



**PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN
DI KELAS IV SDN 100303 PARGARUTAN**

SKRIPSI

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

Oleh

DEFRIANA MANGARA MTD

NIM 16 205 00121

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

PADANGSIDIMPUAN

2021



PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI OPERASI
HITUNG PERKALIAN DI SDN 100303 PARGARUTAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

DEFRIANA MANGARA MTD

NIM.16 205 00121

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH



PEMBIMBING I

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S. Si M.Pd
NIP. 198004132006041002

PEMBIMBING II

Dr. Mariam Nasution, M. Pd
NIP. 19700224200312001

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

IAIN PADANGSIDIMPUAN

2021

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
A.n. Defriana Mangara Mtd
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, 10 Sep 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. DEFRIANA MANGARA MTD yang berjudul: "PENGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG PERKALIAN DI KELAS IV SDN 100303 PARGARUTAN", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan 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 di ucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, M.Pd
NIP. 1980041320060410002

PEMBIMBING II



Dr. Mariani Nasution, M. Pd
NIP. 197002242003122001

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Defriana Mangara Mtd

NIM : 16 205 00121

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan /PGMI-4

Judul Skripsi : **Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan**

Dengan ini menyatakan meyusun skripsi tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

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

Padangsidempuan, 08 des 2021

Saya yang menyatakan



Defriana Mangara Mtd
16 205 00121

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Defriana Mangara Mtd

NIM : 16 205 00121

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI-4

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak IAIN Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penggunaan Model *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan”** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan 8 des 2021
Saya yang menyatakan



Defriana Mangara Mtd
16 205 00127

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

NAMA : DEFRIANA MANGARA MTD
NIM : 16 205 00121
JUDUL SKRIPSI : PENGGUNAAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI OPERASI
HITUNG PERKALIAN DI SDN 100303 PARGARUTAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Nursvaidah, M. Pd.</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
2.	<u>Ade Suhendra, S. Pd.I., M. Pd.I</u> (Sekretaris/Penguji Bidang PGMI)	
3.	<u>Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S. Si., M. Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Dr. Mariam Nasution, M. Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Umum)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 24 Desember 2021
Pukul : 14.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : 76/B
Indeks Pretasi Kumulatif : 3.52
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sibitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://fik.iainpadangsidempuan.ac.id> E-mail: fik@iain-padangsidempuan.ac.id

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian Di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan.

Nama : Defriana Mangara Mtd

NIM : 16 205 00121

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd)

dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Padangsidempuan, 18 Januari 2022
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

ABSTRAK

Nama : Defriana Mangara Mtd
Nim : 16 205 00121
Judul Skripsi : Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan.
Tahun : 2021

Latar Belakang masalah penelitian ini adalah persentase hasil belajar siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah pada materi pembelajaran matematika materi Operasi Hitung Perkalian di kelas IV SDN 100303 Pargarutan. Penyebabnya adalah siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu pembelajaran yang sulit dan membosankan, kurangnya interaksi antara siswa dan guru yang menyebabkan siswa pasif, dan kurang paham dalam mengerjakan soal materi operasi hitung perkalian.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan penggunaan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian siswa kelas IV SDN 100303 Pargarutan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian siswa kelas IV SDN 100303 Pargarutan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan-tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 100303 Pargarutan yang berjumlah 14 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki 6 perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data yang di gunakan pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila nilai rata-rata dan persentase ketuntasan telah tercapai sesuai yang ditetapkan.

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

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian

ABSTRAK

Name : Defriana Mangara Mtd
Id : 16 205 00121
Title Thesis : **Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan.**
Year : 2021

The background of this research problem is that the percentage of student learning outcomes has not reached the Minimum Completeness Criteria (KKM) that has been set by the school on the mathematics learning material for Multiplication Counting Operations in grade IV SDN 100303 Pargarutan. The reason is that students assume that learning mathematics is difficult and boring, lack of interaction between students and teachers which causes students to be passive, and lack understanding in working on multiplication arithmetic operations.

The formulation of the problem in this study is whether the use of Teams Games Tournament can improve learning outcomes in Mathematics subjects for multiplication operations for fourth grade students at SDN 100303 Pargarutan. The purpose of this study was to determine the increase in student learning outcomes by using Teams Games Tournament in mathematics subjects for multiplication operations for fourth grade students at SDN 100303 Pargarutan.

This type of research is Classroom Action Research (CAR) with the following stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects in this study were fourth grade students at SDN 100303 Pargarutan, totaling 14 students consisting of 8 boys and 6 girls. This research was conducted in two cycles, namely cycle I and cycle II, each cycle consisting of two meetings. Data collection techniques used in this study were tests and observations. The indicator of success in this study is if the average value and the percentage of completeness have been achieved as determined.

The results of this study indicate that the learning outcomes of students in learning mathematics each cycle increase. In the initial test the average score of students was 50.62 (25%), then in the first cycle the average score of the students was 56.85 (37.5%), in the second cycle of 71.85 (68.75%) to 76.25 (81.25%). In addition, the data obtained from observations made before the initial action was given, students were less active in learning activities which were still dominated by the teacher, but after taking action using the Teams Games Tournament learning model students were more active in learning activities, whether asking questions, doing questions. , participate in groups and play games.

Keywords: **Teams Games Tournament Model, Learning Outcomes, Mathematics Learning Materials Operation Counting Multiplication**

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SDN 100303 Pargarutan ”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat kesulitan serta hambatan, tetapi berkat bantuan dan bimbingan dari bapak dan ibu dosen pembimbing. Maka kesulitan ini dan hambatan yang ditemui tersebut sedikit demi sedikit dapat diatasi, tetapi peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan kejanggalan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik sehat dari pembaca demi kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Dr. Mariam Nasution M. Pd selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan ilmu yang tiada batasnya untuk memberikan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL selaku Rektor dan Wakil-wakil Rektor IAIN Padangsidimpuan
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak dan Ibu dosen, serta seluruh civitas akademik IAIN Padangsidimpuan yang telah memberi dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.
5. Ibu Fery Syafriani, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 100303 Pargarutan, Ibu Masdelima, selaku guru kelas IV dan staf pengajar dan siswa/siswi SDN 1003030 Pargarutan yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dalam bentuk pemberian data ataupun informasi yang diperlukan peneliti.
6. Teristimewa kepada ayahanda Rajuddin Matondang dan Ibunda Tercinta Komisariss Siregar yang senantiasa mengasuh, mendidik dan mendo'akan saya serta selalu melimpahkan kasih sayangnya, memberikan materi dan pengorbanan yang tiada terhingga demi keberhasilan dan kesuksesan.
7. Kedua adikku yang soleh dan soleha Devri Novita Sari Matondang dan Rizky Alinafiah Matondang yang sudah memberi motivasi dan dukungan bagi peneliti agar tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman- teman di IAIN Padangsidimpuan, angkatan 2016 telah sama-sama berjuang selama lebih 4 tahun menemani peneliti penyelesaian skripsi ini.
Bantuan bimbingan dan motivasi yang telah bapak/ibu dan saudara/i berikan amatlah berharga, dan peneliti tidak dapat membalasnya. Semoga Allah

SWT dapat memberikan imbalan dari bapak/ ibu berikan kepada peneliti. Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua baik di dunia maupun akhirat. Peneliti sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, terutama bagi penulis dan dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan.

Padangsidempuan, 2021
Peneliti

Defriana Mangara Mtd
1620 500121

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
Abstak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Lampiran	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identitas Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Batasan Istilah.....	11
E. Rumusan Masalah.....	13
F. Tujuan Penelitian	13
G. Kegunaan Penelitian	13
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	14
I. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Model Pembelajaran.....	16
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	18
3. Hakikat Matematika.....	27
4. Hasil Belajar.....	28
5. Operasi Hitung Perkalian.....	30
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir.....	34
D. Hipotesis Tindakan	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	36
C. Subjek Penelitian.....	38
D. Prosedur Penelitian	39
E. Sumber Data.....	43
F. Instrument Pengumpulan Data.....	43
G. Tehnik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN	49
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi Penelitian	49
2. Hasil Penelitian	50
a. Deskripsi Pra Siklus	50
b. Deskripsi Siklus I	53
c. Deskripsi Siklus II	69
B. Pembahasan Hasil Penelitian	85
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	90
 BAB V PENUTUP	 92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	92

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Siklus dalam Permainan	21
Gambar 2.2 Pengelompokan Tim	22
Gambar 3.1 Model Kurt Lewin dalam Beberapa Siklus	40
Gambar 4.1 Persentase Hasil Tes Pra Siklus	53
Gambar 4.2 Persentase Hasil Siklus 1 Pertemuan Ke 1	60
Gambar 4.3 Persentase Hasil Siklus 1 Pertemuan Ke 2	68
Gambar 4.4 Persentase Hasil Siklus 2 Pertemuan Ke 1	76
Gambar 4.5 Persentase Hasil Siklus 2 Pertemuan Ke 2	84
Gambar 4.6 Nilai Rata-rata Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2	89
Gambar 4.7 Persentase Ketuntasan Siswa Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif	17
Tabel 2.2 Perhitungan Poin Turnament untuk Empat Pemain	23
Tabel 2.3 Perhitungan Poin Turnament untuk Tiga Pemain	23
Tabel 2.4 Perhitungan Poin Turnament untuk Dua Pemain.....	23
Tabel 2.5 Contoh <i>Game Score Sheet</i>	23
Tabel 2.6 Lembar Rangkuman Hasil Kelompok.....	23
Tabel 2.7 Kriteria Penghargaan yang di Hasilkan	23
Tabel 3.1 Daftar Nama-nama Siswa	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal	44
Tabel 4.1 Nilai Siswa Prasiklus	42
Tabel 4.2 Lembar Observasi Siklus 1 Pertemuan Ke 1	58
Tabel 4.3 Nilai Siswa Siklus 1 Pertemuan Ke 1	59
Tabel 4.4 Lembar Observasi Siklus 1 Pertemuan Ke 2	65
Tabel 4.5 Nilai Siswa Siklus 1 Pertemuan Ke 2	67
Tabel 4.6 Lembar Observasi Siklus 2 Pertemuan Ke 1	74
Tabel 4.7 Nilai Siswa Siklus 2 Pertemuan Ke 1	75
Tabel 4.8 Lembar Observasi Siklus 2 Pertemuan Ke 2	81
Tabel 4.9 Nilai Siswa Siklus 2 Pertemuan Ke 2	83
Tabel 4.10 Nilai Rata-rata Kelas	88
Tabel 4.11 Persentase Ketuntasan Siswa Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2	90

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran Time Schedule Penelitian	97
Lampiran RPP Siklus I Pertemuan 1	98
Lampiran RPP Siklus I Pertemuan 2.....	103
Lampiran RPP Siklus II Pertemuan 1	107
Lampiran RPP Siklus II Pertemuan 2	112
Lampiran Soal Pretes	116
Lampiran Kunci Jawabab Soal Pretes.....	117
Lampiran Soal Siklus I Pertemuan Ke 1	118
Lampiran Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 1	119
Lampiran Soal Siklus I Pertemuan Ke 2	120
Lampiran Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan 2	121
Lampiran Soal Siklus II Pertemuan Ke 1	122
Lampiran Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 1	123
Lampiran Soal Siklus II Pertemuan ke 2.....	124
Lampiran Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan 2	125
Lampiran Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 1	126
Lampiran Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 2	127
Lampiran Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1	128
Lampiran Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 2	129
Lampiran Dokumentasi.....	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Balakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Pendidikan merupakan dasar utama terbentuknya pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu untuk semua individu guna mengembangkan bakat sehingga mengembangkan diri dari perubahan menuju kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk mendukung ini maka perlu diadakan suatu peningkatan yang berhubungan dengan pendidikan, terutama dalam bidang pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

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,

¹Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), hlm. 18

media, sarana, kepala sekolah, pemerintah, masyarakat, pengguna lulusan, lingkungan fisik dan manusia.²

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.³ 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 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 يَفْسَحَ اللَّهُ
لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا فَيَرْفَعِ 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.⁴

²Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 18.

³Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 20.

⁴Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Cet. 1: Bandung, Diponegoro, 2003), hlm. 434.

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 mudah dipahami oleh siswa dan mudah disampaikan oleh guru, sehingga seringkali kesulitan muncul pada saat mempelajari materi-materi tertentu.⁵

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.

⁵Ujiati 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.

Sejalan dengan perkembangan masyarakat, pendidikan banyak menghadapi masalah yang sulit diatasi. Salah satunya masalah yang dihadapi adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah interaksi langsung yang terjadi antara guru dan siswa ketika terjadi proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran peserta didik kurang termotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir untuk memahami konsep dan lebih diarahkan kepada proses hapalan.

Sehubungan dengan hal di atas, guru merupakan salah satu faktor komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru dituntut memiliki model pembelajaran yang baik, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Purwanto, banyak faktor yang mendorong terjadinya keberhasilan dalam proses pembelajaran dan salah satu faktor tersebut adalah guru dan cara mengajarnya.⁶ Dalam pendidikan guru sangat berperan untuk meningkatkan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran. Dengan demikian guru harus menarik minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran khususnya Matematika, dan guru juga berperan sebagai fasilitator dan motivator.

Banyak pandangan tentang Matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian harus mempelajarinya karna Matematika adalah sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, seperti bahasa, membaca dan menulis. Perlu diketahui pembelajaran pada anak SD adalah buku tematik yang didalamnya memuat berbagai tema dan terbagi

⁶M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hlm. 104

menjadi beberapa subtema yang memuat semua mata pelajaran diantaranya Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PKn, PJOK dan Senibudaya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IV SDN 100303 Pargarutan, didapatkan informasi masalah yang sering kali dihadapi siswa dalam pelajaran matematika adalah siswa kurang memahami materi pada pembelajaran matematika khususnya materi Operasi Hitung Perkalian. Alasan dari siswa mereka kurang memahami pembelajaran matematika, ditambah lagi dengan soal yang cara mengerjakannya saja mereka kurang paham.⁷ 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 IV SDN 100303 Pargarutan, pada hari Senin, 22 Juni 2020. Didapatkan informasi bahwa banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika terutama materi Operasi Hitung Perkalian karena siswa sudah beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan. Disisi lain banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut.⁸

Berdasarkan paparan di atas, sangat penting dalam hal menerapkan suatu model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang menggambarkan proses kegiatan belajar-mengajar dari

⁷Riva Raditya, dkk, Wawancara dengan Beberapa Siswa Kelas IV SDN 100303 Pargarutan, Senin 22 Juni 2020 Jam 08:00 WIB.

