



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM UPAYA  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN KOGNITIF  
SISWA PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD  
NEGERI 200205 PADANGSIDIMPUAN

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**GUSNI SARAH NASUTION**  
NIM. 1820500050

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

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

**2023**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM UPAYA  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF SISWA PADA MATERI BANGUN DATAR DI  
KELAS IV SD NEGERI 200205 PADANGSIDIMPUAN**

**SKRIPSI**

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**GUSNI SARAH NASUTION**

NIM. 1820500050

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI  
HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2023**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD NEGERI 200205 PADANGSIDIMPUAN**

**SKRIPSI**

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**GUSNI SARAH NASUTION**

NIM. 1820500050



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

PEMBIMBING I

Dra. Asnah, M. A.  
NIP. 196512231991032001

PEMBIMBING II

Nur Fauziah Siregar, M.Pd.  
NIP. 198408112015032004

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2023

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*  
a.n Gusni Sarah Nasution  
Lampiran: 7 (Tujuh) Eksamplar

Padangsidempuan, Desember 2022  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan  
Ahmad Addary  
Di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n **GUSNI SARAH NASUTION** yang berjudul: **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM UPAYA MENINGKATKAN BANGUN DATAR DI KELAS IV SD NEGERI 200205 PADANGSIDIMPUAN"**, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

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

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II



Dra. Asnah, M. A.  
NIP 196512231991032001



Nur Fauziah Siregar, M.Pd.  
NIP 198408112015032004

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addarry Padangsidimpuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau diublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapt penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 11 September 2022

Yang Menyatakan

  
  
  
  
64FAJX77645723  
011301

Gusni Sarah Nasution

NIM. 1820500050

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Gusni Sarah Nasution  
Nim : 1820500050  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenis Karya : Skripsi

Dengan Pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan hak bebas royalti noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan", beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan hak bebas royalti noneksklusif ini pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.




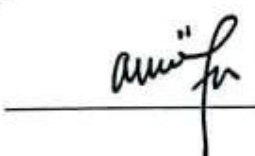
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Padangsidimpuan, 11 September 2022

  
Gusni Sarah Nasution  
1820500050

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

**NAMA** : Gusni Sarah Nasution  
**NIM** : 18 205 00050  
**JUDUL SKRIPSI** : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan kognitif Siswa pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Nur Fauziah Siregar, M.Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Metodologi)	 _____
2.	<u>Maulana Arafat Lubis, M.Pd.</u> (Sekretaris/Penguji Bidang PGMI)	 _____
3.	<u>Syafriyanto, M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Umum)	 _____
4.	<u>Anita Angraini, M.Hum.</u> (Anggota/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	 _____

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah  
Di : Aula FTIK Lantai 2  
Tanggal : 11 Januari, 2023  
Pukul : 08.00 Wib s.d Selesai  
Hasil/ Nilai : 83  
Indeks Pretasi Kumulatif : 3,71  
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

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

**PENGESAHAN**

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan

Nama : Gusni Sarah Nasution  
NIM : 18 205 0050  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PGMI

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

Padangsidempuan, 23 Desember 2022  
Dekan



Dr. L. S. Milla, M.Si  
NIP. 19720920 200003 2 002



## ABSTRAK

**Nama** : Gusni Sarah Nasution  
**Nim** : 18 205 0050  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI)  
**Judul** : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan kognitif Siswa pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan kognitif siswa di SD Negeri 200205 Padangsidimpuan yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan bahwa motivasi masih kurang diperhatikan, siswa hanya menguasai teknik yang sudah dicontohkan sebelumnya dan guru belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Salah satu solusi mengatasi problema tersebut dengan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam upaya meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan. Dan bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan melakukan kolaborasi dengan guru wali kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 200205 Padangsidimpuan dengan subjek penelitian di kelas IV berjumlah 28 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Prosedur penelitian dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam setiap siklus dilaksanakan dengan 2 pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi dan kemampuan kognitif siswa. Dari hasil penelitian terjadi peningkatan indikator motivasi belajar siswa pada siklus I 47,31% meningkat menjadi 55,78%. Kemudian pada siklus II 69,19% meningkat menjadi 77,22%. Selain itu, kemampuan kognitif sebelum tindakan (prasiklus) persentase siswa yang tuntas 35,71%. Pada saat siklus I persentase yang tuntas 57,14% meningkat menjadi 64,28%. Selanjutnya, pada siklus II persentase yang tuntas 71,42% meningkat lagi 82,14%. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan.

