dengan rata-rata aktivitas siswa 79,65% dan nilai performansi guru 90,60%.

Sedangkan hasil tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan II, dapat diperoleh hasil analisis data yang dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas VA, pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di SDN 200112 Padangsidimpuan. Siswa memperoleh nilai yang sesuai dengan ketuntasan

²Sri Wilujeng, “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament*(TGT),” *Jurnal of Elementary Education*, Volume 2, No. 1, Januari 2013, hlm. 51.

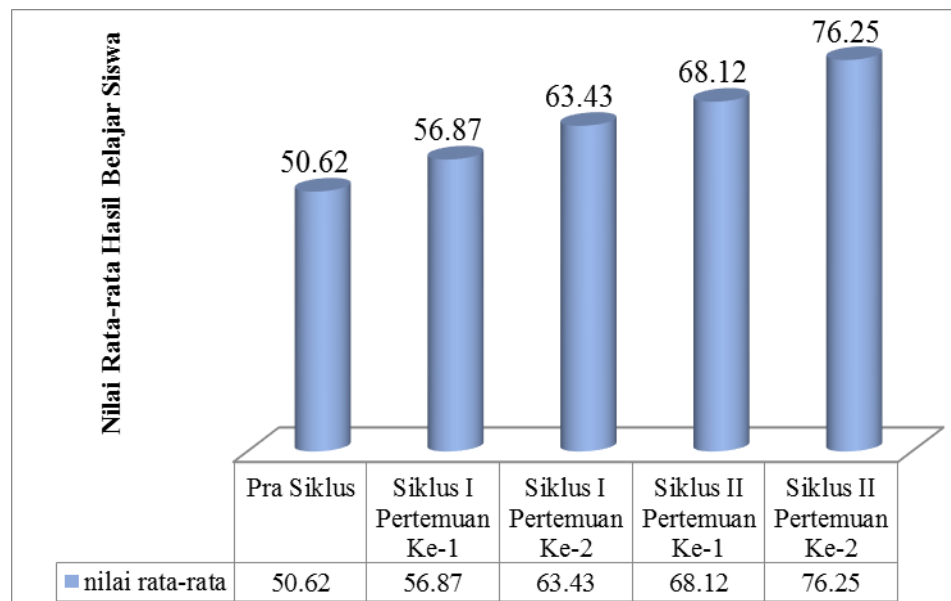
belajar minimum (KBM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 75 dan presentase yang sesuai harapan peneliti yaitu $\geq 75\%$. Penelitian yang menerapkan model pembelajaran tipe TGT pada materi KPK dan FPB telah terjadi mencapai 81,25%, sehingga penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II pertemuan ke-2.

Berikut ini tabel peningkatan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran matematika materi KPK dan FPB, berdasarkan nilai rata-rata siswa pada saat pra siklus, siklus I dan II

Tabel 4.11
Nilai Rata-rata Kelas

No	Tahapan Siklus	Nilai rata-rata Kelas
1	Pra Siklus	50,62
2	Siklus I Pertemuan Ke-1	56,87
3	Pertemuan Ke-2	63,43
4	I Pertemuan Ke-1	68,12
5	I Pertemuan Ke-2	76,25

Sedangkan diagram batang peningkatan hasil belajar dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB siklus I dan siklus II, disajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.6
Nilai Rata-rata Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

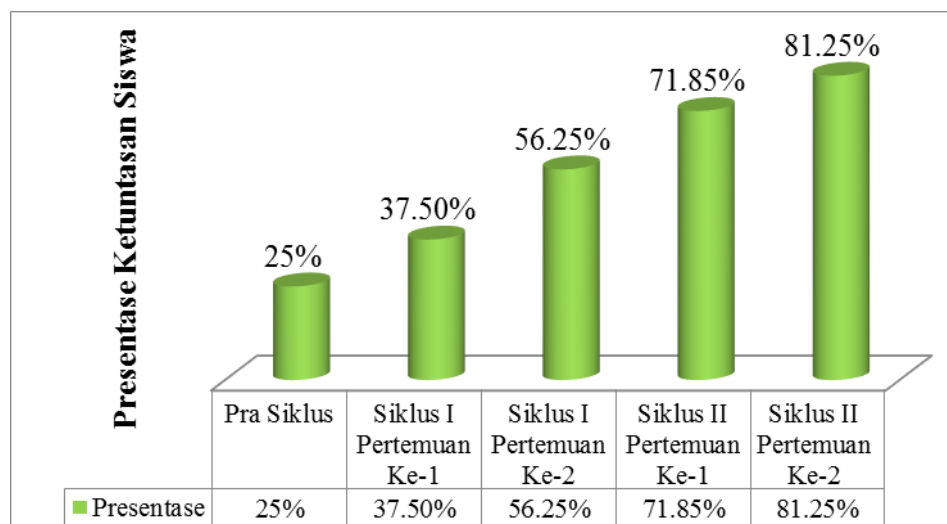
Berdasarkan gambar 4.5 di atas, adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB pada setiap siklus. Pada tes awal nilai rata-rata siswa 50,62 kemudian setelah dilakukan siklus I terjadi peningkatan sebesar 6,25 menjadi 56,87 pada pertemuan ke-1, pada pertemuan ke-2 terjadi peningkatan sebesar 6,56 menjadi 63,43 dari pertemuan ke-1. Adapun pada siklus II pertemuan ke-1 terjadi peningkatan sebesar 8,42 menjadi 71,84 dari siklus I pertemuan ke-2, sedangkan pertemuan ke-2 terjadi peningkatan sebesar 3,4 menjadi 76,25 dari pertemuan ke-1.

Untuk presentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dan diagram batang di bawah ini:

Tabel 4.12
Presentase Ketuntasan Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Tahapan Siklus	Jumlah Siswa yang Tuntas	Presentase	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	Presentase
1	Pra siklus	4	25%	12	75%
2	Siklus I pertemuan ke-1	6	37,5%	10	62,5%
3	Siklus I pertemuan ke-2	9	56,25%	7	43,75%
4	Siklus II pertemuan ke-1	11	71,85%	5	28,15%
5	Siklus II pertemuan ke-2	13	81,25%	3	18,75%

Sedangkan diagram batang peningkatan hasil belajardilihat dari presentase ketuntasan siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB siklus I dan siklus II, disajikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.7
Presentase Ketuntasan Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas, peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada saat pra siklus presentase ketuntasan siswa 25% meningkat pada saat dilakukannya tindakan pada siklus I yaitu 37,5% menjadi 56,25% dan pada siklus II terjadi lagi peningkatan dari 68,75% menjadi 81,25%. Presentase ketuntasan meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 35%. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini sesuai dengan hipotesis yang terdapat pada Bab II bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB siswa kelas VA SDN 200112 Padangsidempuan, dengan demikian hipotesis yang dibuat peneliti dapat diterima.