⁸Masdelima, Wawancara dengan Wali Kelas IV 100303 Pargarutan, Kamis 25 Juni 2020 Jam 08:00 WIB.

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.⁹ Oleh 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 Operasi Hitung Perkalian kelas IV semester ganjil SDN 100303 Pargarutan. Peneliti melakukan observasi di SDN 100303 Pargarutan dengan alasan karena di sekolah tersebut terdapat masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM 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 Operasi Hitung Perkalian.

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 Operasi Hitung Perkalian dan pada akhir pembelajaran akan diadakannya *game* dan *tournament*, yang hasil

⁹Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran PPKn di SD/MI*, (Medan: Akasha Sakti, 2018), hlm. 115.

tertinggi akan diberikan apresiasi berupa penghargaan ataupun hadiah baik berupa makanan atau lainnya.

Dalam proses pembelajaran Matematika masih sering ditemukan kurangnya respon siswa terhadap pembelajaran Matematika, yakni guru menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan saja, karena itu jarang terjadi interaksi belajar mengajar ketika guru memberikan soal test ke depan barulah guru mengetahui bahwa ada banyak materi yang belum dipahami oleh siswa. Banyak siswa-siswi yang mengeluh tentang pelajaran Matematika karena menitik beratkan pelajarannya kepada hapalan. Hal ini mejadi bahaya dalam perkembangan cara berpikir anak.

Dalam menghafal ini diperlukan daya ingatan, dengan daya ingatan ini, kita tidak dapat berpikir. Apabila kita dipusatkan kepada daya ingatan ini kita tidak dapat berpikir. Demikian hal nya kepada siswa, operasi hitung perkalian yang cenderung menghafal akan membebani otak siswa serta mengakibatkan pengetahuan dan pemahaman konsep operasi hitung perkalian kurang. Sehingga siswa akan mengalami faktor kesulitan dalam memahami materi pada saat proses pembelajaran serta siswa akan kewalahan ketika menyelesaikan soal lisan maupun tulisan dengan baik dan benar atau cepat.

Ketika siswa menghafal perkalian 1-10 secara terurut, kemudian siswa diminta maju untuk diberikan soal lisan tentang operasi hitung perkalian, siswa akan mengalami lupa hapalan, sehingga membutuhkan waktu untuk mengingat kembali. Berdasarkan pernyataan siswa, siswa yang

lupa hapalan akan diberikan hukuman berdiri didepan kelas sambil mengingat kembali hapalannya.

Kemudian ketika diberi soal tertulis siswa akan membutuhkan waktu yang lama untuk mengingat bahkan siswa akan mengerjakan soal dengan jalan menurun. Siswa dalam menjawab soal lisan dan tulisan akan sering mengalami permasalahan sebagai berikut: cepat kurang tepat, tepat kurang cepat. Permasalahan kecepatan dan ketepatan ini dipengaruhi oleh hasil belajar siswa serta pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap operasi hitung perkalian yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Nilai KKM (kriteria Ketuntantasan Minimum) pada SDN 100303 Pargarutan adalah 75 dan hasil belajar dari siswa kurang dari KKM yang ditentukan oleh sekolah. Selain itu dalam melaksanakan pembelajaran Matematika di sekolah guru hendaknya memilih serta menggunakan strategi, model, dan teknik dalam pembelajaran yang banyak melibatkan siswa agar lebih aktif dalam belajar. Karena selama ini guru lebih aktif dalam pembelajaran, siswa hanya diam dan monoton atau tidak termotivasi. Meskipun demikian guru lebih suka menerapkan hal tersebut, sebab hanya menjelaskan konsep-konsep memerlukan media dan alat-alat yang mendukung proses belajar pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, sangat penting dalam hal menerapkan suatu model pembelajaran dan sekaligus melakukan penelitian. Sampai sejauh mana keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran

Matematika materi operasi hitung perkalian dikelas IV. Peneliti melakukan observasi di SDN 100303 Pargarutan dengan alasan karena disekolah dasar tersebut terdapat masalah terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah pada mata pelajaran Matematika khususnya pada pokok bahasan operasi hitung perkalian.

Salah satu pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan keberhasilan siswa, terutama hasil belajar Matematika yaitu dengan mengefektifkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamet* (TGT). Salah satu model yang digunakan dalam proses pengajaran yaitu model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT).¹⁰

Model pembelajaran *Teams Games Tournamet* adalah model pembelajaran dengan sistem pengelompokan siswa dalam suatu kelompok secara heterogen, yang dilihat dari hasil belajar siswa. Setiap kelompok akan membahas suatu materi yang disajikan adalah materi operasi hitung bilangan dan pada akhirnya pembelajaran akan diadakan *Games* dan *Tournamet*, yang hasil tertinggi akan diberikan apresiasi berupa penghargaan ataupun hadiah. Ujiati Cahyaningsih (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD” Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Times Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹¹ Selanjutnya

¹⁰Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS* (Jakarta: Prenadamedia Goup, 2014), hlm 281.

¹¹Ujiati Cahyaningsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol 3, No.1, Januari 2017, hlm. 76

hasil penelitian Susanna dengan judul “Penerapan *Times Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Times Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹²

Pembelajaran Matematika akan lebih mudah dimengerti oleh siswa dengan penggunaan *Times Games Tournament* (TGT), karena memberikan keleluasaan siswa untuk berinteraksi antar sesama siswa dan antar guru. Hal ini berdampak pada rasa memiliki bahwa pembelajaran dikelas bukan hanya milik guru, namun juga milik siswa sehingga siswa akan terlatih untuk bertanggung jawab dalam belajarnya.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul “ Penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Operasi Hitung Perkalian di Kelas IV SDN 100303 Pargarutan.”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagaiberikut

1. Hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika pada materi Operasi Hitung Perkalian masih rendah.

¹²Susanna, “Penerapan *Times Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar”, *Jurnal Lantanida*, Vol. 5, No.2, 2017, hlm 102

2. Penggunaan *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

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 di batasi pada permasalahan dalam meningkatkan hasil belajar (ranah kognitif) dilihat dari C1 sampai C4 pada mata pelajaran matematika materi Operasi Hitung Perkalian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dikarenakan hasil belajar matematika siswa belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 75 .

D. Batasan Istilah

Ada beberapa batasan istilah yang ada dalam penelitian ini, antara lain adalah:

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 manyumbangkan 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.¹³

2. 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.¹⁴ 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.

3. Operasi Hitung Perkalian

Pada hakikatnya perkalian adalah penjumlahan bilangan yang sama sebanyak “n” kali. Perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat. Perkalian dipahami sebagai penjumlahan yang berulang. Pada operasi hitung perkalian cacah berlaku sifat komulatif dan asosiatif, yaitu bilangan yang dikalikan saling tukar tempatnya, hasilnya tetap sama.¹⁵

Jadi dapat disimpulkan maksud dari judul penelitian ini yang berjudul “Penggunaan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian

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

¹⁴Kunandar, *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 168.

¹⁵ Nyimas Aisyah, *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. (Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2008), hlm. 14

Siswa Kelas IV SDN 100303 Pargarutan” adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal dari sebelumnya pada materi Operasi Hitung Perkalian pada kelas IV di SDN 100303 Pargarutan.

E. Rumusan Masalah

Apakah dengan penggunaan *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian kelas IV di SDN 100303 Pargarutan?

F. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui penggunaan *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian kelas IV di SDN 100303 Pargarutan.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan kegiatan tindakan kelas ini adalah sebagaiberikut :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu, untuk menambah wawasan ilmu pendidikan khususnya tentang penelitian hasil belajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi penulis, dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat meningkatkan wawasan bagi penulis dengan cara meneliti atau mengobservasinya.
- b. Bagi sekolah, dengan dilaksanakannya penelitian ini sekolah dapat melihat dari kekurangan peserta didiknya yang berberbeda-beda melalui banyak memakai beberapa model pembelajaran.
- c. Bagi guru, dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini maka guru lebih mengetahui model pembelajaran yang bervariasi untuk diajarkan kepada peserta didik.
- d. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk hasil tingkat belajar siswa.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat di katakan efektif jika hasil belajar yang di harapkan bisa tercapai. Jika siswa berhasil mendapatkan nilai mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu ≥ 75 yang telah ditetapkan oleh sekolah dengan persentase kelulusan siswa yaitu $\geq 75\%$, pada pelajaran matematika pada materi Operasi Hitung Perkalian.

I. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini disusun dengan beberapa tahapan, adapun tahapan-tahapan yang dimaksud sebagaiberikut :

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

Bab II, membahas kajian pustaka yang terdiri dari kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berfikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III, membahas metodologi penelitian yang terdiri dari kolasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, tehnik pemeriksaan keabsahan data, dan tehnik analisis data.

Bab IV, membahas tentang deskripsi data hasil penelitian pembahasan, hasil penelitian, keterbatasan penelitian, dan pengujian hipotesis.

Bab V, tentang penutup, berisikan kesimpulan, dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. 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.¹

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

a. Langkah-langkah

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa fase, yaitu:²

¹ Istarani dan Muhammad Ridwan, *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif* (Medan: Media Persada, 2014), hlm. 10

² Istarani dan Muhammad Ridwan, "50 Tipe Pembelajaran...", hlm. 13.

Tabel 2.1
Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

F	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.
	Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
3	Mengorganisasikan siswa ke dalam 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

Jadi, model pembelajaran berperan penting dalam mengisi kegiatan pembelajaran. Guru harus mengaitkan model-model pembelajaran pada

materi yang akan diajarkan kepada siswa. Menjadi guru yang ideal dan inovatif adalah sebuah tuntutan yang tidak bisa dihindari. Dari gurulah siswa siswa membayangkan masa depan dan merancang sebuah impian hidup.

Ketika guru yang energik, menarik, berwawasan luas, humoris, dan mampu menguasai kelas maka kedatangan guru tersebut sangat dinantikan kedatangannya. Sebab yang keluar darinya adalah mutiara-mutiara emas yang sangat sulit untuk diulang yang kedua kalinya. Sebaliknya ketika guru yang masuk tidak dapat mengemaskan mata pelajaran dan membuat siswa merasa terbebani oleh mata pelajaran yang dibawakan, maka kehadiran gurunya tidak sukai oleh anak-anak.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournamet*

Model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu strategi pembelajaran tim yang dirancang oleh Robert Slavin untuk penguasaan materi. Mengelompokkan siswa menjadi empat atau lima anggota untuk setiap tim dari semua tingkat prestasi. Slavin telah menemukan bahwa *TGT* meningkatkan keterampilan dasar, prestasi siswa, interaksi positif antara siswa.³

Pembelajaran model *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis dan pemberian skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya

³ Trianto Ibnu Badar Altabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontektual* (Jakarta: Kencana, 2014) Hlm 131

setara seperti mereka. Slavin menjelaskan bahwa ada beberapa komponen *Teams Games Tournament* (TGT), seperti presentasi kelas, tim, pertandingan, turnamen, dan pengakuan tim.

Dalam kerja kelompok guru memberikan lembar kerja siswa atau (LKS) kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan harus dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya yang masing-masing mengambil peran didalamnya. Apabila ada dari kelompoknya 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.⁴

Menurut Johnson Smith model pembelajaran setidaknya membangun lima komponen penting:

- a. Interdependensi positif,
- b. Interaksi langsung tatap muka antar siswa,
- c. Akuntabilitas individu dan kelompok,
- d. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil dan
- e. Keterampilan pemrosesan kelompok

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

- a. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT

⁴ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014) Hlm 233-234

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 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*)

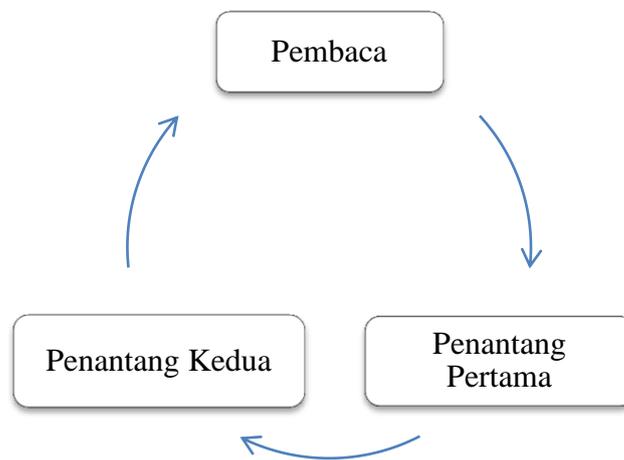
Permainan dibuat dengan berisikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru yang tujuannya mengetes pengetahuan siswa dari hasil diskusi dan pertanyaan yang telah diberikan guru sebelumnya. *Game* dimainkan dengan meja yang

berisikan siswa yang diwakili perwakilan siswa dari kelompok yang berbeda.