**Kata Kunci:** Model Kooperatif Tipe TGT, Motivasi, Kemampuan Kognitif, Bangun Datar

## ABSTRACT

**Name** : Gusni Sarah Nasution  
**Nim** : 18 205 0050  
**Study Program** : PGMI  
**Title** : **The Application Of The Teams Games Tournament (TGT) Type Of Cooperative Learning Model Increase Students Motivation and Cognitive Material In Class IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan**

This research is motivated by the cognitive abilities of students at SD Negeri 200205 Padangsidimpuan Which have not yet reached the KKM. This caused by the lack it was found that motivation was still not paid attention to, students only mastered the techniques before and the teacher had never applied the TGT type of cooperative learning model. Solution this problem is through the application of the TGT type cooperative learning model

The formulation of problem is the motivation and cognitive abilities of students is still low, especially on the subject of two- dimensional figure, to overcome this problem researchers use cooperative learning model type TGT at SD Negeri 200205 Padangsidimpuan. The purpose of this study is to investigate the implementation of cooperative learning model type TGT can increase student motivation and cognitive ability on the subject of two- dimensional figure.

This research includes Car in collaboration with fifth grade teacher. This research was carried at SD Negeri 200205 Padangsidimpuan with a total of 28 students. The data collection instrument used was a class action research procedure test starting from the planning, action, observation, and reflection each cycle was carried out with 2 meetings.

The results of this study indicate that students' motivation and cognitive abilities increase from these results, in indicators of student motivation in Cycle I namely 47.31% increase to 55.78%. Then cycle II namely 69.19% increase to 77.22%. In addition, students' cognitive abilities before the action (prasiklus) obtained by the percentage of students who completed at 35.71%. At the time of the first cycle the percentage of students who completed 57,14% increase to percentage is 64.28% complete. Furthermore, at the meeting of the second cycle the percentage of students who completed 71.42% increase to percentage is 82.14% complete. Therefore can be concluded cooperative learning model type TGT can increase student motivation and cognitive ability the subject of triangular in class IV state elementary school 200205 Padangsidimpuan.

**Keywords:** Cooperative Model Type TGT, Motivation, Cognitive Ability, Two-dimensional figure.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan limpahan kasih dan sayang-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan”**.

Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addarry Padangsidempuan. Dalam menyusun skripsi ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan, dorongan, dosen pembimbing keluarga dan rekan seperjuangan, baik yang bersifat material maupun nonmaterial, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Asnah, M. A, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan dalam menyusun skripsi ini arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Nur Fauziah Siregar, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan dalam menyusun skripsi ini.

3. Ibu Lelya Hilda, M. Si selaku sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidempuan.
4. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, selaku rektor UIN SYAHADA Padangsidempuan dan Wakil-Wakil Rektor UIN SYAHADA Padangsidempuan.
5. Ibu kepala sekolah, bapak/ibu guru, dan siswa-siswi SD Negeri 200205 Padangsidempuan telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
6. Terkhusus dan istimewa kepada Ayahanda Agus Salim Nasution dan Ibunda Alm. Borgo Syahriani Hrp, serta kakak dan abang terbaik Sally, Sela, Manan, Dani, Reza dan keluarga lainnya sebagai motivasi peneliti yang senantiasa memberikan do'a, kasih sayang, pengorbanan demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.
7. Untuk sahabat terbaik (Solat Riani, Salamatul Makrupa Harahap, Teti Efrianti), yang selalu memberikan semangat positif dalam kondisi apapun.
8. Buat rekan-rekan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2018 khususnya "The Family Of PGMI-4"

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, kiranya tiada kata yang indah selain berdoa dan berserah diri kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah Subhanahu Wata'ala.

Selanjutnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun

kepada peneliti serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi peneliti sendiri.