C. Keterbatasan Penelitian

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini berjalan baik sesuai dengan prosedur yang direncanakan oleh peneliti sebelumnya. Namun, peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini, namun peneliti tetap bersyukur dapat menyelesaikan dengan baik, keterbatasan itu antara lain:

1. Masih ada beberapa siswa yang belum bisa sepenuhnya mengerjakan soal yang diberikan guru.
2. Keterbatasan waktu yang diberikan pihak sekolah di situasi pandemi covid ini.
3. Peneliti menyadari tidak sepenuhnya menguasai kelas saat proses pembelajaran berlangsung.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB siswa kelas VA SDN 200221 Padangsidempuan. Hal ini berdasarkan karena telah tercapainya hasil belajar yang telah ditetapkan, peningkatan nilai rata-rata siswa dan presentase ketuntasan siswa dimulai pra siklus, siklus I dan siklus II yaitu pra siklus sebesar 50,62 dengan presentase ketuntasan 25%, siklus I 56,87 dengan presentase ketuntasan 37,5% menjadi 63,43 dengan presentase ketuntasan 56,25 % sedangkan pada siklus II sebesar 71,85 dengan presentase ketuntasan 68,75% menjadi 76,25 dengan presentase ketuntasan 81,25%. Tercapainya hasil belajar tersebut dikarenakan penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* yang membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam hal belajar.

B. Saran

1. Untuk Kepala Sekolah, disarankan untuk lebih memperhatikan guru sebagai tenaga pengajar baik dari penerapan strategi, model, media dan hal lainnya yang dapat menunjang pembelajaran, dan perlu didukung dengan adanya sarana dan prasarana.
2. Untuk Guru, disarankan dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa sebaiknya guru lebih kreatif dan inovatif dalam hal memilih strategi,

model, media dan lainnya. Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi cara alternatif dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Untuk Siswa, disarankan agar lebih serius lagi dalam belajar, hal-hal yang kurang paham agar memberanikan diri dalam hal bertanya.
4. Untuk Peneliti, disarankan agar mengkaji lebih dalam lagi tentang penelitian yang diteliti, tidak dipungkiri masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana, 2014.
- Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*, Jakarta: Kencana, 2015.
- Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar dan Pembelajaran", *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Volume 3, No. 2, 2018.
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, Bandung: Diponegoro, 2003.
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Harjoko, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Siswa Kelas V SDN Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/ 2014", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.
- Istarani, Muhammad Ridwan, *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*, Medan: Media Persada, 2014.
- Isrok'atun, Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Isfawati, "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media *Question Box* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa", *Skripsi*, Makassar: UIN Alauddin, 2018.
- John Bird, *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi Praktis*, Jakarta: PT. Aksara Pratama, 2004.
- Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- _____, *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.
- Lelya Hilda dan Aulia Isma Yuni Sihotang, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Pokok Segiempat di Kelas VII MTS

- Negeri Model Padangsidimpuan,” *Jurnal Logaritma*, Volume 06, No.01, Juni 2018.
- Lestari, S.E.C.A., dkk, “Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”, *Mathematics Education Journal*, volume 1, No. 3, Oktober 2019.
- Lubis, Maulana Arafat, *Pembelajaran PPKn di SD/MI*, Medan: Akasha Sakti, 2018.
- Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar Teori Diagnosis dan Remediasinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Musfiroh Afita, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas VB MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pengadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015”, *Skripsi*, Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2015.
- M. Ali Hamzah, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik*, Bandung: Nusa Media, 2016.
- Ridwan Abdullah Sani, *Penilaian Autentik*, Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Sri Wilujeng, “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT)”, *Jurnal of Elementary Education*, Volume 2, No. 1, 2013.
- Suarjana, “Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT* Berbantu Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV”, *Jurnal Pendidikan*, Volume 1, No. 1, 2013.
- Susanna. “Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar” *Lantanida Jurnal*, Volume 5, No. 2, Agustus 2017.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta: Kencana, 2014.

Tia Purniati, *Matematika*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009.

Arifah Nur Triyani, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Peluang dan Statistik di SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas IX C”, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2009.

Tukiran Taniredja, Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Mengembangkan Profesi Guru Praktik, Praktis, dan Mudah*, Bandung: Alfabeta, 2013.

Ujiati Cahyaningsih. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 3, No. 1, Januari 2017.

Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran SAINS*, Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2013.

Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2013.

Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Yrama Witya, 2010.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD 200112 Padangsidempuan
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: V (Lima) / Genap
Materi	: KPK dan FPB
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan faktor prima dari suatu bilangan.
2. Siswa dapat menentukan KPK dan FPB dari dua bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima.
3. Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan KPK dan FPB.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pelajaran dengan salam.
2. Guru meminta siswa untuk memimpin doa.
3. Guru menanyakan kehadiran siswa.
4. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan materi KPK dan FPB.
2. Guru menjelaskan cara mencari KPK dan FPB dengan menggunakan pohon faktor dan tabel.
3. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB.
4. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal di papan tulis.
5. Siswa dibagi ke dalam kelompok secara heterogen.
6. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.
7. Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan.
8. Perwakilan dari setiap kelompok akan bermain *game* akademik.
9. Setelah itu guru akan membagi setiap siswa dari kelompok yang berbeda ke meja *tournament* yang telah disiapkan.
10. Siswa akan mengumpulkan nilai dari setiap meja *tournament* untuk kelompok masing-masing.
11. Kelompok dengan nilai tertinggi akan diberi penghargaan berupa hadiah.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru menutup pelajaran.
4. Guru mengajak siswa berdoa kembali.

C. PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan
Instrumen: Tes tertulis
2. Penilaian Keterampilan
Instrument: Observasi

2021

Padangsidempuan, Maret

Wali Kelas

Peneliti

Elfi Sa'adah, S.Pd.SD
NIP. 19720618 200502 2 004

Muhammad Ilham Hasibuan
NIM.16 205 00123

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Eliya Rosa Simbolon, S.Pd
NIP. 19640529 198404 2 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD 200112 Padangsidempuan
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: V (Lima) / Genap
Materi	: KPK dan FPB
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan faktor prima dari suatu bilangan.
2. Siswa dapat menentukan KPK dan FPB dari dua bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima.
3. Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan KPK dan FPB.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam.
2. Guru meminta siswa untuk memimpin doa.
3. Guru menanyakan kehadiran siswa.
4. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran.
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
6. Guru menanyakan kembali tentang pelajaran sebelumnya.