Aturan permainan, dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang 1, 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.⁵

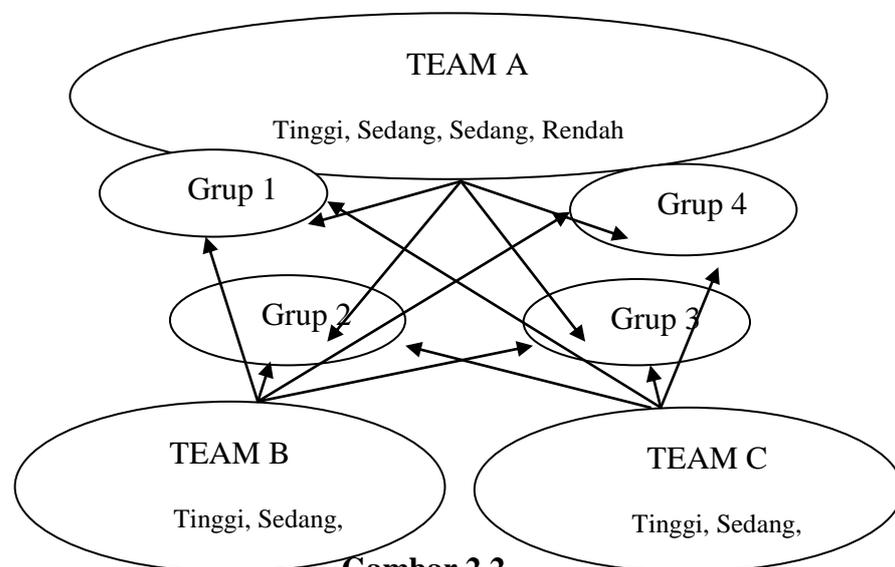


Gambar 2.1
Siklus dalam Permainan

⁵ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, "Mendesain Model Pembelajaran...", hlm. 132

4) Pertandingan (*Tournament*)

Untuk turnamen biasanya guru mengelompokkan siswa dalam kemampuan yang serupa dari tiap kelompok. Sistem penilain ini penilaian perseorangan yang dimana skor yang didapat akan di sumbangkan pada kelompok masing-masing yang nantinya akan dijumlahkan secara keseluruhan. Dalam satu meja 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:⁶



Gambar 2.2
Pengelompokan Tim

⁶ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, "Mendesain Model Pembelajaran...", hlm. 133

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 penghargaannya yaitu baik dia hadiah, sertifikat ataupun sebagainya.

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).⁷

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

⁷Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, "Mendesain Model Pembelajaran...", hlm. 134-135

<i>Low Middle Scorer</i>	30	30	30	30	50	30	40	30
<i>Low</i>	20	20	20	30	30	30	40	30

Tabel 2.3**Perhitungan Poin Turnamen untuk Tiga Pemain**

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

Tabel 2.4**Perhitungan Poin Turnamen untuk Dua Pemain**

<i>Player</i>	<i>No Ties</i>	<i>Tie</i>
<i>Top Scorer</i>	60 Point	40
<i>Low Score</i>	20 Point	40

Tabel 2.5**Contoh Game Score Sheet**

<i>Player</i>	<i>Team</i>	<i>Number of Card</i>	<i>Tournament Point</i>
Dimas	Satria Prima	6	25
Sinta	Citra Prima	6	30
Rudy	Ksatria Emas	8	50
Dede	Putri Utama	8	50

Tabel 2.6
Lembar Rangkuman Hasil Kelompok

<i>Team Member</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>Total Team</i>	<i>Team Average</i>	<i>Team Award</i>

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.

Kelebihan tipe TGT:

- a. Peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya
- b. Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi
- c. Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil
- d. Motivasi belajar peserta didik bertambah
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepakaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik; dan
- g. Peserta didik dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik tersebut dapat keluar, selain itu kerja sama antar peserta didik juga peserta didik dengan pendidik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.⁸

Kelemahan tipe TGT:

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya
- b. Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- c. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
- d. Biaya yang dikeluarkan cukup banyak

⁸ Susanna, "Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN Aceh Besar", *Lantanida Jurnal*, Volume 5, No. 2, Agustus 2017, hlm 97-98

- e. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas⁹

3. Hakikat Matematika

Pengertian matematika tidak didefinisikan secara mudah dan tepat mengingat banyak fungsi dan peranan matematika terhadap bidang studi yang lain. Ada defenisi tentang matematika maka bersifat tentatif, tergantung kepada orang yang mendefenisikannya. Bila seorang tertarik dengan bilangan maka ia akan mendefenisikan matematika adalah kumpulan bilangan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan persoalan hitungan dalam perdagangan. Beberapa orang mendefenisikan matematika berdasarkan struktur matematika, pola pikir matematika, pemanfaatannya bagi bidang lain, dan sebagainya. Atas pertimbangan diatas ada beberapa defenisi matematika:

Matematika menurut Russeffendi yang ditulis dalam buku Heruman adalah “bahasa simbol”, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif.¹⁰ Ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisir, mulai unsur yang tidak terdefenisi keaksioma dan postulat hingga akhir kedetailnya.

Menurut pendapat Rusel dalam buku Hamzah B Uno, mendefenisikan bahwa matematika sebagai suatu studi yang dimulai dari pengkajian yang tidak dikenal. Arah yang dikenal tersusun baik

⁹ Miftahul Huda, *Model-Model Pangajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm 197

¹⁰ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di SD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008, hlm 8

(konstruktif) secara bertahap menuju arah yang rumit (kompleks), dari bilangan bulat ke bilangan yang pecah, bilangan real ke bilangan kompleks, dari penjumlahan ke perkalian dideferensial dan integral, dan menuju matematika yang lebih tinggi.

Schoenfeld mendefinisikan bahwa belajar matematika berkaitan dengan dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah. Matematika melibatkan pengamatan, penyelidikan, dan keterkaitannya dengan fenomena fisik dan sosial.

Dari berbagai pandangan dapat diketahui bahwa matematika adalah suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis, dan konstruksi, *generalitas* dan individualitas serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang didapat, perolehan, dan sebagainya. Sedangkan belajar adalah proses terjadinya perubahan perilaku melalui pengalaman edukatif. Dengan demikian hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik.¹¹ Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

¹¹ Wirarno Surakhmad, *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar* (Bandung: Farsico, 1990), hlm 18

Menurut Kunandar Hasil Belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar.¹²

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Berarti bahwa guru perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kapasitas intelegensi 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 pengolahan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas untuk eksplorasi terhadap lingkungannya.¹³

Indikator hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran tertentu. Dengan demikian, indikator hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diobservasi. Artinya, apa hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.¹⁴

Bloom menggolongkan hasil belajar menjadi 3 bagian, yaitu kognitif, efektif, psikomotorik. Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir intelektual. Hasil

¹² Kunandar, *Guru Profesi dan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm 251

¹³ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar Teori Diagnosis Dan Remediasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 27-28

¹⁴ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 162

belajar afektif adalah merujuk pada hasil berupa kepekaan ras atau emosi yang tampil dalam 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 perubahan kelakuan. Keberhasilan belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilakuyag meliputi aspek kognitif, afektif maupun pskomotorik dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap dan penghargaan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹⁵

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merpan faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi hasil belajarnya. Yaitu meliputi: kecerdasan, minat, 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. Operasi Hitung Perkalian

a. Pengertian

Hitung atau menghitung memiliki arti membilang (menjumlahkan, mengurangi, membagi, memperbanyak, dan sebagainya).

Kata "*hitung*" yang mendapat awalan me-, akan menjadi kata kerja "menghitung" yang berarti: (1) mencari jumlahnya (sisanya,

¹⁵ Syamsu Rijal dan Suhaedir Bachtiar, "Hubungan Antara Sikap, Kemandirian Belajar, Dan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa," *Jurnal Bioedukatif*, Volume 3, No. 2, Desember, Hlm 15

pendapatannya) dengan menjumlahkan, mengurangi, (2) membilang untuk mengetahui berapa jumlahnya (banyaknya), (3) menentukan atau menetapkan menurut (berdasarkan) sesuatu.¹⁶

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa operasi hitung adalah suatu perbuatan untuk menentukan nilai atau solusi sesuatu hal melalui proses matematika yaitu proses menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, membagi, dan sebagainya.

a. Kegunaan

Septi menyebutkan beberapa manfaat berhitung, diantaranya adalah:

- 1) Agar seorang anak dapat lebih memahami alam semesta dan hukum-hukum yang berlaku didalanya;
- 2) Agar anak kita dapat melakukan perencanaan dan evaluasi dengan baik saat dewasa nanti;
- 3) Agar anak-anak kita dapat membuat rancangan dan konstruksi dengan benar;
- 4) Yang juga tidak kalah penting adalah agar anak-anak kita dapat berlaku adil;
- 5) Agar seorang anak dapat berbelanja dengan benar;
- 6) Agar anak-anak kita tidak mudah ditipu.

Karena begitu pentingnya berhitung bagi anak, orangtua seringkali memaksa anaknya untuk belajar berhitung. Orangtua pada

¹⁶ Hasan Alwi, dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-3*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 40

umumnya merasa jengkel jika anaknya tidak mampu menguasai kemampuan ini. Padahal untuk menguasai kemampuan berhitung perlu melalui beberapa proses, diantaranya yaitu: 1) Anak perlu memahami bilangan dan proses membilang; 2) kemudian mulai dikenalkan dengan lambang bilangan; 3) setelah itu diajarkan konsep operasi hitung; 4) baru kemudian dikenalkan berbagai cara dan metode melakukan penghitungan. Guru dan orangtua dapat menggunakan berbagai metode untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Terutama metode yang menyenangkan, tidak membebani memori otak, dan menarik bagi anak.

b. Perkalian

Perkalian adalah konsep matematika utama yang harus diajari oleh seorang anak didik setelah mereka mempelajari operasi penambahan dan pengurangan. Yasin Matika & Abraham dalam artikelnya menyatakan bahwa, “Perkalian adalah penjumlahan berulang, atau penjumlahan dari beberapa bilangan yang sama.” Sedangkan Steve Slavin berpendapat bahwa “Perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat”.¹⁸

Menurut Muchtar, Operasi perkalian dapat didefinisikan sebagai penjumlahan berulang. Misalkan pada perkalian 4×3 dapat didefinisikan sebagai $3 + 3 + 3 + 3 = 12$ sedangkan 3×4 dapat

¹⁸ Steve, Slavin. *Matematika Praktis untuk Sekolah Dasar Kelas I dan Kelas II*. (Bandung: Rekarya Jaya, 2005) hlm. 233.

didefinisikan sebagai $4 + 4 + 4 = 12$. Secara konseptual, 4×3 tidak sama dengan 3×4 , tetapi jika dilihat hasilnya sama.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan antara lain yang pertama Penelitian yang dilakukan Nanik Herliani (2017) tentang Penerapan Model *Teams Games Turnament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Khususnya Pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi di SDN Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV khususnya pada materi pemecahan masalah bilangan romawi di SDN pagentan 5 tahun ajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pra siklus dengan nilai rata-rata 57,5 meningkat menjadi 70,0 pada siklus I dan 92,5 pada siklus.¹⁹

Penelitian kedua adalah Penelitian yang dilakukan Yenni Fitra Surya (2018) tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika setelah

¹⁹Nanik Herliani, Penerapan Model *Teams Games Turnament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Khususnya Pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi di SDN Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017, *Jurnal PTK dan Pendidikan*, Volume 3, No. 2, Juni- Desember 2017, Hlm 60

dilakukan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat.²⁰

C. Kerangka Berpikir

Guru sebagai input pelaksanaan proses pembelajaran harus mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat dan memungkinkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran klasik yang bersifat normatif yang selama ini digunakan guru, terutama guru matematika pada SDN 100303 Pargarutan harus dikembangkan dan diperkaya dengan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, untuk memberikan ketertarikan dan suasana menyenangkan kepada siswa, maka dari itu cara yang dapat ditempuh dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Dengan penerapan model TGT siswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri atau membangun gagasan baru dan mempengaruhi gagasan lama yang sudah ada pada struktur kognitif. Disamping itu siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya, dan juga diberi kesempatan untuk melakukan abstraksi atau suatu proses pemaknaan kehidupan sehari-hari yang dirujuk dengan teori atau contoh yang ada.

Penggunaan *Teams Games Tournament* itu siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan

²⁰Yenni Fitra Surya, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (Tgt)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 2, No. 1, Mei 2018, Hlm 158

konsep-konsep dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri. Tujuan pelaksanaan pembelajaran dengan keinginan mereka, sepanjang kelulusan tersebut tidak disalah artikan oleh siswa.

Tugas gurulah untuk membimbing siswa yang menunjukkan sikap yang diinginkan. Melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif diharapkan terjadi perubahan sikap dan hasil belajar siswa, dalam hal ini peningkatan hasil belajar siswa yang disebabkan penggunaan *Teams Games Tournament* dalam pelaksanaan proses pembelajaran matematika khususnya pada materi Operasi Hitung Perkalian pada siswa-siswi SDN 100303 Pargarutan.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara perlu mendapat pengujian lewat penelitian. Sebagaimana menurut Suharsimi Arikunto “ Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelelitian, samapai terbukti melalui data yang terkumpul.”²¹

Dari pembahasan kajian teori dan kerangka berfikir di atas akan dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagaiberikut: Penggunaan *Teams Games Tournament* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SDN 100303 Pargarutan

²¹ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm 71

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN 100303 Pargarutan Kecamatan Angkola Timur Tapanuli Selatan. Penelitian ini di laksanakan pada bulan september-oktober di laksanakan pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. Alasan Peneliti melakukan penelitian di SD ini karena masih banyaknya nilai siswa dibaeah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah, oleh karena itu peneliti menjadikan ini sebagi objek dan tempat penelitian.

B. Jenis Penelitian dan Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilakukan secara kolaboratif antara guru mata pelajaran dan peneliti. Di lihat dari namanya sudah melihat isi yang terkandung didalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan didalam kelas.

Dalam penelitian tindakan kelas ada tiga unsur atau konsep, yakni sebagaiberikut:

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan analisi untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk

memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses belajar mengajar.

3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.¹⁶

Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas atau PTK merupakan penelitian yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Pada intinya PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul dikelas dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam tindakan kelas diperoleh dari persepsi atau lamunan seorang peneliti. Dengan demikian penelitian tindakan kelas terkait dengan persoalan praktik pembelajaran sehari-hari yang dihadapi.