Padangsidempuan,    Sepetember 2022

Peneliti

**GUSNI SARAH NASUTION**  
**NIM. 1820500050**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Batasan Istilah .....	6
E. Rumusan Masalah .....	8
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Kegunaan Penelitian.....	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan .....	9
I. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II PEMBAHASAN</b>	
A. Kajian Teori .....	11
1. Motivasi dan Kemampuan Kognitif.....	11
2. Model Pembelajaran TGT.....	19
3. Keliling dan Luas Bangun Datar.....	26
B. Penelitian yang relevan.....	34
C. Kerangka Berfikir .....	36
D. Hipotesisi Tindakan.....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
B. Jenis dan Metode Penelitian .....	39
C. Latar dan Subjek Penelitian.....	40

D. Prosedur Penelitian.....	41
E. Sumber Data .....	47
F. Metode Pengumpulan Data .....	47
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	49
H. Teknik Analisis Data .....	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	53
1. Kondisi Awal.....	53
2. Siklus I .....	53
3. Siklus II.....	60
B. Pembahasan .....	69
C. Keterbatasan Penelitian .....	73
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76

## **DAFTAR PUSTAKA**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan sebagaimana yang diamanahkan dalam Undang-undang No. 20. Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses perkembangannya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan, yang diyakini akan menjadi faktor determinan bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara dan Indonesia sepanjang zaman.<sup>1</sup>

Dalam situasi seperti itu, harus dilakukan upaya untuk menemukan penyebabnya, dan kemudian siswa harus didorong untuk melakukan pekerjaan yang harus dilakukan, yaitu belajar. Berdasarkan hal tersebut, dapat kita tekankan bahwa motivasi memegang peranan penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, siswa yang tidak termotivasi untuk belajar tidak mencapai kualitas belajar dan kinerja yang baik.

Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>2</sup> Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar. Ranah psikologis siswa yang terpenting

---

<sup>1</sup> Dirman dan Cicih Juarsih, *Pengembangan Kurikulum (Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 6.

<sup>2</sup> Zakariya Zurihanmi, *Aplikasi Kognitif dalam Pendidikan* (Bukit Tinggi: PT S Profesional Publishing Sdn, Bhd, 2005), hlm. 48.



adalah ranah kognitif. Tidak seperti organ tubuh lainnya, organ otak sebagai markas fungsi kognitif bukan hanya menjadi penggerak aktivitas akal pikiran, melainkan juga menara pengontrol aktivitas perasaan dan perbuatan.<sup>3</sup>

Secara umum, tujuan pendidikan dapat dikelompokkan menjadi salah satu dari tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku, yaitu perubahan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Perubahan pada aspek ini merupakan hasil dari proses pembelajaran. Domain psikologis yang paling penting bagi siswa adalah domain kognitif. Tidak seperti organ tubuh lainnya, otak, sebagai pusat fungsi kognitif, bukan hanya mesin aktivitas mental, tetapi juga pusat komando emosi dan perilaku.

Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih berhasil jika sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Salah satu kesulitan utama yang dihadapi guru di semua tingkat pendidikan adalah menyadari pentingnya pengembangan, terutama dalam domain kognitif, dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar yang menjadi tanggung jawab guru.

Ketika membahas sifat-sifat bangun datar, siswa kesulitan karena belum memahami dan menguasai konsep. Hal yang sama berlaku saat menentukan keliling dan luas bangun datar. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami apa yang

---

<sup>3</sup> Lubis, Maulana Arafat dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS Higher Order Thinking Skills* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm. 181.

diajarkan agar mereka mencapai kompetensi kognitif. Selain itu, siswa juga dilatih untuk memecahkan masalah terkait kain berikut ini:

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di SD Negeri 200205 Padangsidempuan dengan melakukan wawancara dengan guru wali kelas di kelas IV dengan ibu Hilda Parista S.Pd.

Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas IV diperoleh informasi bahwa: “motivasi belajar siswa masih kurang, khususnya pada kegiatan belajar mengajar matematika. Ini terlihat ketika guru menyampaikan materi siswa cenderung pasif, mudah menyerah jika diberikan permasalahan, jika siswa diberikan tugas hanya sedikit yang mau mengerjakan sedangkan yang lain hanya menyontek. Pada proses pembelajaran matematika berlangsung siswa tidak aktif ini terlihat dari tidak adanya gairah siswa dalam mengerjakan soal latihan dan tidak adanya rasa kompetisi antar siswa siapa yang lebih cepat mengantarnya ke depan untuk dinilai. Pembelajaran terasa tidak hidup, berlangsung begitu saja. Pada saat guru melontarkan pertanyaan kepada semua siswa yang ada di kelas tidak ada yang terangsang untuk menjawabnya, semuanya diam. Kemudian ditanya apakah ada yang ingin ditanyakan siswa tidak menjawab, atau apakah sudah mengerti siswa juga tidak menjawab. Berarti dari peristiwa ini diketahui tidak adanya rasa keingintahuan siswa tentang pelajaran dan motivasi yang kurang. Selanjutnya ketika diberikan soal latihan siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikannya apalagi soal yang diberikan berbeda sedikit dari contoh soal yang diajarkan. Hal inilah yang menjadi keluhan siswa soalnya sulit, ketika latihan soalnya lebih sulit dibanding contoh soal yang diajarkan.”<sup>4</sup>