Kegiatan Inti

1. Guru mengulang menjelaskan materi KPK dan FPB secara singkat.
2. Guru memberikan contoh tentang KPK dan FPB.
3. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB.
4. Siswa diminta untuk duduk dalam kelompok yang telah dibagi sebelumnya.
5. Guru mengunjuk perwakilan setiap kelompok untuk mengerjakan soal di papan tulis dan memberikan hukuman kepada kelompok jika jawabannya salah.
6. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.
7. Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan.
8. Perwakilan dari setiap kelompok akan bermain *game* akademik.
9. Setelah itu guru akan membagi setiap siswa dari kelompok yang berbeda ke meja *tournament* yang telah disiapkan.
10. Siswa akan mengumpulkan nilai dari setiap meja *tournament* untuk kelompok masing-masing.
11. Kelompok dengan nilai tertinggi akan diberi penghargaan berupa hadiah.
12. Guru memberikan soal sebagai tugas rumah.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru menutup pelajaran.
4. Guru mengajak siswa berdoa kembali

C. PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan
Instrumen: Tes tertulis
2. Penilaian Keterampilan
Instrument: Observasi

2021

Padangsidempuan, April

Wali Kelas

Peneliti

Elfi Sa'adah, S.Pd.SD
NIP. 19720618 200502 2 004

Muhammad Ilham Hasibuan
NIM.16 205 00123

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Eliya Rosa Simbolon, S.Pd
NIP. 19640529 198404 2 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD 200112 Padangsidempuan
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: V (Lima) / Genap
Materi	: KPK dan FPB
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan faktor prima dari suatu bilangan.
2. Siswa dapat menentukan KPK dan FPB dari dua bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima.
3. Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan KPK dan FPB.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam.
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa.
3. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi.
4. Guru menanyakan kehadiran siswa.
5. Guru memberikan motivasi kepada siswa.
6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada pesertan didik.

Kegiatan Inti

1. Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban benar akan diberikan hadiah.
2. Guru menjelaskan materi KPK dan FPB.
3. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi KPK dan FPB.
4. Siswa dibagi ke dalam kelompok secara heterogen.
5. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.
6. Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan.
7. Perwakilan dari setiap kelompok akan bermain *game* akademik.
8. Setelah itu guru akan membagi setiap siswa dari kelompok yang berbeda ke meja *tournament* yang telah disiapkan.
9. Siswa akan mengumpulkan nilai dari setiap meja *tournament* untuk kelompok masing-masing.
10. Kelompok dengan nilai tertinggi akan diberi penghargaan berupa hadiah.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan kesempatan untuk bertanya.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru menutup pelajaran.

4. Guru mengajak siswa berdoa kembali.

C. PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan
Instrumen: Tes tertulis
2. Penilaian Keterampilan
Instrument: Observasi

2021

Padangsidimpuan, April

Wali Kelas

Peneliti

Elfi Sa'adah, S.Pd.SD
NIP. 19720618 200502 2 004

Muhammad Ilham Hasibuan
NIM.16 205 00123

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Eliya Rosa Simbolon, S.Pd
NIP. 19640529 198404 2 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD 200112 Padangsidimpuan
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: V (Lima) / Genap
Materi	: KPK dan FPB
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan faktor prima dari suatu bilangan.
2. Siswa dapat menentukan KPK dan FPB dari dua bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima.
3. Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan KPK dan FPB.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka pelajaran dengan salam.
2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa.
3. Guru menanyakan kehadiran siswa dan memberikan motivasi kepada siswa.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada pesertan didik.
5. Guru menanyakan kembali tentang pelajaran sebelumnya.

Kegiatan Inti

1. Guru mengulang menjelaskan materi KPK dan FPB secara singkat.
2. Guru memberikan contoh tentang KPK dan FPB.
3. Guru meminta siswa untuk saling melempar soal sesama siswa dan jawabannya akan dibenarkan oleh guru
4. Siswa diminta untuk duduk dalam kelompok yang telah dibagi sebelumnya.
5. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok.
6. Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan.
7. Perwakilan dari setiap kelompok akan bermain *game* akademik.
8. Setelah itu guru akan membagi setiap siswa dari kelompok yang berbeda ke meja *tournament* yang telah disiapkan.
9. Siswa akan mengumpulkan nilai dari setiap meja *tournament* untuk kelompok masing-masing.
10. Kelompok dengan nilai tertinggi akan diberi penghargaan berupa hadiah.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya kembali.
2. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
3. Guru menutup pelajaran dan mengajak siswa berdoa kembali.

C. PENILAIAN

1. Penilaian Pengetahuan
Instrumen: Tes tertulis
2. Penilaian Keterampilan
Instrument: Observasi

2021

Padangsidempuan, April

Wali Kelas

Peneliti

Elfi Sa'adah, S.Pd.SD
NIP. 19720618 200502 2 004

Muhammad Ilham Hasibuan
NIM.16 205 00123

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Eliya Rosa Simbolon, S.Pd
NIP. 19640529 198404 2 001

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Putra, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran Matematika untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Pokok Bahasan KPK dan FPB Siswa Kelas VA di SDN 200112 Panyanggar kota Padangsidempuan”.

Yang disusun oleh :

Nama : Muhammad Ilham Hasibuan

NIM : 16 205 00123

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI-4)

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 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik.

Padangsidempuan, Januari 2021
Validator

DWI PUTRIA, M.Pd.

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 200112 Panyanggar
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V/ Genap
 Pokok Bahasan : KPK dan FPB
 Nama Validator : Dwi Putria, M.Pd.
 Pekerjaan : Dosen

A. Petunjuk

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

B. Skala Penilaian

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

C. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				
	a. Kesesuaian penjabaran kompetensi dasar kedalam indicator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensidasar				
	c. Kejelasan rumusan indikator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				

	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indicator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3	Bahasa				
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses kreativitas siswa				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (validasi) Umum				
	a. 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 revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan :

.....

.....

.....

.....

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

Padangsidempuan, Januari 2021

Validator

DWI PUTRIA, M.Pd.

LEMBAR KERJA SISWA
SIKLUS I Pertemuan Ke-1

Nama Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas:

Kerjakanlah soal-soal di bawah ini bersama dengan anggota kelompokmu !

1. Tuliskan faktor, faktor prima dan faktorisasi dari 24?
2. Tuliskan KPK dari 36 dan 48 dengan menggunakan pohon faktor dan tabel?

LEMBAR KERJA SISWA
SIKLUS I Pertemuan Ke-2

Nama anggota kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas:

Kerjakanlah soal-soal di bawah ini bersama dengan anggota kelompokmu !

1. Tuliskan FPB dari 28 dan 32 dengan menggunakan pohon factor dan tabel?
2. Rudi mengunjungi perpustakaan setiap 3 hari sekali dan Zery setiap 4 hari sekali. Jika tanggal 2 Mei mereka mengunjungi perpustakaan bersama, kapan mereka akan ke perpustakaan secara bersama lagi?

LEMBAR KERJA SISWA
SIKLUS II Pertemuan Ke-1

Nama anggota kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kelas:

Kerjakanlah soal-soal di bawah ini bersama dengan anggota kelompokmu !

3. Tuliskan faktor, factor prima dan faktorisasi dari 64?
4. Tuliskan KPK dari 60 dan 90 dengan menggunakan pohon faktor dan tabel?

LEMBAR KERJA SISWA
SIKLUS II Pertemuan Ke-2

Nama anggota kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

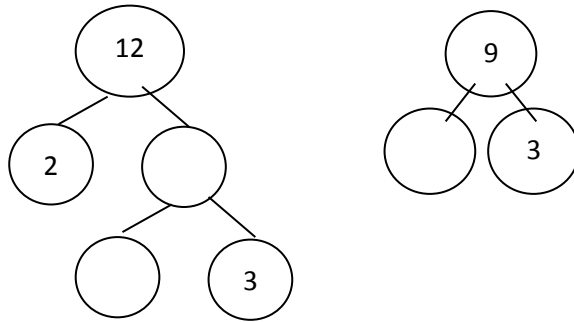
Kelas:

Kerjakanlah soal-soal di bawah ini bersama dengan anggota kelompokmu !