Penelitian Tindakan Kelas termasuk penelitian dengan pendekatan kualitatif, walaupun data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif dan data kualitatif. PTK dilakukan dengan diawali oleh suatu kajian terhadap suatu masalah secara sistematis. Hasil kajian ini kemudian dijadikan dasar untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam proses pelaksanaan rencana yang telah disusun, kemudian dilakukan suatu observasi yang hasilnya dipakai sebagai masukan untuk melakukan refleksi atas apa yang terjadi pada tahapan pelaksanaan.

¹⁶ Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm

Konsep inti dari dalam PTK terdiri dari 4 langkah, yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) aksi atau tindakan (*action*), 3) obsevasi (*observing*), 4) Refleksi (*reflecting*).¹⁷

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SDN 100303 Pargarutan tahun ajaran 2021-2022. Siswa yang diteliti berjumlah sebanyak 14 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 6 perempuan. Daftar nama-nama siswa kelas IV pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3.1
Daftar Nama-nama Siswa

No.	Nama Siswa
1.	Ali Nur
2.	Abdul Aulia Riski Siregar
3.	Bagas Abmada Nainggolan
4.	Enisah Siagian
5.	Hadizah Siregar
6.	Immelia Shafania Citra
7.	Marwah Lestari Hrp
8.	Mara Mujur Nauli
9.	Muhammad Ilyas Harahap
10.	Muhammad Resky
11.	Nurma Ramadanani Harahap
12.	Reza Aditama Harahap
13.	Riva Raditya Ritonga
14.	Robin Martua

Objek yang akan diamati dalam penelitian ini adalah penggunaan *Times Game Tournamnet* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada

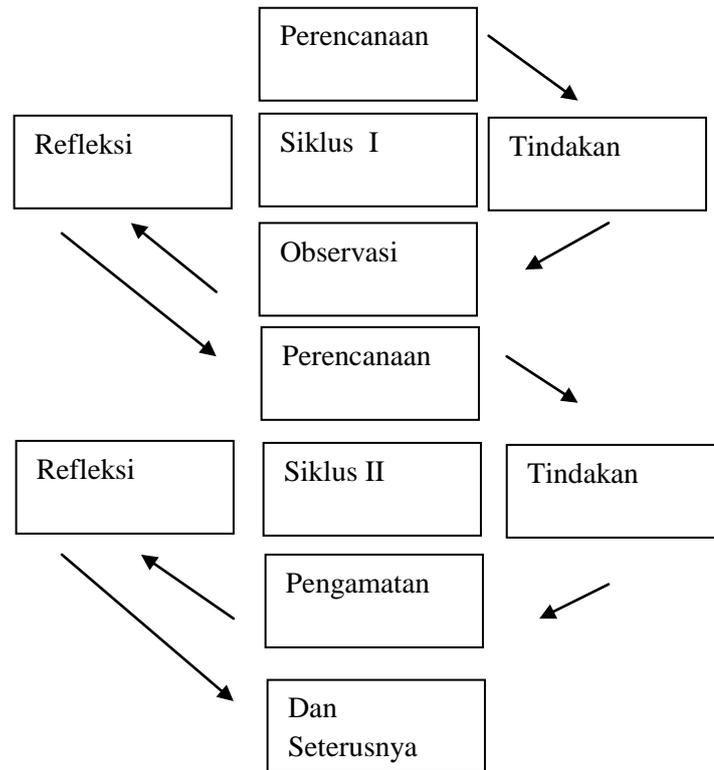
¹⁷ Tukiran Taniredja, Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Mengembangkan Profesi Guru Praktik, Praktis Dan Mudah* (Bandung: Alfabeta, 2013), Hlm 23

mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dengan melihat hasil belajar siswa

D. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin ada 4 yaitu (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

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 beberapa siklus.



Gambar 3.1

Model Kurt Lewin Dalam Beberapa Siklus

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 prosedur dalam pembelajaran agar tujuan belajar tercapai. Hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum melakukan pembelajaran yaitu:

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti, RPP dan silabus.

- 2) Menyiapkan lembar observasi, soal tes dan instrument penilaian.
 - 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan mendukung pada saat pembelajaran sedang berlangsung.
- b. Tahap tindakan (*action*)

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan yang sesuai dengan rencana pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya. Pada saat pembelajaran peneliti menerapkan model pembelajaran TGT 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 pembelajaran

2) Kegiatan Inti

Peneliti berperan sebagai guru yang akan melaksanakan kegiatan pembelajara, dengan penggunaan model TGT pada pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian.

3) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan kesimpulan pembelajaran sebelum guru yang menyampaikan.

c. Tahap Pengamatan (*observing*)

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

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini bisa dijadikan sebagai tolak ukur pada siklus II. Dengan dilakukannya refleksi penelitian 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 dilakukan jika hasil belajar pada siklus I belum ada peningkatan ataupun hasil belajar siswa masih dibawah KKM. 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 pada penelitian ini diklarifikasikan menjadi sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer penelitian ini diperoleh secara langsung dari pihak-pihak yang terlibat, seperti peserta didik dan guru. Sedangkan sumber data sekunder yaitu pihak-pihak yang mengetahui keberadaan subjek ataupun terlibat secara tidak langsung seperti kepala sekolah. Penelitian ini akan dilakukan kepada siswa kelas IV SDN 100303 Pargarutan. Sumber data sekunder terdapat didalam rujukan buku-buku, jurnal, skripsi dan sebagainya yang terkait dalam penelitian.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrument yang dapat dilakukan:

1. Tes

Tes instrumental mengumpulkan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran.⁴ Tes 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

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

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

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

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

Tabel 3.2
Kisi-kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Ranah Kognitif	Bentuk Soal
Mengetahui arti sebagian penjumlahan berulang.	1. Mengetahui sifat pertukaran pada perkalian	1 2	C 1 C 2	Esai
	2. Menghitung secara cepat hasil perkalian yang hasilnya bilangan dua angka	3 4	C 3 C 3	
	3. Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian	5	C 4	

Berdasarkan tabel 3.2 kisi-kisi soal di atas, soal telah divalidasi oleh validator yaitu ibu Dwi Putria, M.Pd selaku dosen matematika di Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, 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

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

G. Teknik Analisi Data

Analisis data adalah proses mengolah data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data. Penilitaian 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. Analisis 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 data baru dengan mengingat kembali peristiwa yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran. Mendeskripsikan data hasil temuan (memaparkan data). Pada kegiatan ini, guru membuat deskripsi dari langkah yang dilakukan pada kegiatan tersebut.

b. 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 *TGT* 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, KKM yang telah ditetapkan sebesar ≥ 75 . Seorang siswa dikatakan tuntas apabila skor mencapai ≥ 75 , dalam penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa yang memenuhi Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) belajar di atas dapat mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian

Visi SDN 100303 Pargarutan adalah terwujudnya warga sekolah yang unggul dalam prestasi berbasis IPTEK, berlandaskan IMTAQ, luhur budi pekerti, dan peduli terhadap lingkungan, sedangkan MISI dari SDN 100303 Pargarutan adalah:

- 1) Melaksanakan pembelajaran tematik integrated, pendekatan saintifik, dan penilaian autentik,
- 2) Melaksanakan pembelajaran secara Pakem sebagai upaya mewujudkan sekolah sebagai pusat kegiatan belajar yang menyenangkan,
- 3) Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler untuk memufuk bakat dan kreatifitas peserta didik,
- 4) Mengoptimalkan kegiatan keagamaan peserta didik agar menjadi generasi penerus bangsa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,
- 5) Melaksanakan kegiatan pembiasaan dan memberikan keteladanan budi pekerti luhur,
- 6) Menumbuh kembangkan kecintaan terhadap senibudaya dan lingkungan.

SDN 100303 Pargarutan terdiri dari dari 6 ruangan kelas, jumlah siswa sebanyak 120 siswa yang didukung oleh tenaga pengajar

sebanyak 18 orang yang terdiri dari 12 yang berstatus PNS dan 5 orang Honorer. Kondisi gedung SDN 100303 Pargarutan terlihat baik sehingga masih dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. SDN 100303 Pargarutan selain memiliki ruangan kelas ada juga fasilitas lain yang terdiri dari: 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, dan 3 kamar mandi.

Pertimbangan penelitian dilakukan di SDN 100303 Pargarutan yaitu Rendahnya Hasil Belajar Siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika materi operasi Hitung perkalian dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadikan alternatif dalam menyelesaikan masalah terhadap rendahnya hasil belajar siswa khususnya kelas IV SDN 100303 Pargarutan.

2. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan siklus I, telah dilakukan pra siklus pada hari Senin, 11 Oktober 2021 pukul 08.00 WIB. Tahap pra siklus ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dari subjek penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 100303 Pargarutan, bahwa hasil belajar siswa pada kondisi awal pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian masih banyak yang dibawah KKM dan KKM yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75 sehingga hasil belajar dari para siswa banyak dibawah KKM.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan hal ini dikarenakan siswa masih banyak yang kurang paham dalam menyelesaikan soal operasi hitung perkalian. 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 yang mampu membuat siswa bisa berperan aktif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dimana dengan diterapkannya model pembelajaran ini dapat menumbuhkan semangat dan siswa bisa lebih aktif lagi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal.

Sebelum melaksanakan pembelajaran *Teams Games Tournament*, peneliti memberikan terlebih dahulu tes awal kepada siswa sebanyak 5 soal esai yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum dilakukannya tindakan. Hasil dari tes awal ditemukan adanya kesulitan dalam menjawab soal yang diberikan peneliti. KKM untuk mata pelajaran Matematika adalah 75.

Hasil dari tes yang dilakukan terdapat 4 siswa yang mencapai nilai KKM dan dinyatakan tuntas, sedangkan 10 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas dikarenakan nilai yang diperoleh di bawah KKM sebagaimana telah dicantumkan pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1
Nilai Siswa Pra Siklus

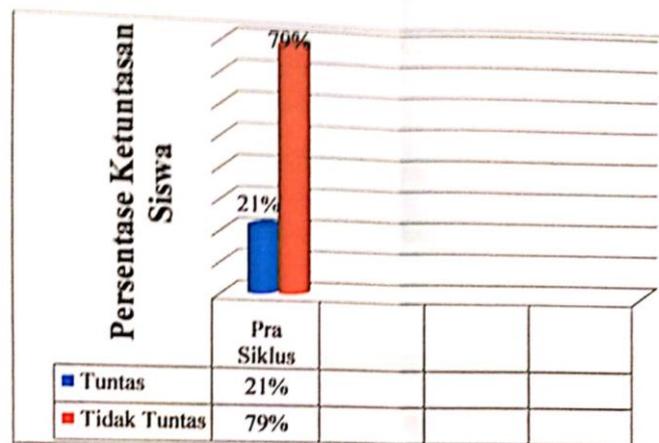
No.	Nama Siswa	Nilai Matematika	Keterangan
1.	Ali Nur	35	Tidak Tuntas
2.	Abdul Aulia Riski Siregar	30	Tidak Tuntas
3.	Bagas Abmada Nainggolan	75	Tuntas
4.	Enisah Siagian	40	Tidak Tuntas
5.	Hadizah Siregar	50	Tidak Tuntas
6.	Immelia Shafania Citra	60	Tidak Tuntas
7.	Marwah Lestari Hrp	75	Tuntas
8.	Mara Mujur Nauli	55	Tidak Tuntas
9.	Muhammad Ilyas Harahap	80	Tuntas
10.	Muhammad Resky	40	Tidak Tuntas
11.	Nurma Ramadani Harahap	40	Tidak Tuntas
12.	Reza Aditama Harahap	45	Tidak Tuntas
13.	Riva Raditya Ritonga	80	Tuntas
14.	Robin Martua	50	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		53,92	
Presentase Ketuntasan		21,42%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh rata-rata kelas

yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{(35+ 30+75+ 40+ 50+ 60+ 75+ 55+ 80+ 40+ 40+ 45+ 80+ 50)}{14}$$

$$= 53,9$$



Gambar 4.1
Persentasi Hasil Tes Pra Siklus

Diagram diatas menggambarkan nilai matematika materi operasi hitung perkalian yang diperoleh oleh siswa pada saat pra siklus. Data yang diperoleh dari tes objektif yang dikerjakan oleh siswa kelas IV sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil tes tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 50.00 dengan presentasi ketuntasan sebesar 25%.

b. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan di kelas IV SDN 100303 Pargarutan yang terdiri dari 14 siswa dalam waktu satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 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 dilaksanakan penelitian.
- 2) Peneliti dan guru membahas materi yang akan diajarkan yaitu tentang materi operasi hitung perkalian
- 3) Menyiapkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian menggunakan model pembelajaran TGT.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran *Teams Games Tournament* 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 dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan pada hari Senin, 18 Oktober 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 memberi motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran
 - e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Kegiatan Inti
- a) Guru menjelaskan materi operasi hitung perkalian
 - b) Guru menjelaskan cara memecahkan masalah operasi hitung perkalian.
 - c) Guru dan siswa melakukan tanya jawan mengenai materi operasi hitung perkalian.
 - d) Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal di papan tulis.
 - e) Siswa dibagi kedalam 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 kelompok orang dari kelompok yang berbeda kedalam 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 operasi hitung perkalian dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran TGT yang telah disiapkan sebelumnya, dimana yang menjadi observer adalah wali kelas IV yaitu ibu Masdelima. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian.

Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, aktivitas terlaksananya 5 yang artinya hanya lima siswa yang mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Selebihnya siswa-siswinya ada yang asik bermain, ada yang mengobrol dengan teman di sampingnya.

Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal, aktivitas ini mengikuti kemauan siswa dimana hanya lima siswa yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan soal yang diberikan, dan sembilan siswa lainnya sibuk melirik kiri kanan mencari jawaban dari kawannya.

Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, berdasarkan aktivitas ini hanya enam siswa saja yang aktif dalam mengajukan pertanyaan dan selebihnya hanya bermain. Siswa-siswi hanya mengajukan pertanyaan saja dan menjawabnya mereka ragu-ragu dan takut salah.

Keaktifan siswa dalam berdiskusi, berdasarkan aktivitas dalam berdiskusi mereka cenderung malu malu antara siswa perempuan dan siswa laki-laki, jadi dalam berdiskusi hanya enam siswa yang ikut melaksanakannya dan selebihnya hanya bermain dan melamun di tempat duduknya.

Kerjasama dalam kelompok, berdasarkan aktivitas ini, mereka ikut melaksanakan aktivitas ini dimana ada delapan siswa yang mengikuti aktivitas ini, walaupun enam orang lainnya masih seperti biasa tidak ada keinginannya untuk belajar.

Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2
Lembar Observasi Siklus I Pertemuan I

Aktivitas Siswa		Aktivitas Terlaksana	Aktivitas Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Terlaksana	Persentase Aktivitas Tidak Terlaksana
A.	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran	5	9	35,71%	64,5%
B.	Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal	5	9	35,71%	64,5%
C.	Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan	6	8	42,85%	57, 14%
D.	Keaktifan siswa dalam berdiskusi	6	8	42,85%	57, 14%
E.	Kerjasama dalam kelompok	8	6	57, 14%	42,85%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, pembelajaran yang dilakukan belum maksimal, dari beberapa kegiatan yang telah dilaksanakan 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 belum dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sesuai KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah yang sebelumnya 75. Berikut ini nilai tes pada siklus I pertemuan ke 1 dengan penerapan model pembelajaran TGT materi operasi hitung perkalian, data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3
Nilai Siswa Siklus I Pertemuan ke- 1

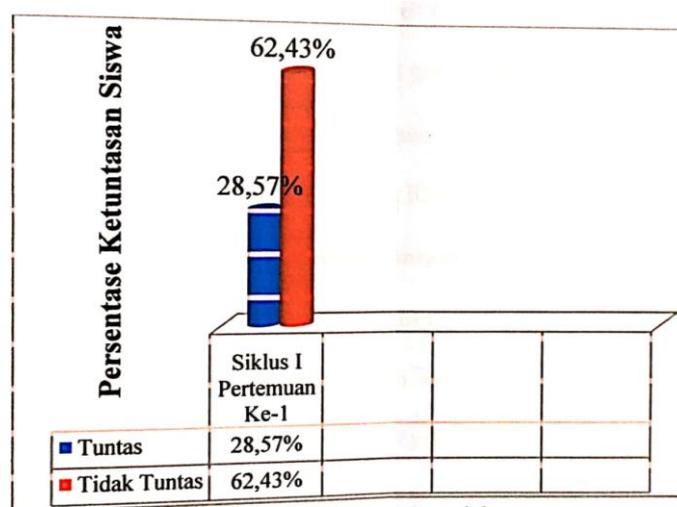
No.	Nama Siswa	Nilai Matematika	Keterangan
1.	Ali Nur	55	Tidak Tuntas
2.	Abdul Aulia Riski Siregar	55	Tidak Tuntas
3.	Bagas Abmada Nainggolan	80	Tuntas
4.	Enisah Siagian	70	Tidak Tuntas
5.	Hadizah Siregar	70	Tidak Tuntas
6.	Immelia Shafania Citra	60	Tidak Tuntas
7.	Marwah Lestari Hrp	85	Tuntas
8.	Mara Mujur Nauli	55	Tidak Tuntas
9.	Muhammad Ilyas Harahap	80	Tuntas
10.	Muhammad Resky	50	Tidak Tuntas
11.	Nurma Ramadani Harahap	60	Tidak Tuntas
12.	Reza Aditama Harahap	65	Tidak Tuntas
13.	Riva Raditya Ritonga	80	Tuntas
14.	Robin Martua	50	Tidak Tuntas

Nilai Rata-rata Siswa	65,35
Presentase Ketuntasan	28,57

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

$$\text{Rata-rata} = \frac{(55+55+80+70+70+60+85+55+80+50+60+65+80+50)}{14}$$

$$= 65,35$$



Gambar 4.2

Persentase 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 prasiklus dengan nilai rata-rata kelas 53,92 dengan presentasi ketuntasan sebesar 21% menjadi 5 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 63,35 dengan presentasi ketuntasan sebesar 28,57%

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 akan dilakukan, antara lain:

- 1) Guru membuat siswa agar bisa lebih aktif
- 2) Guru membimbing lebih setiap kelompok
- 3) Guru 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) pada mata pelajaran matematika operasi hitung perkalian menggunakan model pembelajaran TGT

- 2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran 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 ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus I pada hari Jum'at, 15 Oktober 2021 dimulai jam 08.00-09.10 WIB. Adapun 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 memberi motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan materi operasi hitung perkalian
- b) Guru menjelaskan cara memecahkan masalah operasi hitung perkalian

- c) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi operasi hitung perkalian.
 - d) Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal di papan tulis.
 - e) Siswa dibagi kedalam 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 kelompok orang dari kelompok yang berbeda kedalam meja *tournament*.
 - j) Siswa membawa skor ke kelompoknya dan menjadi kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru.
- 3) Kegiatan Penutup
- e) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya
 - f) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
 - g) Guru menutup pelajaran
 - h) Guru mengajak siswa berdoa kembali

4) Pengamatan (*observing*)

Dalam tahapan ini observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang menerapkan model TGT pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran TGT yang telah disiapkan sebelumnya, dimana yang menjadi observer adalah wali kelas IV yaitu ibu Masdelima. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian.

Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, pada lembar observasi siklus 1 pertemuan 1 siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya 5 siswa saja di pertemuan selanjutnya bertambah menjadi 9 siswa dan selebihnya hanya bermain seperti biasa.

Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal, pada lembar observasi sebelumnya hanya 5 siswa yang mengikuti kegiatan ini dan bertambah dari 5 menjadi 9 siswa.

Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, berdasarkan siklus 1 pertemuan 1 siswa yang berani mengajukan pertanyaan hanya 6 orang bertambah menjadi 8 siswa dan selebihnya hanya bermain-main

Kerjasama dalam kelompok belum terlaksana dengan maksimal karna sebagian dari siswa masih malu-malu terhadap teman sekelompoknya. Dapat dikatakan dalam hal kerja kelompok siswa-siswinya masih kurang aktif.

Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel 4.5 berikut ini

Tabel 4.4
Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 2

Aktivitas Siswa		Aktivitas Terlaksana	Aktivitas Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Terlaksana	Persentase Aktivitas Tidak Terlaksana
A.	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran	9	5	64,28%	35,72%
B.	Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal	9	5	64,28%	35,72%
C.	Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan	8	6	57,14%	42,85%
D.	Keaktifan siswa dalam berdiskusi	8	6	57,14%	42,85%
E.	Kerjasama dalam kelompok	10	4	71,42%	28,57%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, pembelajaran yang dilakukan belum seutuhnya maksimal, dari beberapa kegiatan yang telah dilaksanakan 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) Ada sebagian siswa yang belum bisa menyelesaikan soal ke papan tulis

Hasil tes yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan ke 2 akan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Siswa yang dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sesuai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah sebelumnya yaitu 75. Berikut ini nilai tes pada siklus I pertemuan ke 2 dengan penerapan model pembelajaran TGT materi Operasi hitung perkalian data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini

Tabel 4.5
Nilai Siswa Siklus I Pertemuan Ke 2

No.	Nama Siswa	Nilai Matematika	Keterangan
1.	Ali Nur	65	Tidak Tuntas
2.	Abdul Aulia Riski Siregar	75	Tuntas
3.	Bagas Abmada Nainggolan	80	Tuntas

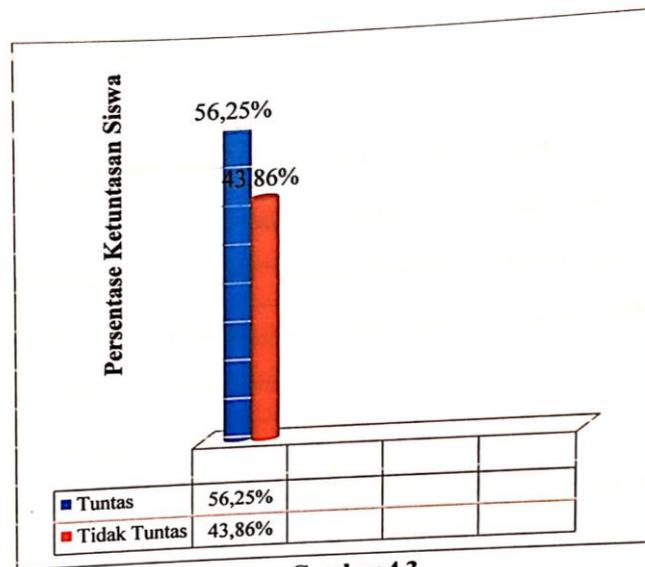
4.	Enisah Siagian	60	Tidak Tuntas
5.	Hadizah Siregar	75	Tuntas
6.	Immelia Shafania Citra	75	Tuntas
7.	Marwah Lestari Hrp	80	Tuntas
8.	Mara Mujur Nauli	60	Tidak Tuntas
9.	Muhammad Ilyas Harahap	85	Tuntas
10.	Muhammad Resky	70	Tidak Tuntas
11.	Nurma Ramadani Harahap	65	Tidak Tuntas
12.	Reza Aditama Harahap	60	Tidak Tuntas
13.	Riva Raditya Ritonga	85	Tuntas
14.	Robin Martua	65	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		71,42	
Presentase Ketuntasan		57,14%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh rata-rata kelas yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{(65+75+80+60+75+75+80+60+85+70+65+60+85+65)}{14}$$

$$= 71,42$$

Persentase ketuntasan siswa dilihat dari nilai siswa pada siklus I pertemuan ke 2 divisualisasikan dalam bentuk diagram batang 4.3 sebagai berikut:



Gambar 4.3
Persentase Hasil Siklus I Pertemuan Ke 2

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan ke 2 terjadi peningkatan dimana awalnya 5 siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I pertemuan ke 1 dengan nilai rata-rata 65,35 dengan presentase ketuntasan 28,57% menjadi 8 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 71,42 dengan presentase ketuntasan sebesar 57,14%.

4) Refleksi

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

- a) Sebagian siswa bercanda dalam saat kerja kelompok
- b) Malu dalam hal bertanya pada saat mengerjakan LKS sesama siswa
- c) Siswa susah diatur ketika menyusun tempat duduk.

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

- a) Guru memberikan perhatian lebih kepada siswa
- b) Guru menarik perhatian agar siswa lebih rajin lagi dalam bertanya.

c. Deskripsi Siklus II

Siklus I dilaksanakan di kelas IV SDN 100303 Pargarutan yang terdiri dari 14 siswa dalam waktu 1 kali pertemuan. 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 akan diterapkan pada siklus II.
- 2) Menyiapkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran matematika materi

operasi hitung perkalian dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran *Teams Games Toournament* dalam proses pembelajaran matematika.
- 4) Menyiapkan dan menyusun instrument penilaian berupa tes tertulis atau lembar kerja siswa.

b) Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 2 x 35 meni. Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan ke 1 pada hari Rabu, 20 Oktober 2021 dimulai pada pukul 08.00-09.10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pelajaran 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.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban benar akan diberikan hadiah
- b) Guru menjelaskan kembali materi operasi hitung perkalian.
- c) Guru menjelaskan cara memecahkan masalah pada operasi hitung perkalian agar siswa lebih paham dan tidak lupa lagi
- d) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi operasi hitung perkalian
- 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 heterogen
- h) Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok
- i) Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa 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 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 operasi hitung perkalian dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin-poin yang berkaitan dengan penggunaan model TGT yang telah disiapkan sebelumnya, dimana yang menjadi observer disini adalah wali kelas kelas IV yaitu Ibu Masdelima. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian.

Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, disini siswa-siswi masih seperti biasanya masih ada siswa yang asyik dengan kegiatannya di mejanya. Berdasarkan aktivitas sebelumnya pada siklus I pertemuan II hanya 9 siswa saja dan bertambah menjadi

12 siswa. Dapat dikatakan keaktifan siswa belum sepenuhnya terlaksana.

Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal, dalam hasil ini hanya menerima saja mengerjakannya soalnya siswa-siswi masih bermalas-malasan, seperti catatan sebelumnya masih terulang, sebagian kecil dari siswa-siswi masih belum mencatat pembelajaran yang dianggap penting.

Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, belum terlaksana sepenuhnya, sebagian kecil dari mereka masih menganggap pembelajaran matematika masih sulit.

Keaktifan siswa dalam berdiskusi, jika berdiskusi mereka menganggap berdiskusi disini mengobrol saja dengan temannya bukannya menyelesaikan masalah atau mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Kerjasama dalam kelompok, disaat siswa-siswi membentuk kelompok masih ada siswa yang menangis dan tidak mau sekelompok dengan temannya, karna siswi tersebut hanya ingin satu kelompok dengan temannya yang sebelumnya.

Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6
Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1

Aktivitas Siswa		Aktivitas Terlaksana	Aktivitas Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Terlaksana	Persentase Aktivitas Tidak Terlaksana
A.	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran	12	2	85,71%	14,28%
B.	Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal	11	3	78,57%	21,42%
C.	Keberanian siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan	11	3	78,57%	21,42%
D.	Keaktifan siswa dalam berdiskusi	13	1	92,85%	7,14%
E.	Kerjasama dalam kelompok	11	3	78,57%	21,42%

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 oleh 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 oleh guru.
3. Guru lupa merangsang pengetahuan siswa sebelumnya.