Selain dari kondisi di atas, dari hasil pengamatan selama pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode yang kurang variatif yaitu metode ceramah, guru yang lebih aktif (*teacher centered*) dan siswa hanya berkesempatan mendengar tidak ikut berperan aktif.<sup>5</sup> Hal ini mengakibatkan daya pikir siswa statis dan ketika diberikan soal latihan siswa mengalami

---

<sup>4</sup> Hilda Parista, S.Pd, Wawancara dengan Guru wali kelas IV hari Kamis, tanggal 14 Juli 2022, pukul 09:48 di SD Negeri 200205 Padangsidempuan.

<sup>5</sup> Observasi, Peneliti di SD Negeri 200205 Padangsidempuan, (14 Juli 2022).

kesulitan untuk memecahkan permasalahan yang diberikan khususnya pada pembahasan bangun datar. Ini terbukti ketika peneliti memberi tes awal pada tanggal 11 Januari tepatnya hari selasa dimana tentang materi bangun datar, rata-rata siswa tidak memahami masalahnya. Diantara 28 siswa hanya 10 siswa yang memperoleh nilai tuntas sesuai dengan standar kelulusan yang ditetapkan di SD Negeri 200205 Padangsidempuan yaitu  $\geq 76$ , dan siswa lainnya memperoleh nilai di bawah standar kelulusan. Siswa yang memperoleh nilai 0 – 40 yaitu 18 siswa . Sehingga total yang tidak memenuhi standar kelulusan yaitu 18 siswa atau 64,29 %.<sup>6</sup>

Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa bersikap positif terhadap pembelajaran, bersedia untuk terlibat bersama teman-temannya, dan bekerja sama untuk saling meningkatkan pembelajarannya masing-masing.<sup>7</sup> Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.<sup>8</sup> Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Prasiklus, Peneliti di SD Negeri 200205 Padangsidempuan, ( 19 Juli 2022).

<sup>7</sup> Huda Miftahul, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm.265.

<sup>8</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.68

<sup>9</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 92.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas membuat peneliti tertarik ingin melakukan penelitian, dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan kognitif Siswa pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Motivasi masih kurang diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran matematika.
2. Kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru.
3. Siswa kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan- permasalahan materi bangun datar.
4. Siswa hanya menguasai teknik penyelesaian yang sudah di contohkan sebelumnya.
5. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran di dalam kelas.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah perlu adanya restriksi kasus yaitu peningkatan motivasi & kemampuan kognitif murid melalui penerapan contoh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 200205 Padangsidempuan. Kemampuan kognitif adalah bagian menurut ranah output belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, & ranah

psikomotorik. Sedangkan yg sebagai objek penelitian ini merupakan ranah kognitif. Dimana ranah kognitif ini terdiri menurut enam tingkatan, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), & berkreasi (C6). Tetapi peneliti tetapkan taraf kemampuan kognitif pada penelitian ini hanya kemampuan mengingat (C1) hingga menerapkan (C3). Pokok bahasan yg diteliti artinya bangun datar misalnya persegi, persegi panjang & segitiga masih ada pada kitab matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri 200205 Padangsidimpuan.

#### **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari terjadinya kesalahan persepsi dalam memahami istilah-istilah yang dicakup dalam penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu memberikan batasan istilah yang banyak digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Menurut Johns Hopkins *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.<sup>10</sup> Model pembelajaran kooperatif TGT yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dari metode Johns Hopkins.
2. Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang

---

<sup>10</sup> Angger Wahyu, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Ketuntasan Belajar *Shooting Bola Basket*", *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume, 1. No.2, Juni 2016, hlm. 194.

dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>11</sup> Menurut Malthis motivasi adalah keinginan dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut bertindak. Biasanya orang bertindak karena suatu alasan untuk mencapai tujuan.<sup>12</sup> Jadi motivasi yang dimaksud peneliti ialah teori dari Freud