1. Tuliskan FPB dari 64 dan 76 dengan menggunakan pohon faktor dan tabel?
2. Pak Budi adalah seorang yang baik budi. Ia akan membagi 90 buah apel dan 72 buah mangga. Kedua buah tersebut akan dimasukkan kedalam kantung plastik dengan jumlah yang sama. Berapa kantung plastik yang dibutuhkan pak Budi?

SOAL PRE TES

1. Apa itu yang disebut bilangan prima?
2. Tentukanlah faktor prima dari 15 yaitu..... dan... ?
3. Lengkapilah pohon faktor (FPB) di bawah ini serta berikan jawabannya !



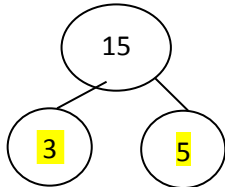
4. Hitunglah KPK dari 21 dan 42 adalah...
5. Coba rincikan jawaban dari soal berikut ini !

Pak Ahmad akan membagi 25 buah salak dan 24 potong kue kepada tetangganya sama banyak. Buah-buah tersebut akan dimasukkan ke dalam kantung plastik. Tolonglah pak Ahmad menghitung banyaknya tetangga yang dapat menerima dua macam buah tersebut?

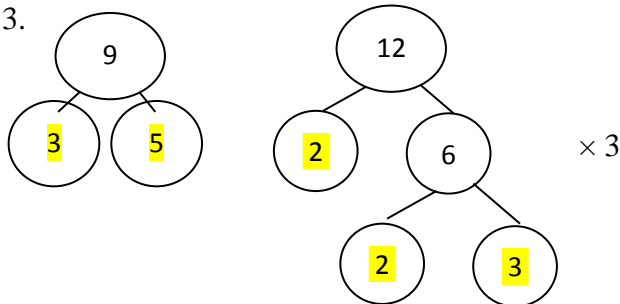
JAWABAN PRE TES

1. Bilangan yang hanya mempunyai tepat 2 faktor yaitu 1 dan bilangan itu sendiri.

2.



3.

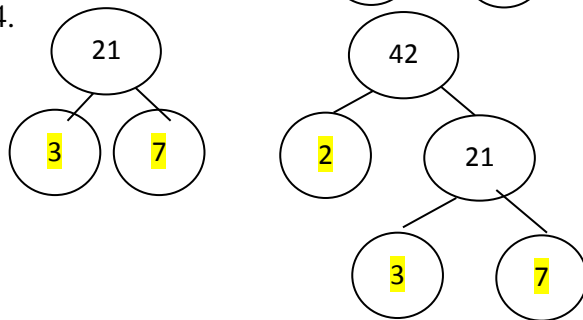


Faktor prima dari 9 = 3×3
 Faktor prima dari 12 = $2 \times 2 \times 3$

$\times 3$

FPB dari 15 dan 30 = $3 = 3$

4.



Faktor prima dari 21 = 3×7
 Faktor prima dari 42 = $2 \times 3 \times 7$

KPK dari 21 dan 42 = $2 \times 3 \times 7 = 42$

5. Dik : 26 Buah Salak
 24 Potong Kue

Dit : Berapa banyak tetangga yang dapat dua jenis tersebut?

Jawab.

Langkah pertama mencari faktor prima dari 25 dan 24

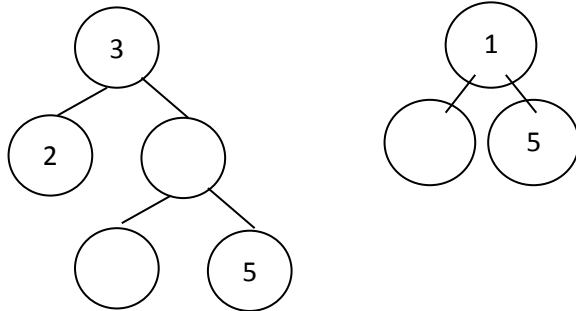
$$25 = 5 \times 5$$

$$24 = 2 \times 2 \times 2 \times 3$$

$$\text{FPB dari 25 dan 24} = 1 = 1$$

SOAL EVALUASI
SIKLUS I Pertemuan ke-1

1. Apa itu yang disebut bilangan prima?
2. Tentukanlah faktor prima dari 30 yaitu...,... dan... ?
3. Lengkapilah pohon faktor (FPB) di bawah ini serta berikan jawabannya !



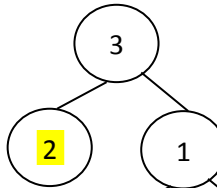
4. Hitunglah KPK dari 10 dan 12 adalah...
5. Coba rincikan jawaban dari soal berikut ini !

Pak Ahmad akan membagi 60 buah Jeruk dan 42 buah Mangga kepada tetangganya sama banyak. Buah-buah tersebut akan dimasukkan ke dalam kantong plastik. Tolonglah pak Ahmad menghitung banyaknya tetangga yang dapat menerima dua macam buah tersebut?

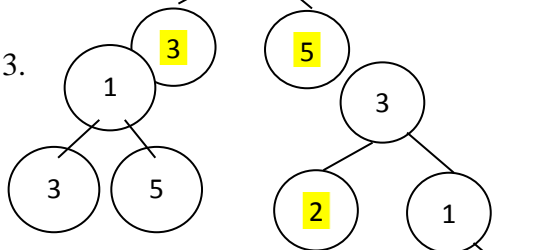
**JAWABAN SOAL EVALUASI
SIKLUS I Pertemuan ke-1**

1. Bilangan yang hanya mempunyai tepat 2 faktor yaitu 1 dan bilangan itu sendiri.

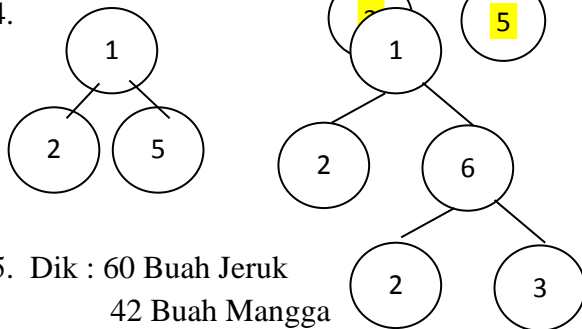
2.



3.



4.



5. Dik : 60 Buah Jeruk

42 Buah Mangga

Dit : Berapa banyak tetangga yang dapat dua macam buah tersebut?

Jawab.