Hasil tes yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke 1 akan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Siswa yang dinyatakan tuntas apabila diperoleh nilai sesuai KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah sebelumnya 75. Berikut ini nilai tes pada siklus II pertemuan ke 1 dengan penggunaan model pembelajaran TGT materi operasi hitung perkalian, data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini:

Tabel 4.7
Nilai Siswa Siklus II Pertemuan Ke 1

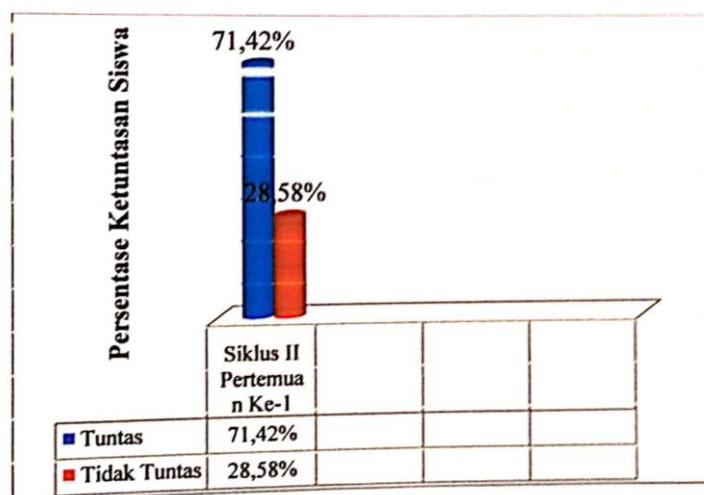
No.	Nama Siswa	Nilai Matematika	Keterangan
1.	Ali Nur	65	Tidak Tuntas
2.	Abdul Aulia Riski Siregar	75	Tuntas
3.	Bagas Abmada Nainggolan	85	Tuntas
4.	Enisah Siagian	80	Tuntas
5.	Hadizah Siregar	85	Tuntas
6.	Immelia Shafania Citra	75	Tuntas
7.	Marwah Lestari Hrp	85	Tuntas
8.	Mara Mujur Nauli	60	Tidak Tuntas
9.	Muhammad Ilyas Harahap	85	Tuntas
10.	Muhammad Resky	75	Tuntas
11.	Nurma Ramadani Harahap	55	Tidak Tuntas
12.	Reza Aditama Harahap	60	Tidak Tuntas
13.	Riva Raditya Ritonga	85	Tuntas

14.	Robin Martua	65	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		73,92	
Presentase Ketuntasan		71,42%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh rata-rata kelas yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{(65+75+85+80+85+75+85+60+85+75+55+60+85+65)}{14}$$

$$= 73,92$$



Gambar 4.4
Persentase Nilai Siklus II pertemuan ke 1

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke 1 terjadi peningkatan dimana awalnya dimana awalnya 8 siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I pertemuan ke 2 dengan nilai rata-rata 71,42 dengan persentase ketuntasan 57,14 menjadi 10 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 73,92 dengan presentasi ketuntasan sebesar 71,42%.

d) Refleksi

Pada tahap 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-kendalanya tersebut antaranya:

- 1) Siswa susah diatur sehingga mengakibatkan keributan.
- 2) Siswa kurang suportif dalam hal *tournamnet*.

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 akan dilakukan, antara lain:

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

2. Pertemuan Ke 2

c) 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 akan diterapkan pada siklus II.

- 2) Menyiapkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dengan menggunakan model pembelajaran TGT.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan yang digunakan untuk mengetahui terlaksananya model pembelajaran *Teams Games Toournament* dalam proses pembelajaran matematika.
- 4) Menyiapkan dan menyusun instrument penilaian berupa tes tertulis atau lembar kerja siswa.

d) Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan ke 1 pada hari Selasa, 26 Oktober 2021 dimulai pada pukul 08.00-09.10 WIB. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pelajaran 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

2) Kegiatan Inti

- a) Guru dan siswa melakukan tanya jawab dengan jawaban benar akan diberikan hadiah
- b) Guru menjelaskan kembali materi operasi hitung perkalian.
- c) Guru menjelaskan cara memecahkan masalah pada operasi hitung perkalian agar siswa lebih paham dan tidak lupa lagi
- d) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi operasi hitung perkalian.
- 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 heterogen
- h) Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok
- i) Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa 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 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 operasi hitung perkalian dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 poin-poin yang berkaitan dengan penggunaan model TGT yang telah disiapkan sebelumnya, dimana yang menjadi observer disini adalah wali kelas kelas IV yaitu Ibu Masdelima. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian.

Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, berdasarkan lembar observasi sebelumnya siswa yang aktif hanya 12 menjadi 13 siswa dari lembar observasi dari awal siswa yang aktif sudah banyak yang ikut serta dalam kegiatan ini.

Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal, dalam hasil ini hanya menerima saja mengerjakannya soalnya siswa-siswi masih bermalas-malasan, tetapi pada lembar observasi ini siswa yang mengikuti kegiatan ini 12 siswa.

Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, belum terlaksana sepenuhnya, sebagian kecil dari mereka masih menganggap pembelajaran matematika masih sulit. Siswa yang aktif dalam aktivitas ini ada 13 siswa.

Keaktifan siswa dalam berdiskusi, jika berdiskusi mereka menganggap berdiskusi disini mengobrol saja dengan temannya bukannya menyelesaikan masalah atau mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Kerjasama dalam kelompok, berdasarkan observasi sebelumnya hanya 11 siswa yang aktif dalam aktivitas ini dan bertambah menjadi 12 siswa.

Rekapitulasi hasil observasi yang dilakukan observer terhadap proses pembelajaran dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 2

Aktivitas Siswa		Aktivitas Terlaksana	Aktivitas Tidak Terlaksana	Persentase Aktivitas Terlaksana	Persentase Aktivitas Tidak Terlaksana
A	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran	13	1	92,85%	7,14%
B	Kemampuan siswa dalam menerima dan menyelesaikan soal	12	2	85,71	14,28%
C	Keberanian siswa dalam mengajukan dan	13	1	92,85%	7,14%

	menjawab pertanyaan				
D	Keaktifan siswa dalam berdiskusi	13	1	92,85%	7,14%
E.	Kerjasama dalam kelompok	12	2	85,71	14,28%

Berdasarkan hasil observasi yang dilakuakn 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 oleh 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 oleh guru.
- 3) Guru kadang lupa merangsang pengetahuan siswa sebelumnya.

Hasil tes yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke 1 akan dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Siswa yang dinyatakan tuntas apabila diperoleh nilai sesuai KBM yang telah ditetapkan oleh sekolah sebelumnya 75. Berikut ini nilai tes pada siklus II pertemuan ke 1 dengan penggunaan model pembelajaran

TGT materi operasi hitung perkalian, data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini:

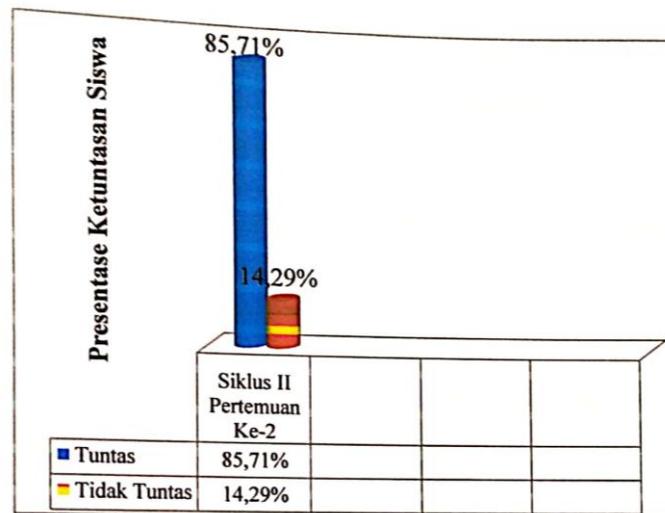
Tabel 4.9
Nilai Siswa Siklus II Pertemuan Ke 2

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Ali Nur	65	Tidak Tuntas
2.	Abdul Aulia Riski Siregar	75	Tuntas
3.	Bagas Abmada Nainggolan	85	Tuntas
4.	Enisah Siagian	80	Tuntas
5.	Hadizah Siregar	85	Tuntas
6.	Immelia Shafania Citra	75	Tuntas
7.	Marwah Lestari Hrp	85	Tuntas
8.	Mara Mujur Nauli	85	Tuntas
9.	Muhammad Ilyas Harahap	90	Tuntas
10.	Muhammad Resky	75	Tuntas
11.	Nurma Ramadani Harahap	85	Tuntas
12.	Reza Aditama Harahap	75	Tuntas
13.	Riva Raditya Ritonga	90	Tuntas
14.	Robin Martua	65	Tidak Tuntas
Nilai Rata-rata Siswa		78,57	
Presentase Ketuntasan		85,71%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh rata-rata kelas yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{(65+75+85+80+85+75+85+85+90+75+85+75+90+65)}{14}$$

$$= 78,57$$



Gambar 4.5

Persentase Nilai Siklus II Pertemuan Ke 2

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus II pertemuan ke-2 terjadi peningkatan dimana awalnya 10 siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus II pertemuan ke-1 dengan nilai rata-rata kelas 71,42 dengan presentase ketuntasan sebesar 57,14% menjadi 12 siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata kelas 78,57 dengan presentase ketuntasan sebesar 85,71%.

a) 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.

Siswa sudah bisa bertanggung jawab terhadap poin-poin yang terdapat dalam lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya, meskipun masih ada 1 sampai 2 orang yang kurang.

2) 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 *Teams Game Tournament* pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian siswa kelas IV SDN 100303 Pargarutan dapat meningkat dari setiap tahapan yang dilaksanakan dimulai dari pra siklus, siklus I siklus II. Hal ini membuktikan penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana sebelumnya di bawah KKM menjadi di atas KKM yang mana KKM nya sekolah tersebut adalah 75.

Penggunaan 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 kelas tidak bersifat formal yang dimana siswa hanya mendengar, mengingat dan memahami yang menimbulkan kebosanan sehingga siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran, dengan digunakannya model TGT juga 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 Afita dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas Vb MI Muhammadiyah Pengadegan Kecamatan Pangadegan Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015.” Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran 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 persentase ketuntasan belajar 42,86%, pada siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 64 dengan persentase ketuntasan belajar 61,90%, dan siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 70,57 dengan persentase ketuntasan 80,95%.¹⁸

Penelitian lain tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri Wilujeng dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament*(TGT)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas

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.

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.

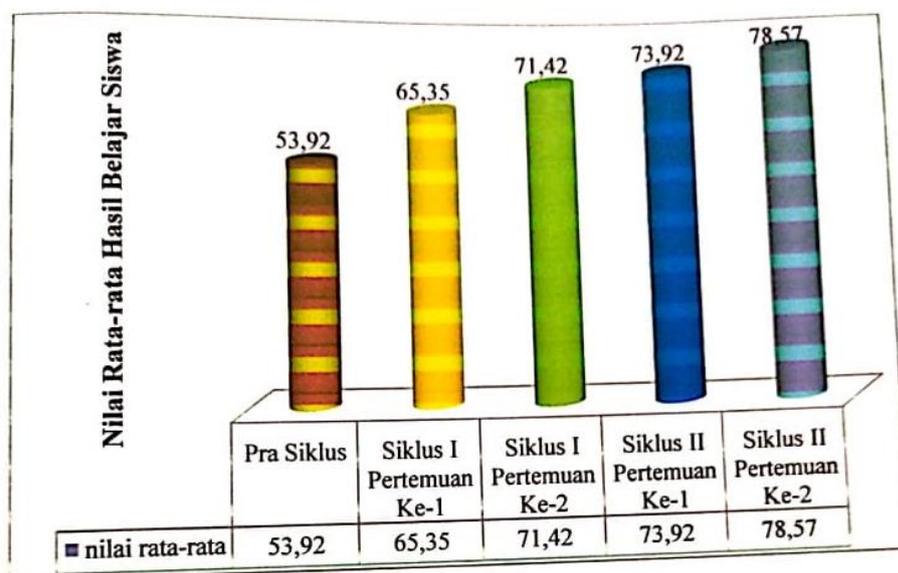
dan hasil belajar siswa meningkat siswa lebih aktif dalam hal melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran seperti aktivitas tanya jawab, mengerjakan soal dan aktivitas lainnya. Hasil penelitian yang diperoleh dari penilaian hasil belajar siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata kelas 67,29 dengan 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%.¹⁹

Sedangkan hasil tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II, dapat diperoleh hasil analisis data yang dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas IV, pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian dengan penggunaan model pembelajaran *Times Games Tournament* di SDN 100303 Pargarutan. Siswa memperoleh nilai yang sesuai dengan ketuntasan belajar minimum (KBM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 dan persentase yang sesuai dengan harapan peneliti yaitu 75%. Penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Times Games Tournament* pada materi operasi hitung perkalian telah terjadi mencapai 81,25%, sehingga penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II pertemuan ke 2.