Langkah pertama mencari faktor prima dari 60 dan 42

$$60 = 2 \times 2 \times 3 \times 5$$

$$42 = 2 \times 3 \times 7$$

$$\text{FPB dari 60 dan 42} = 2 \times 3 = 6$$

Faktor prima dari 15 = 3×5

Faktor prima dari 30 = $2 \times 3 \times 5$

FPB dari 15 dan 30 = $3 \times 5 = 15$

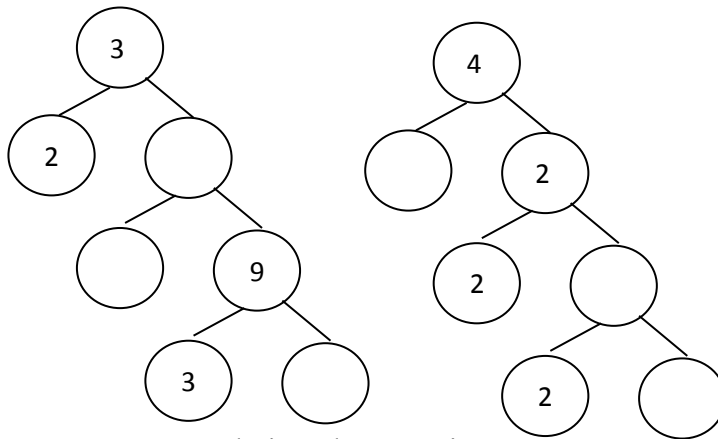
Faktor prima dari 10 = 2×5

Faktor prima dari 12 = $2 \times 2 \times 3 = 2^2 \times 3$

KPK dari 10 dan 12 = $2^2 \times 3 \times 5 = 60$

SOAL EVALUASI SIKLUS I
Pertemuan Ke-2

1. Apa itu faktor prima adalah...
2. Tentukanlah faktor prima dari 40 yaitu...dan...
3. Lengkapilah pohon faktor (KPK) di bawah ini serta berikan jawabannya !

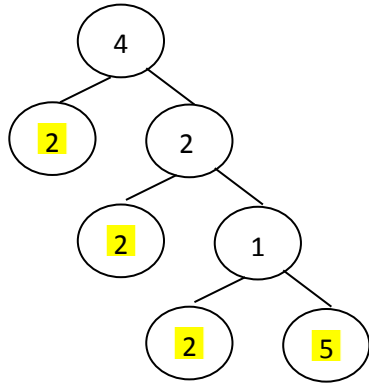


4. Hitunglah KPK dari 16 dan 18 yaitu...
5. Coba rincikan jawaban dari soal berikut ini !
Fila menabung setiap 4 hari sekali dan Farah menabung setiap 6 hari sekali, jika mereka menabung bersama tanggal 15 Januari 2021. Pada tanggal berapa mereka menabung bersama lagi?

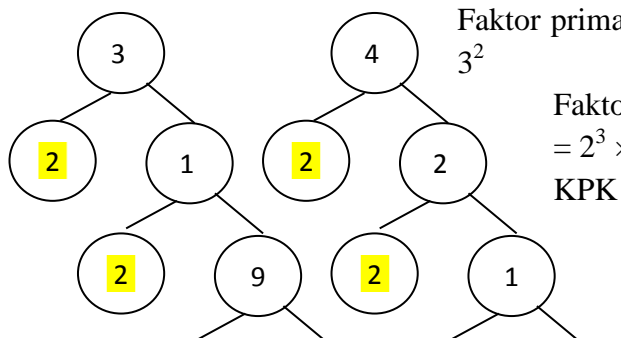
JAWABAN SOAL EVALUASI SIKLUS I
Pertemuan Ke-2

1. Bilangan prima yang membagi suatu bilangan.

2.



4.

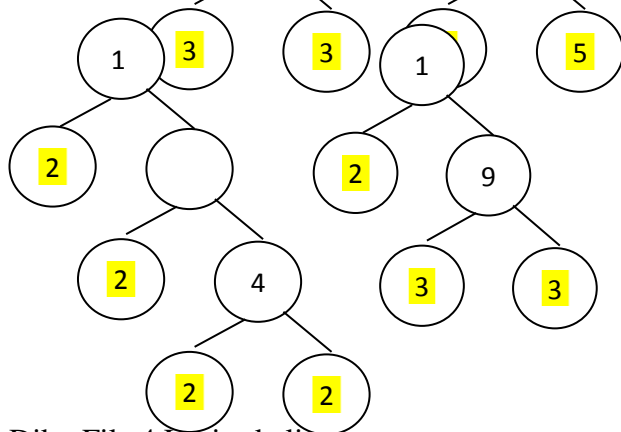


Faktor prima dari $36 = 2 \times 2 \times 3 \times 3 = 2^2 \times 3^2$

Faktor prima dari $40 = 2 \times 2 \times 2 \times 5 = 2^3 \times 5$

KPK dari 36 dan 40 = $2^3 \times 3^2 = 4$

3.



Faktor prima dari $16 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 2^4$

Faktor prima dari $18 = 2 \times 3 \times 3 = 2 \times 3^2$

KPK dari 16 dan 18 = $2^4 \times 3^2 = 144$

5. Dik : Fila 4 Hari sekali

Farah 6 Hari sekali

Dit : Jika mereka menabung pada tanggal 15 Januari 2021, kapan mereka akan menabung bersama lagi ?

Jawab.

Langkah pertama mencari faktor prima dari 4 dan 6

$$4 = 2 \times 2 = 2^2$$

$$6 = 2 \times 3$$

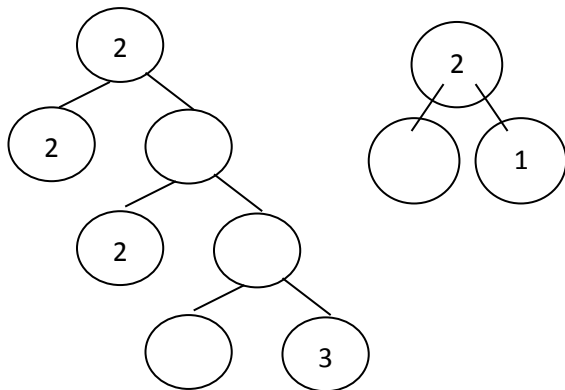
$$\text{KPK dari 4 dan } 6 = 2^2 \times 3 = 12$$

$$15 + 12 = 27 \text{ Januari 2021}$$

SOAL EVALUASI SIKLUS II

Pertemuan Ke-1

1. Apa yang dimaksud dengan KPK?
2. Tentukanlah FPB dari 15 dan 25 yaitu...
3. Lengkapilah pohon faktor (FPB) di bawah ini serta berikan jawabannya !



4. Hitunglah KPK dari 12 dan 20 yaitu...
5. Dalam rangka HUT Kemerdekaan RI, panitia mendapat sumbangan 84 Buku Tulis dan 35 Bolpoin untuk hadiah lomba anak-anak. Setiap bungkus hadiah untuk pemenang lomba mempunyai isi yang sama banyak. Berapa bungkus hadiah yang dapat dibuat ?

JAWABAN SOAL EVALUASI SIKLUS II
Pertemuan Ke-1

1. Kelipatan persekutuan terkecil adalah kelipatan yang sama dan terkecil dari dua bilangan atau lebih

2.

Faktor prima dari 15 = 3×5
 Faktor prima dari 25 = $5 \times 5 = 5^2$
 FPB dari 15 dan 25 = **5**

3.