Berikut ini tabel 4.10 peningkatan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian, berdasarkan nilai rata-rata siswa pada saat pra siklus, siklus I dan II

Tabel 4.10
Nilai Rata-rata Kelas

No	Tahapan Siklus	Nilai rata-rata Kelas
1	Pra Siklus	53,92
2	Siklus I Pertemuan Ke-1	65,35
3	Siklus I Pertemuan Ke-2	71,42
4	Siklus II Pertemuan Ke-1	73,92
5	Siklus II Pertemuan Ke-2	78,57



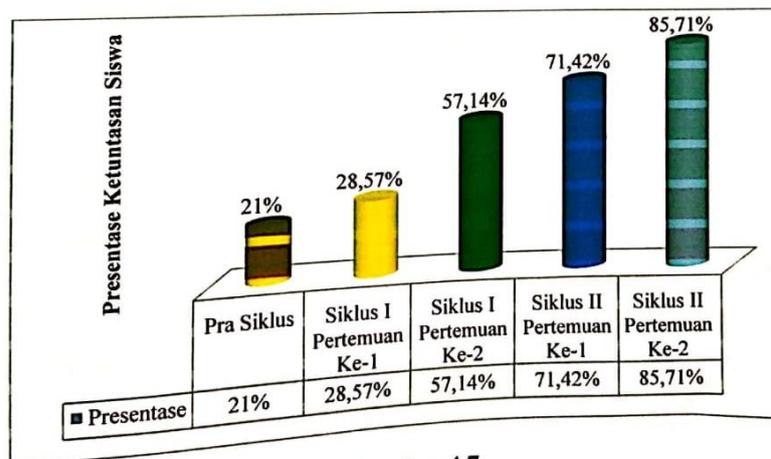
Gambar 4.6
Nilai Rata-rata Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung perkalian pada setiap siklus. Pada tes

awal nilai rata-rata siswa 53,92 kemudian setelah dilakukan siklus I terjadi peningkatan sebesar 6,48 menjadi 65,35 pada pertemuan ke 2 terjadi peningkatan sebesar 6,55 menjadi 71,42 dari pertemuan ke 1. Adapun pada siklus II pertemuan ke 1 terjadi peningkatan sebesar 9,05 menjadi 73,92 dari siklus II pertemuan ke 1 sedangkan pertemuan ke 2 terjadi peningkatan sebesar 34,65 menjadi 78,57 dari pertemuan ke 1. Untuk presentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11
Persentase 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	3	21,42%	11	78,57%
2	Siklus I pertemuan ke-1	4	28,57%	10	71,42%
3	Siklus I pertemuan ke-2	8	57,14%	6	42,85%
4	Siklus II pertemuan ke-1	10	71,42%	4	28,57%
5	Siklus II pertemuan ke-2	12	85,71%	2	14,28%



Gambar 4.7
Persentase 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 21% meningkat pada saat dilakukannya tindakan pada siklus I yaitu, 7,15% menjadi 28,57% dan pada siklus II terjadi lagi peningkatan dari 71,42% menjadi 85,71%. 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 menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung perkalian siswa kelas IV SDN 100303 Pargarutan, 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 Operasi Hitung Perkalian siswa kelas IV SDN 100303 Paragarutan. 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 53,92 dengan presentase ketuntasan 21,42%, siklus I 65,35 dengan presentase ketuntasan 28,57% menjadi 73,92 dengan presentase ketuntasan 57,14 % sedangkan pada siklus II sebesar 71,85 dengan presentase ketuntasan 68,75% menjadi 76,25 dengan presentase ketuntasan 78,57%. 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

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar Teori Diagnosis dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah, Nyimas. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Altabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual*. Jakarta: Kencana.
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Witya.
- Arikunto, Suharsimi *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Menajemen Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmarani, Aulia Dyah. Penerapan Model *Coperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt)* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Pada Siswa Kelas XII, *Jurnal Pendidikan*, Volume 3, No. 4 Juni.
- Cahyaningsih, Ujiati.2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD," *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 3, No. 1, Januari 2017.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Departemen Agama RI. 2003. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Cet. 1: Bandung, Diponegoro
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafiah dan Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Utama.
- Hasan Alwi, dkk. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-3*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Herliani, Nanik.2017. Penerapan Model *Teams Games Turnament (Tgt)* Untuk Meningkatkan
- Hasil Belajar Matematika Kelas IV Khususnya Pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi di SDN Pagentan 5 Tahun Ajaran 2016/2017, *Jurnal PTK dan Pendidikan*, Volume 3, No. 2, Juni- Desember 2017.

- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di SD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pangajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Huda, Wirarno. 1990. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Farsico.
- Istarani dan Muhammad Ridwan. 2014. *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada
- Kunandar. 2010. *Guru Profesioanl Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2013. *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Lubis, Maulana Arafat. 2018. *Pembelajaran PPKn di SD/MI*. Medan: Akasha Sakti
- Musfiroh. 2015. "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.
- Prastowo, Andi. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sari, Bella Mayang. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Perilaku Menyimpang dan Sikap Antisosial, *Jurnal Bioedukatif*, Volume 3, No. 1, November.
- Slavin, Robert E. 2016. *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik*. Bandung: Nusa Media.

- Steve, Slavin. 2005. *Matematika Praktis untuk Sekolah Dasar Kelas I dan Kelas II*. Bandung: Rekarya Jaya.
- Suprijono dan Agus. 2009. *Kooperatife Laerning: Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surya, Yenni Fitra. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (Tgt)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 2, No. 1, Mei 2018, Hlm 158
- Susanna. 2017. “Penerapan *Times Games Tournament (TGT)* Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar”, *Jurnal Lantanida*, Vol. 5, No.2, 2017.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenada media Group.
- Syamsu Rijal dan Suhaedir Bachtiar. 2017. “Hubungan Antara Sikap, Kemadirian Belajar, dan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa,” *Jurnal Bioedukatif*, Volume 3, No. 2, Desember.
- Tim Penusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tukiran Taniredja, Dkk 2013. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Mengembangkan Profesi Guru Praktik, Praktis dan Mudah*. Bandung: Alfabeta.
- Wilujeng, Sri. 2013. “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Teams Games Tournament (TGT)*,” *Jurnal of Elementary Education*, Volume 2, No. 1, Januari 2013.
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Lampiran I

TIME SCHEDULE PENELITIAN

NO	Kegiatan	Waktu
1.	Pengesahan Judul	10 Juni 2020
2.	Penulisan Proposal	11-30 Juni 2020
3.	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II	20 Juli 2020- 28 Sep 2020
4.	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I	20 Nov 2020- 8 Juni 2021
5.	Seminar Proposal	30 Juni 2021
6.	Revisi Proposal	07 Juli 2021
7.	Surat Riset	26 Juli 2021
8.	Penelitian di Lapangan	07 Juli 2021
9.	Penulisan Hasil Penelitian	22 Agustus 2021
10.	Pengolahan Data	24 Agustus 2021
11.	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II	25 Agustus 2021
12.	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I	10 September 2021
13.	Seminar Hasil	29 November 2021
14.	Revisi Seminar Hasil	30 November 2021
15.	Sidang Munaqosyah	2 Desember 2021
16.	Revisi Sidang Munaqosyah	21 Desember 2021

Padangsidimpun, November 2021

Peneliti

Defriana Mangara Mtd

1620500121

Lampiran II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SDN 100303 Pargarutan
Kelas / Semester	:	IV (Empat) / 1
Tema 1	:	Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 3	:	Bersyukur atas Keberagaman
Pembelajaran	:	4
Alokasi Waktu	:	1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

Matematika

- 3.2 Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan
- 4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan Operasi Hitung Perkalian, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Indikator :

- Menyelesaikan masalah yang terkait dengan Operasi Hitung Perkalian

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan berdiskusi kelompok, siswa mampu mempraktikkan interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya di dalam kelas.
- Setelah berdiskusi kelompok, siswa mampu menyajikan contoh, manfaat, dan hal hal yang dapat dilakukan dengan bekerja sama dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Operasi Hitung Perkalian.
- Pemecahan masalah.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Teams Games Tournament (TGT)*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	f) Guru membuka pembelajaran dengan salam g) Guru meminta siswa untuk memimpin doa h) Guru menanyakan kehadiran siswa i) Guru memberi motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran j) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi operasi hitung perkalian • Guru menjelaskan cara memecahkan masalah operasi hitung perkalian. • Guru dan siswa melakukan tanya jawan mengenai materi operasi hitung perkalian. • Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal di papan tulis. • Siswa dibagi kedalam kelompok secara heterogen. • Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok. • Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan. 	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan dari setiap kelompok untuk bermain <i>game</i> akademik. • Guru membagi setiap kelompok orang dari kelompok yang berbeda kedalam meja <i>tournament</i>. • Siswa membawa skor ke kelompoknya dan menjadi kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> i) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya j) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari k) Guru menutup pelajaran l) Guru mengajak siswa berdoa kembali 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian dilakukan saat proses pembelajaran dan bentuk soal esay

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Pargarutan, Oktober 2021
Guru Kelas IV

FERY SYAFRIANI
NIP. 197002152008012001

MASDELIMA
NIP. 196610061988032005

Peneliti

DEFRIANA MANGARA MTD
Nim. 16 205 00121

Lampiran III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 100303 Pargarutan
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indah nya Kebersamaan
Sub Tema 3	: Bersyukur atas Keberagaman
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

Matematika

- 3.2 Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan
- 4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan Operasi Hitung Perkalian, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Indikator :

- Menyelesaikan masalah yang terkait dengan operasi hitung perkalian.

Kompetensi Dasar

SBdP

- 3.3 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
- 4.7 Menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal

Indikator :

- Menyanyikan lagu ‘Syukur’ dengan nada dan syair yang benar dan memahami maknanya

Evaluasi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan keterampilan membulatkan bilangan, siswa mampu menemukan jawaban dari soal hitung operasi hitung perkalian dengan benar.
- Dengan melihat notasi musik lagu “Syukur”, siswa mampu menunjukkan keterampilan bernyanyi dengan nada dan syair yang benar dan memahami maknanya.
- Setelah mengulang materi pembelajaran, siswa mampu menyelesaikan soal-soal dalam evaluasi dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Alat musik pengiring lagu “Syukur”.
- Lagu “Syukur” ciptaan H. Mutahar dengan nada dan syair.
- Soal-soal Operasi Hitung Perkalian

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Teams Games Tournament (TGT)*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	k) Guru membuka pembelajaran dengan salam l) Guru meminta siswa untuk memimpin doa m) Guru menanyakan kehadiran siswa n) Guru memberi motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran o) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi operasi hitung perkalian • Guru menjelaskan cara memecahkan masalah operasi hitung perkalian. • Guru dan siswa melakukan tanya jawaban mengenai materi operasi hitung perkalian. • Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal di papan tulis. • Siswa dibagi kedalam kelompok secara heterogen. • Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok. • Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan. • Perwakilan dari setiap kelompok untuk bermain <i>game</i> akademik. • Guru membagi setiap kelompok orang dari kelompok yang berbeda kedalam meja <i>tournament</i>. • Siswa membawa skor ke kelompoknya dan menjadi kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru. 	45 menit
Penutup	m) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya n) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari o) Guru menutup pelajaran p) Guru mengajak siswa berdoa kembali	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian dilakukan saat proses pembelajaran dan bentuk soal esay

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Pargarutan, Oktober 2021
Guru Kelas IV

FERY SYAFRIANI
NIP. 197002152008012001

MASDELIMA
NIP. 196610061988032005

Peneliti

DEFRIANA MANGARA MTD
Nim. 16 205 00121

Lampiran IV

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 100303 Pargarutan
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 3	: Bersyukur atas Keberagaman
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

Matematika

- 3.2 Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan
- 4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan Operasi Hitung Perkalian, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Indikator :

- Menyelesaikan masalah yang terkait dengan Operasi Hitung Perkalian

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan berdiskusi kelompok, siswa mampu mempraktikkan interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya di dalam kelas.
- Setelah berdiskusi kelompok, siswa mampu menyajikan contoh, manfaat, dan hal hal yang dapat dilakukan dengan bekerja sama dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Operasi Hitung Perkalian.
- Pemecahan masalah.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Teams Games Tournament (TGT)*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>p) Guru membuka pembelajaran dengan salam</p> <p>q) Guru meminta siswa untuk memimpin doa</p> <p>r) Guru menanyakan kehadiran siswa</p> <p>s) Guru memberi motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran</p> <p>t) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</p>	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi operasi hitung perkalian • Guru menjelaskan cara memecahkan masalah operasi hitung perkalian. • Guru dan siswa melakukan tanya jawaan mengenai materi operasi hitung perkalian. • Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal di papan tulis. • Siswa dibagi kedalam kelompok secara heterogen. • Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok. • Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan. • Perwakilan dari setiap kelompok untuk bermain <i>game</i> akademik. • Guru membagi setiap kelompok orang dari kelompok 	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>yang berbeda kedalam meja <i>tournament</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membawa skor ke kelompoknya dan menjadi kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru. 	
Penutup	<p>q) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya r) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari s) Guru menutup pelajaran t) Guru mengajak siswa berdoa kembali</p>	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian dilakukan saat proses pembelajaran dan bentuk soal esay

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Pargarutan, Oktober 2021
Guru Kelas IV

FERY SYAFRIANI
NIP. 197002152008012001

MASDELIMA
NIP. 196610061988032005

Peneliti

DEFRIANA MANGARA MTD
Nim. 16 205 00121

Lampiran V

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 100303 Pargarutan
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: IndahNya Kebersamaan
Sub Tema 3	: Bersyukur atas Keberagaman
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

Matematika

- 3.2 Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan
- 4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan Operasi Hitung Perkalian, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Indikator :

- Menyelesaikan masalah yang terkait dengan operasi hitung perkalian.

Kompetensi Dasar

SBdP

- 3.3 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
- 4.7 Menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal

Indikator :

- Menyanyikan lagu ‘Syukur’ dengan nada dan syair yang benar dan memahami maknanya

Evaluasi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan keterampilan membulatkan bilangan, siswa mampu menemukan jawaban dari soal hitung operasi hitung perkalian dengan benar.
- Dengan melihat notasi musik lagu “Syukur”, siswa mampu menunjukkan keterampilan bernyanyi dengan nada dan syair yang benar dan memahami maknanya.
- Setelah mengulang materi pembelajaran, siswa mampu menyelesaikan soal-soal dalam evaluasi dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Alat musik pengiring lagu “Syukur”.
- Lagu “Syukur” ciptaan H. Mutahar dengan nada dan syair.
- Soal-soal Operasi Hitung Perkalian

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : *Teams Games Tournament (TGT)*

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	u) Guru membuka pembelajaran dengan salam v) Guru meminta siswa untuk memimpin doa w) Guru menanyakan kehadiran siswa x) Guru memberi motivasi agar siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran y) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi operasi hitung perkalian • Guru menjelaskan cara memecahkan masalah operasi hitung perkalian. • Guru dan siswa melakukan tanya jawaban mengenai materi operasi hitung perkalian. • Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju mengerjakan soal di papan tulis. • Siswa dibagi kedalam kelompok secara heterogen. • Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok. • Guru bersama siswa membahas Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan. • Perwakilan dari setiap kelompok untuk bermain <i>game</i> akademik. • Guru membagi setiap kelompok orang dari kelompok yang berbeda kedalam meja <i>tournament</i>. • Siswa membawa skor ke kelompoknya dan menjadi kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru. 	45 menit
Penutup	u) Guru memberikan kesempatan untuk siswa bertanya v) Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari w) Guru menutup pelajaran x) Guru mengajak siswa berdoa kembali	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian dilakukan saat proses pembelajaran dan bentuk soal esay

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

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Pargarutan, Oktober 2021
Guru Kelas IV

FERY SYAFRIANI
NIP. 197002152008012001

MASDELIMA
NIP. 196610061988032005

Peneliti

DEFRIANA MANGARA MTD
Nim. 16 205 00121

Lampiran VI**SOAL PRETES****Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut ini Dengan Benar!**

1. $6 \times 8 =$

2. $9 \times 7 =$

3. $10 \times 7 =$

4. $29 \times 8 =$

5. $56 \times 6 =$

6. $26 \times 38 =$

7. $39 \times 17 =$

8. Arif membeli 7 bungkus permen coklat. Setiap bungkus berisi 8 buah permen coklat. Berapa buah jumlah seluruh permen coklat yang dibeli Arif?

9. Paman memiliki 6 kandang ayam. Di setiap kandang ada 19 ekor ayam. Berapa jumlah ayam paman seluruhnya?

10. Pak Tono menanam 28 pohon kelapa. Setiap pohon berbuah 19 kelapa. Berapa banyak kelapa yang di dapat Pak Tono?

Lampiran VII**KUNCI JAWABAN SOAL PRETES**

1. 48
2. 63
3. 70
4. 232
5. 336
6. 988
7. 663
8. $7 \times 8 = 56$
9. $6 \times 19 = 114$
10. $28 \times 19 = 532$

Lampiran VIII**SOAL SIKLUS I PERTEMUAN KE 1****Isilah Titik-Titik Dibawah Ini!**

1. $2 \times 5 = \dots\dots$
2. $5 \times 4 = \dots\dots$
3. Rian pergi ke toko alat tulis untuk membeli bolpoin. Harga 1 buah bolpoin Rp. 1.750. Jika Rian membeli 1 lusin bolpoin dan ia membayar 5 lembar uang lima ribuan berapa uang kembalian yang diterima Rian?
4. Setyo mempunyai tiga lembar uang sepuluh ribuan, empat lembar uang lima ribuan dan lima lembar uang dua puluh ribuan. Jika ia akan membeli mainan seharga Rp. 55.000. Berapa jumlah uang setyo setelah membeli mainan?
5. Didalam gudang terdapat 275 karung beras dengan berat 50 kg tiap karung. Beras tersebut akan dibagikan kepada 5 pedagang. Berapa kg yang akan diterima tiap pedagang?

Lampiran IX**KUNCI JAWABAN SOAL SIKLUS 1 PERTEMUAN KE 1**

1. $2 \times 5 = 5 + 5 = 10$

2. $5 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20$

3. Harga 1 bolpoin = Rp. 1.750

1 lusin = 12 buah

Jika Rian membeli 12 buah bolpoin

Maka total harga bolpoin yang dibeli Rian adalah $12 \times \text{Rp } 1.750 = \text{Rp } 21.000$

Rian membayar 5 lembar uang lima ribuan, artinya $5 \times \text{Rp } 5.000 = \text{Rp } 25.000$

Maka uang kembalian Rian adalah $\text{Rp } 25.000 - \text{Rp } 21.000 = \text{Rp } 4.000$

4. Uang Setyo = 3 lembar sepuluh ribuan ($3 \times \text{Rp } 10.000 = \text{Rp } 30.000$)

4 lembar lima ribuan ($4 \times \text{Rp } 5.000 = \text{Rp } 20.000$)

5 lembar dua puluh ribuan ($5 \times \text{Rp } 20.000 = \text{Rp } 100.000$)

Maka total uang setyo = $\text{Rp } 30.000 + \text{Rp } 20.000 + \text{Rp } 100.000 = \text{Rp } 150.000$

Karna untuk membeli mainan Rp 55.0000 maka uang setyo sisa $\text{Rp } 150.000 - \text{Rp } 55.000 = \text{Rp } 95.000$.

5. Diketahui 275 karung beras, tiap karung beratnya 50 kg. Maka berat keseluruhan $275 \times 50 \text{ kg} = 13.750 \text{ kg}$

Jika dibanding 5 pedangang mendapat beras $13.750 : 5 = 2.750 \text{ kg}$

Lampiran X**SOAL SIKLUS I PERTEMUAN KE 2**

1. Pak Herman memiliki 8 batang pohon durian. Setiap pohon menghasilkan 45 buah. Durian tersebut dijual dengan harga Rp. 25.000 tiap buahnya. Jika durian itu habis terjual, berapa uang yang diterima pak Herman dari penjualan durian tersebut?
2. Hery akan membeli bola basket dengan harga Rp. 180.000. Ibu memberikan Uang Rp. 85.000 jika 5 orang teman club basketnya menyumbang masing-masing Rp. 15.000. Berapa kekurangannya uang yang dibutuhkan untuk membeli bola basket tersebut?
3. $8 \times 4 = \dots$
4. $9 \times 5 = \dots$
5. $9 \times 6 = \dots$

Lampiran XI

KUNCI JAWABAN SOAL SIKLUS I PERTEMUAN KE 2

1. Banyak pohon = 8 pohon

Banyak durian tiap pohon 45

Harga per buah durian = Rp 25.000

Sehingga, banyak durian $8 \times 45 = 360$ dan durian terjual semua dengan harga Rp25.000

Maka, uang yang diterima pak Herman adalah $360 \times \text{Rp } 25.000 = \text{Rp } 9.000.000$

2. Harga bola basket = Rp180.000

Jumlah uang hery $\text{Rp } 85.000 + (5 \times \text{Rp } 15.000)$

$\text{Rp. } 85.000 + \text{Rp } 75.000$

$\text{Rp. } 160.000$

Jadi, uang Hery untuk membeli bola basket kurang Rp. 20.000

3. $8 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 32$
4. $9 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 45$
5. $9 \times 6 = 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 54$

Lampiran XII**SOAL SIKLUS II PERTEMUAN KE 1**

1. Sebanyak 248 warga desa muara baru bekerja sebagai petani, 297 warga bekerja sebagai nelayan, 186 warga bekerja sebagai buruh pabrik, 667 bekerja sebagai pedagang dan sisanya tidak mempunyai pekerjaan. Jika jumlah warga desa muara baru 1500 warga. Berapa jumlah warga yang tidak mempunyai pekerjaan?
2. Jumlah anggota pramuka kelas 4 adalah 37 anak. Jika setiap anggota mendapat 13 bendera, berapa jumlah seluruh bendera tersebut?
3. $6 \times 3 = \dots$
4. $6 \times 5 = \dots$
5. $7 \times 3 = \dots$

Lampiran XIII**KUNCI JAWABAN SOAL SIKLUS II PERTEMUAN KE 1**

1. Diketahui jumlah total warga 1.500 warga

Jumlah warga yang bekerja 248 (petani) + 297 (nelayan) + 186 (pegawai pabrik) + 667 (pedagang) = 1.398

Karena sisanya tidak mempunyai pekerjaan, maka jumlah warga yang tidak mempunyai pekerjaan = $1.500 - 1.398 = 102$ warga

2. $6 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 18$

3. $6 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$

4. $7 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 21$

Lampiran XIV**SOAL SIKLUS II PERTEMUAN KE 1**

1. Pak Beni seorang pedagang buah. Pak Beni membeli 263 buah semangka. Sebanyak 226 semangka dijual dipasar, kemudian Pak Beni membeli lagi 238 semangka. Berapa jumlah semangka Pak Beni sekarang?
2. Vita membeli 8 strip obat untuk sakit kepala di apotik sehat. Harga 1 strip obat Rp 7.250. Setiap 1 strip berisi 12 tablet. Vita menjual obat tersebut secara eceran dengan harga Rp. 750 per tablet. Berapakah keuntungan yang diperoleh Vita jika semua obat terjual habis?
3. Harga sebuah buku tulis Rp 2.250 sedangkan harga sebuah bolpoin Rp. 1.750. Jika kamu membeli 17 buku tulis dan 17 bolpoin. Berapa rupiah yang harus kamu bayar?
4. $7 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 28$
5. $8 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 24$

Lampiran XV

KUNCI JAWABAN SOAL SIKLUS II PERTEMUAN KE II

1. Buah semangka mula-mula 362 buah karena dijual sebanyak 226 buah maka berkurang. Sehingga sisa buah $362 \text{ buah} - 226 \text{ buah} = 136 \text{ buah}$
Kemudian Pak Beni membeli buah semangka lagi sebanyak 238 semangka, maka jumlah semangka pak Beni $= 136 + 238 = 374 \text{ buah}$
2. Diketahui harga 1 strip = Rp 7.250
Maka harga 8 strip obat adalah $8 \times \text{Rp } 7.250 = \text{Rp } 58.000$ (harga beli)
Jika 1 strip isi 12 tablet, maka 8 strip $= 8 \times 12 = 96$
Harga per tabletnya adalah Rp 750 maka 96 tablet $= 96 \times \text{Rp } 72.000$ (harga jual)
Sehingga keuntungan yang didapat $= \text{Rp } 72.000 - \text{Rp } 58.000 = \text{Rp } 14.000$
3. Harga sebuah buku tulis Rp 2.250
Harga sebuah bolpoin Rp 1.750
Jadi, total yang harus dibayar adalah $(17 \times \text{Rp } 2.250) + (17 \times \text{Rp } 1.750) =$
 $\text{Rp } 38.250 + \text{Rp } 29.750 = \text{Rp } 68.000$
4. $7 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 28$
5. $8 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 24$

Lampiran XVI**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN TGT SIKLUS I****Pertemuan 1**

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang di Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Ali Nur					
2.	Abdul Aulia Riski Siregar					
3.	Bagas Abmada Nainggolan					
4.	Enisah Siagian					
5.	Hadizah Siregar					
6.	Immelia Shafania Citra					
7.	Marwah Lestari Hrp					
8.	Mara Mujur Nauli					
9.	Muhammad Ilyas Harahap					
10.	Muhammad Resky					
11.	Nurma Ramadani Harahap					
12.	Reza Aditama Harahap					
13.	Riva Raditya Ritonga					
14.	Robin Martua					

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

Pargarutan, Oktober 2021

MASDELIMA
NIP. 196610061988032005

Lampiran XVII

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN TGT SIKLUS I

Pertemuan 2

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang di Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Ali Nur					
2.	Abdul Aulia Riski Siregar					
3.	Bagas Abmada Nainggolan					
4.	Enisah Siagian					
5.	Hadizah Siregar					
6.	Immelia Shafania Citra					
7.	Marwah Lestari Hrp					
8.	Mara Mujur Nauli					
9.	Muhammad Ilyas Harahap					
10.	Muhammad Resky					
11.	Nurma Ramadani Harahap					
12.	Reza Aditama Harahap					
13.	Riva Raditya Ritonga					
14.	Robin Martua					

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

Pargarutan, Oktober 2021

MASDELIMA
NIP. 196610061988032005

Lampiran XVIII**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN TGT SIKLUS II****Pertemuan 1**

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang di Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Ali Nur					
2.	Abdul Aulia Riski Siregar					
3.	Bagas Abmada Nainggolan					
4.	Enisah Siagian					
5.	Hadizah Siregar					
6.	Immelia Shafania Citra					
7.	Marwah Lestari Hrp					
8.	Mara Mujur Nauli					
9.	Muhammad Ilyas Harahap					
10.	Muhammad Resky					
11.	Nurma Ramadani Harahap					
12.	Reza Aditama Harahap					
13.	Riva Raditya Ritonga					
14.	Robin Martua					

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

Pargarutan, Oktober 2021

MASDELIMA
NIP. 196610061988032005

Lampiran XIX**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN TGT SIKLUS II****Pertemuan 2**

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang di Nilai				
		A	B	C	D	E
1.	Ali Nur					
2.	Abdul Aulia Riski Siregar					
3.	Bagas Abmada Nainggolan					
4.	Enisah Siagian					
5.	Hadizah Siregar					
6.	Immelia Shafania Citra					
7.	Marwah Lestari Hrp					
8.	Mara Mujur Nauli					
9.	Muhammad Ilyas Harahap					
10.	Muhammad Resky					
11.	Nurma Ramadanani Harahap					
12.	Reza Aditama Harahap					
13.	Riva Raditya Ritonga					
14.	Robin Martua					

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

Pargarutan, Oktober 2021

MASDELIMA
NIP. 196610061988032005

Lamiran XX**Dokumentasi
Siklus I Pertemuan Ke-1****Pembentukan Kelompok****Siswa mengerjakan soal**

Dokumentasi
Siklus I Pertemuan Ke 2



Guru menjelaskan materi dan tanya jawab



Siswa Mengerjakan Soal Latihan

Dokumentasi
Siklus II Pertemuan Ke 1



Mengerjakan soal



Guru Menjelaskan Ke Papan Tulis



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faksimile (0634) 24022
Website: <http://www.iainpadangsidempuan.ac.id> E-mail: bsg@iainpadangsidempuan.ac.id

Nomor B - 14/E 1/TL 00/10/2021
Hal Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SDN 100303 Pargarutan
Kabupaten Tapanuli Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa

Nama : Defriana Mangara Mtd
NIM : 1620500121
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Panyabungan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan judul "**Penggunaan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Perkalian Kelas IV SDN 100303 Pargarutan.**"

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

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih

Padangsidempuan, 1 Oktober 2021
a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik


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