Faktor prima dari 24 = $2 \times 2 \times 2 \times 3$
 =
 Faktor prima dari 26 = 2×13
 FPB dari 24 dan 26 = **2**

4.

Faktor prima dari 12 = $2 \times 2 \times 3$
 = $2^2 \times 3$
 Faktor prima dari 20 = $2 \times 2 \times 5$
 = $2^2 \times 5$
 KPK dari 12 dan 20 = $2^2 \times 3 \times 5$
 = **60**

5. Dik : 84 Buku Tulis
35 Bolpoin

Dit : Berapa bungkus hadiah yang dapat dibuat?

Jawab.

Langkah pertama mencari faktor prima dari 84 dan 35

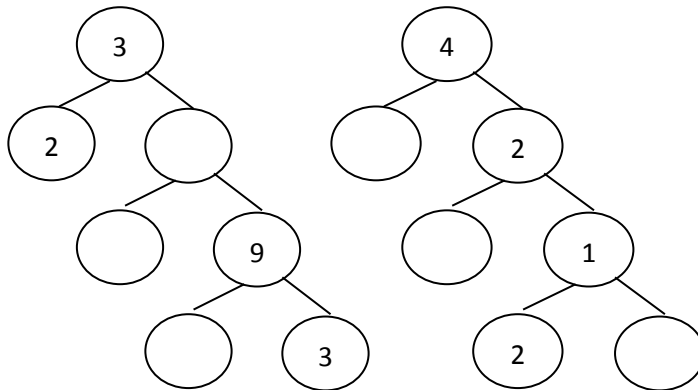
$$84 = 2 \times 2 \times 3 \times 7$$

$$35 = 5 \times 7$$

$$\text{FPB dari 84 dan 35} = \mathbf{7}$$

SOAL EVALUASI SIKLUS II
Pertemuan Ke-2

1. Apa yang dimaksud dengan FPB?
2. Tentukanlah FPB dari 75 dan 80 yaitu...
3. Lengkapilah pohon faktor (FPB) di bawah ini serta berikan jawabannya !



4. Hitunglah KPK dari 20 dan 50 yaitu...
5. Lampu A berkedip setiap 8 detik, sedangkan lampu B berkedip setiap 12 detik, lampu C berkedip setiap 15 detik. Jika saat ini ketiga lampu berkedip bersama untuk pertama kalinya, berapa detik lagi kamu bisa menyaksikan ketika lampu berkedip bersama untuk kedua kalinya?

JAWABAN SOAL EVALUASI SIKLUS II

Pertemuan Ke-1

1.

3^2

Faktor prima dari 16 = $2 \times 2 \times 2 \times 2$
 $= 2^4$
 Faktor prima dari 18 = $2 \times 3 \times 3$
 $= 2 \times 3^2$
 KPK dari 16 dan 18 = $2^4 \times 3^2$
 $= 16 \times 9$
 $= 144$

2.

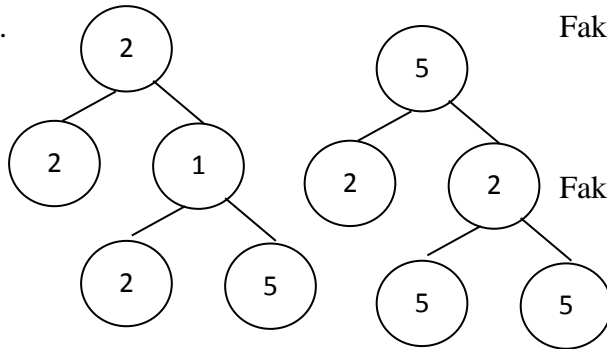
Faktor prima dari 75 = $3 \times 5 \times 5$
 $= 3 \times 5^2$
 Faktor prima dari 80 = $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 5$
 $= 2^4 \times 5$
 FPB dari 75 dan 80 = **5**

3.

$2^2 = 4$

Faktor prima dari 36 = $2 \times 2 \times 3 \times 3$
 $= 2^2 \times 3^2$
 Faktor prima dari 40 = $2 \times 2 \times 2 \times 5$
 $= 2^3 \times 5$
 FPB dari 36 dan 40 =

4.



Faktor prima dari 20 = $2 \times 2 \times 5$

$$= 2^2 \times 5$$

Faktor prima dari 50 = $2 \times 5 \times 5$

$$= 2 \times 5^2$$

KPK dari 20 dan 50 = $2^2 \times 5^2$

$$= 100$$

5. Dik : Lampu A berkedip setiap 8 detik.

Lampu B berkedip setiap 12 detik.

Lampu C berkedip setiap 15 detik.

Dit : Jika saat ini ketiga lampu berkedip bersama, berapa detik lagi ketiga lampu akan berkedip bersama lagi?

Jawab.

Langkah pertama mencari faktor prima dari 8, 12 dan 15

$$8 = 2 \times 2 \times 2$$

$$12 = 2 \times 2 \times 3$$

$$15 = 3 \times 5$$

$$\text{KPK dari } 8, 12 \text{ dan } 15 = 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 5 = 120$$

Jadi 120 detik lagi kita dapat menyaksikan lampu berkedip bersama.

**LEMBAR VALIDASI
TES KEMAMPUAN KOGNITIF**

Satuan Pendidikan : SDN 200112 Panyanggar
Mata Pelajaran : Matematika
Pokok Bahasan : KPK dan FPB
Kelas/Semester : V/ Genap
Peneliti : Muhammad Ilham Hasibuan
Validator : Dwi Putria, M.Pd
Hari/Tanggal : Senin, 18 Januari 2021

A. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kevalidan tes yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan kognitif matematika siswa.

B. Petunjuk

Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat ibu mengenai beberapa aspek yang disajikan dalam tes kemampuan kognitif matematika siswa. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas tes yang dikembangkan peneliti. Adapun petunjuk yang dapat membantu ibu dalam memberikan penilaian yaitu:

1. Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi tes yang peneliti susun.
2. Berilah tanda checklist (\checkmark) pada kolom V (Valid), VR (Valid dengan Revisi), dan TV (Tidak Valid) pada tiap butir soal.
3. Untuk revisi, ibu dapat menuliskan pada naskah yang perlu direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.
4. Lembar soal terlampir.

Materi	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Item	V	VR	TV
lipatan	1.2 Menggunakan	1.2.1 Menentukan faktor prima	2, 3, 4,			

Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).	faktor prima untuk menentukan KPK dan FPB.	dari suatu bilangan.	5, 6, 7			
		1.2.2 Menentukan KPK dan FPB dari dua bilangan.	8, 9			
		1.2.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB.	10			

Catatan:

C. Kesimpulan Hasil Penilaian

Secara umum tes ini : (Mohon untuk melingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan yang ibu berikan)

1. Layak digunakan
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Padangsidempuan, Januari 2021

Validator

DWI PUTRIA, M.Pd.

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Putra, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Lembar Kerja Siswa berupa soal-soal tes dengan menggunakan model pembelajaran Matematika untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Pokok Bahasan KPK dan FPB Siswa Kelas VA di SDN 200112 Panyanggar kota Padangsidempuan”.

Yang disusun oleh :

Nama : Muhammad Ilham Hasibuan

NIM : 16 205 00123

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI-4)

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 Lembar Kerja Siswa yang baik.

Padangsidempuan, Januari 2021
Validator

DWI PUTRIA, M.Pd.

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN TGT SIKLUS I
Pertemuan Ke-1

No	Nama Siswa	Aktivitaas yang Dinilai				
		A	B	C	D	E
1	Adriansyah Lubis					
2	Bilfaqi R Alteza					
3	Heriansyah Putra					
4	Ilham Daniel					
5	Indra Fahri Lubis					
6	Kaila Putri Ananda					
7	Kasandra Diva					
8	Miftahul Jannah					
9	Astrid Sasya Vidlin					
10	Azril Hikma Sanjaya					
11	Fadila Risky Batubara					
12	Gali Ramadhan					
13	Gusti Angriani Tanjung					
14	Satria Putra					
15	Haura Salsabila					
16	Afriansyah					

Keterangan : A = Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.
 B = Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal.
 C = Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.
 D = Keaktifan siswa dalam berdiskusi.
 E = Kerjasama dalam kelompok.

Padangsidempuan, Maret
2021
Observer

Elfi Sa'adah, S. Pd.SD
NIP. 19720618 200502 2 004

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN TGT SIKLUS I
Pertemuan Ke-2

No	Nama Siswa	Aktivitaas yang Dinilai				
		A	B	C	D	E
1	Adriansyah Lubis					
2	Bilfaqi R Alteza					
3	Heriansyah Putra					
4	Ilham Daniel					
5	Indra Fahri Lubis					
6	Kaila Putri Ananda					
7	Kasandra Diva					
8	Miftahul Jannah					
9	Astrid Sasya Vidlin					
10	Azril Hikma Sanjaya					
11	Fadila Risky Batubara					
12	Gali Ramadhan					
13	Gusti Angriani Tanjung					
14	Satria Putra					
15	Haura Salsabila					
16	Afriansyah					

Keterangan : A = Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.
 B = Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal.
 C = Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.
 D = Keaktifan siswa dalam berdiskusi.
 E = Kerjasama dalam kelompok.

Padangsidempuan, April
2021
Observer

Elfi Sa'adah, S. Pd.SD
NIP. 19720618 200502 2 004

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN TGT SIKLUS II
Pertemuan Ke-1

No	Nama Siswa	Aktivitaas yang Dinilai				
		A	B	C	D	E
1	Adriansyah Lubis					
2	Bilfaqi R Alteza					
3	Heriansyah Putra					
4	Ilham Daniel					
5	Indra Fahri Lubis					
6	Kaila Putri Ananda					
7	Kasandra Diva					
8	Miftahul Jannah					
9	Astrid Sasya Vidlin					
10	Azril Hikma Sanjaya					
11	Fadila Risky Batubara					
12	Gali Ramadhan					
13	Gusti Angriani Tanjung					
14	Satria Putra					
15	Haura Salsabila					
16	Afriansyah					

Keterangan : A = Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.
 B = Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal.
 C = Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.
 D = Keaktifan siswa dalam berdiskusi.
 E = Kerjasama dalam kelompok.

Padangsidempuan, April
2021
Observer

Elfi Sa'adah, S. Pd.SD
NIP. 19720618 200502 2 004

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN TGT SIKLUS II
Pertemuan Ke-2

No	Nama Siswa	Aktivitaas yang Dinilai				
		A	B	C	D	E
1	Adriansyah Lubis					
2	Bilfaqi R Alteza					
3	Heriansyah Putra					
4	Ilham Daniel					
5	Indra Fahri Lubis					
6	Kaila Putri Ananda					
7	Kasandra Diva					
8	Miftahul Jannah					
9	Astrid Sasya Vidlin					
10	Azril Hikma Sanjaya					
11	Fadila Risky Batubara					
12	Gali Ramadhan					
13	Gusti Angriani Tanjung					
14	Satria Putra					
15	Haura Salsabila					
16	Afriansyah					

Keterangan : A = Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.
 B = Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal.
 C = Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.
 D = Keaktifan siswa dalam berdiskusi.
 E = Kerjasama dalam kelompok.

Padangsidempuan, April
2021
Observer

Elfi Sa'adah, S. Pd.SD
NIP. 19720618 200502 2 004

**Daftar Nilai dan Pencapaian KBM Matematika Siswa
Pra Siklus**

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	A L	35	Tidak Tuntas
2	B R A	30	Tidak Tuntas
3	H P	40	Tidak Tuntas
4	I D	35	Tidak Tuntas
5	I F L	35	Tidak Tuntas
6	K P A	80	Tuntas
7	K D	80	Tuntas
8	M J	75	Tuntas
9	A S V	60	Tidak Tuntas
10	A H S	45	Tidak Tuntas
11	F R B	65	Tidak Tuntas
12	G R	30	Tidak Tuntas
13	G A T	55	Tidak Tuntas
14	S P	35	Tidak Tuntas
15	H S	75	Tuntas
16	A	35	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		50,62	
Presentase Ketuntasan		25%	

**Daftar Nilai dan Pencapaian KBM Matematika Siswa
Siklus I Pertemuan Ke-1**

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	A L	55	Tidak Tuntas
2	B R A	30	Tidak Tuntas
3	H P	75	Tuntas
4	I D	40	Tidak Tuntas
5	I F L	35	Tidak Tuntas
6	K P A	90	Tuntas
7	K D	75	Tuntas
8	M J	85	Tuntas
9	A S V	55	Tidak Tuntas
10	A H S	55	Tidak Tuntas
11	F R B	85	Tuntas
12	G R	30	Tidak Tuntas
13	G A T	50	Tidak Tuntas
14	S P	35	Tidak Tuntas
15	H S	85	Tuntas
16	A	30	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		56,87	
Presentase Ketuntasan		37,5%	

**Daftar Nilai dan Pencapaian KBM Matematika Siswa
Siklus I Pertemuan Ke-2**

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	A L	75	Tuntas
2	B R A	75	Tuntas
3	H P	75	Tuntas
4	I D	40	Tidak Tuntas
5	I F L	75	Tuntas
6	K P A	90	Tuntas
7	K D	75	Tuntas
8	M J	85	Tuntas
9	A S V	55	Tidak Tuntas
10	A H S	55	Tidak Tuntas
11	F R B	85	Tuntas
12	G R	30	Tidak Tuntas
13	G A T	50	Tidak Tuntas
14	S P	35	Tidak Tuntas
15	H S	85	Tuntas
16	A	30	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		63,43	
Presentase Ketuntasan		56,25%	

**Daftar Nilai dan Pencapaian KBM Matematika Siswa
Siklus II Pertemuan Ke-1**

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	A L	80	Tuntas
2	B R A	75	Tuntas
3	H P	80	Tuntas
4	I D	45	Tidak Tuntas
5	I F L	55	Tidak Tuntas
6	K P A	90	Tuntas
7	K D	80	Tuntas
8	M J	85	Tuntas
9	A S V	75	Tuntas
10	A H S	75	Tuntas
11	F R B	80	Tuntas
12	G R	55	Tidak Tuntas
13	G A T	75	Tuntas
14	S P	50	Tidak Tuntas
15	H S	80	Tuntas
16	A	50	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		71,85	
Presentase Ketuntasan		68,75%	

**Daftar Nilai dan Pencapaian KBM Matematika Siswa
Siklus II Pertemuan Ke-2**

No	Nama siswa	Nilai	Keterangan
1	A L	75	Tuntas
2	B R A	80	Tuntas
3	H P	85	Tuntas
4	I D	50	Tidak Tuntas
5	I F L	65	Tidak Tuntas
6	K P A	95	Tuntas
7	K D	85	Tuntas
8	M J	85	Tuntas
9	A S V	80	Tuntas
10	A H S	75	Tuntas
11	F R B	80	Tuntas
12	G R	75	Tuntas
13	G A T	75	Tuntas
14	S P	55	Tidak Tuntas
15	H S	85	Tuntas
16	A	75	Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		76,25	
Presentase Ketuntasan		81,25%	

Time Schedule

No.	Kegiatan	Keterangan Waktu				
		September	Oktober	Maret	Juni	Juli
		2019	2020	2021		
1	Pengajuan Judul					
2	Pengesahan Judul					
3	Seminar Proposal					
4	Penelitian					
5	Seminar Hasil					
6	Sidang Munaqosyah					

Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas VA SDN 200112 Padangsidimpun

No	Nama siswa	Nilai
1	Adriansyah Lubis	45
2	Bilfaqi R Alteza	55
3	Heriansyah Putra	70
4	Ilham Daniel	40
5	Indra Fahri Lubis	55
6	Kaila Putri Ananda	85
7	Kassandra Diva	75
8	Miftahul Jannah	80
9	Astrid Sasya Vidlin	55
10	Azril Hikma Sanjaya	55

11	Fadila Risky Batubara	85
12	Gali Ramadhan	30
13	Gusti Angriani Tanjung	50
14	Satria Putra	45
15	Haura Salsabila	85
16	Afriansyah	30

SILABUS MATEMATIKA KELAS V

Satuan Pendidikan
Kelas / Semester

: SD Negeri 200112 Padangsidempuan
: V (Lima) / Genap

KOMPETENSI INTI

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.4 Menjelaskan faktor dan kelipatan suatu bilangan 4.4 Mengidentifikasi faktor dan kelipatan suatu bilangan	3.4.1 Menentukan kelipatan dan faktor dari suatu bilangan 3.4.2 Menentukan kelipatan persekutuan dan faktor persekutuan 4.4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor dan kelipatan suatu bilangan	Faktor dan Kelipatan	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Memperhatikan gambar/ilustrasi/alat peraga yang berkaitan dengan faktor dan kelipatan suatu bilangan. Misal: Jika ada 36 pemain musik dalam marching band maka akan ada beberapa formasi baris berbaris (tetap dalam parade) yang dapat mereka susun, misalnya formasi 9 baris dan setiap baris ada 4 orang pemain musik ➢ Menentukan cara mencari faktor dari bilangan yang ditentukan dengan pohon faktor dan tabel ➢ Menuliskan kelipatan dari bilangan yang ditentukan ➢ Menggunakan konsep faktor dan kelipatan suatu bilangan untuk menyelesaikan masalah ➢ Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan faktor dan kelipatan suatu bilangan 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Penilaian sikap ➢ Tes lisan dan tulisan ➢ Tes psikomotorik ➢ Penugasan ➢ Proyek ➢ Praktik 	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV ➢ Buku Petunjuk Guru MATEMATIKA Kelas IV ➢ Modul/bahan ajar ➢ Internet ➢ Modul lain yang relevan
3.5 Menjelaskan bilangan prima 4.5 Mengidentifikasi bilangan prima	3.5.1 Memahami pengertian bilangan prima 3.5.2 Memahami cara mencari bilangan prima 4.5.1 Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan bilangan prima	Bilangan Prima	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Mengamati bilangan dari 1 sampai 100 dalam bentuk tabel persegi, kemudian mencari bilangan prima antara 1-100 ➢ Mencermati permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan prima ➢ Menyelesaikan masalah yang terkait dengan bilangan prima ➢ Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan bilangan prima 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Penilaian sikap ➢ Tes lisan dan tulisan ➢ Tes psikomotorik ➢ Penugasan ➢ Proyek ➢ Praktik 	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV ➢ Buku Petunjuk Guru MATEMATIKA Kelas IV ➢ Modul/bahan ajar

						<ul style="list-style-type: none"> ➤ n ajar Intern et ➤ Modu l lain yang releva n
<p>3.6 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari</p> <p>4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari</p>	<p>3.6.1 Memahami pengertian bilangan FPB dan KPK</p> <p>3.6.2 Menganalisis cara mencari FPB dari dua bilangan yang ditentukan</p> <p>3.6.3 Menganalisis cara mencari KPK dari dua bilangan yang ditentukan</p> <p>4.6.1 Menuliskan kelipatan dari bilangan yang ditentukan sekurangnya dua bilangan</p> <p>4.6.2 Menyelesaikan masalah yang terkait dengan FPB dan KPK</p> <p>4.6.3 Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan FPB dan KPK</p>	FPB dan KPK	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengidentifikasi faktor dari bilangan yang ditentukan, paling tidak faktor dari dua bilangan yang berbeda ➤ Mencari FPB dari bilangan yang ditentukan sekurangnya dua bilangan dengan menggunakan himpunan faktor persekutuan, pohon faktor, tabel dan pembagian Euclides ➤ Mengidentifikasi kelipatan dari bilangan yang ditentukan sekurangnya dua bilangan ➤ Mencari KPK dari bilangan yang ditentukan sekurangnya dua bilangan dengan menggunakan himpunan kelipatan persekutuan, pohon faktor dan table ➤ Menyelesaikan masalah yang terkait dengan FPB dan KPK ➤ Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan FPB dan KPK 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penilaian sikap ➤ Tes lisan dan tulisan ➤ Tes psikomotorik ➤ Penugasan ➤ Proyek ➤ Praktik 	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Buku Siswa MAT EMA TIKA Kelas IV ➤ Buku Petunjuk Guru MAT EMA TIKA Kelas IV ➤ Modul/bahan ajar Intern et ➤ Modul lain yang releva n

Dokumentasi Pra Siklus



Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru



Guru dan siswa membahas soal yang telah dikerjakan

Dokumentasi Siklus I Pertemuan Ke-1



Pembentukan kelompok secara heterogen



Mengerjakan lembar kerja siswa (LKS)

Dokumentasi Siklus I Pertemuan Ke-2



Guru menjelaskan materi dan tanya jawab



Siswa mengerjakan soal latihan

Dokumentasi Siklus II Pertemuan Ke-1



Mengerjakan soal dalam *tournament*



Pemberian penghargaan atau *reward*
Dokumentasi
Siklus II Pertemuan Ke-2



Guru membimbing kelompok kecil



Siswa bermain *game* akademik