3. Dalam perkembangan kognitif, anak dalam hal ini otaknya mulai mengembangkan kemampuan untuk berfikir, belajar dan mengingat.<sup>13</sup> Kemampuan Kognitif berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan pemecahan masalah. Domain kognitif mempunyai enam tingkatan yaitu pengetahuan (*Knowledge*), pemahaman (*comprehention, understanding*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*), dan evaluasi (*evaluation*).<sup>14</sup> Domain kognitif kemudian direvisi oleh Anderson dan Kwarthol yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan berkreasi (C6).<sup>15</sup> Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti menetapkan tingkat kemampuan kognitif hanya kemampuan mengingat (C1) sampai kemampuan menganalisis (C6). Namun peneliti menetapkan tingkat kemampuan kognitif dalam penelitian ini hanya kemampuan mengingat (C<sub>1</sub>) sampai menerapkan (C<sub>3</sub>).

---

<sup>11</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.75.

<sup>12</sup>Esa Nur, "Motivasi Belajar", *Jurnal Prima Edukasi*, Volume 2, No. 2, Januari 2014, hlm. 137.

<sup>13</sup> Murni, "Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikomotorik Siswa", *Jurnal Cakrawal Pendidikan*, Volume 1. No. 3. Oktober 2015, hlm. 58.

<sup>14</sup>Sumiati, *Metode Pembelajaran* ( Bandung: CV Wacana Prima, 2009 ), hlm. 245-246.

<sup>15</sup> Fauzan, dkk. MICROTEACHING DI SD/MI..., hlm. 31.

4. Bangun datar merupakan suatu bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang dibatasi garis lurus atau lengkung. Bangun datar merupakan bentuk ilustrasi dari hal – hal yang konkret sehingga dalam pembahasannya tidak terlepas dari penyimbolan atau symbol.<sup>16</sup> Bangun datar yang dimaksud penelitian ini yaitu persegi, persegi panjang dan segitiga yang terdapat dalam buku matematika kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan.

---

<sup>16</sup> Arif Nur Rohman, “Materi Unsur dan Sifat Bangun Datar”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 4. No. 2. Oktober 2017, hlm. 4.

## **G. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan diatas, kegunaan penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, sebagai masukan dan dijadikan salah satu alternatif untuk memperbaiki pembelajaran matematika di kelas.
2. Bagi sekolah, sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas sekolah.
3. Bagi peneliti, sebagai pedoman untuk memperdalam wawasan dan pengetahuan peneliti dalam penelitian matematika di SD Negeri 200205 Padangsidempuan dan dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

## **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada materi bangun datar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan dengan beberapa siklus. Jika telah mencapai 2 siklus tetapi tujuan belum terpenuhi maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya hingga tujuan tercapai. Selain itu, peningkatan terjadi pada kemampuan kognitif siswa jika harapan dalam penelitian ini terpenuhi yaitu tuntas individu jika memperoleh ketuntasan minimal nilai  $\geq 75$  dan tuntas klasikal apabila mencapai 80 % dari jumlah siswa yang tuntas belajar.



## **I. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan penulisan tugas akhir, peneliti membuat sistem 3 bab:

Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang dan identifikasi masalah

Masalah, batasan masalah, ukuran keberhasilan dalam tindakan, diskusi sistematis.

Bab II Teori Terkait Penelitian: Landasan teoretis, termasuk penelitian teoretis, penelitian terkait, kerangka pemikiran, dan hipotesis perilaku.

Bab III Metodologi Penelitian. Meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar belakang dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, alat pengumpulan data, teknik pemeriksaan validitas data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan berisi uraian tentang data penelitian dalam hal ini terkait dengan:

Selanjutnya kondisi awal, siklus 1, dan siklus II menjelaskan keterbatasan penelitian.

Bab V. Ini terdiri dari dua sub-bab: Kesimpulan dan Rekomendasi. Akhirnya, referensi dan lampiran terdiri dari daftar observasi dan tes.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Motivasi dan Kemampuan kognitif

###### a. Motivasi belajar

Istilah motivasi berasal dari kata latin *movere*, yang berarti “bergerak” dalam bahasa Inggris, yang merupakan kata kerja yang berarti “menggerakkan”. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “perasaan” yang didahului oleh respon terhadap adanya tujuan. Mencoba memahami dan memecahkan masalah gejala psikologis, perasaan, dan emosi, berarti kemudian bertindak atau menyakiti sesuatu. Di sisi lain, menurut buku Sardiman Stoner, motivasi didefinisikan sebagai faktor penyebab yang berkaitan dengan sesuatu dalam perilaku seseorang. Motivasi intrinsik adalah suatu kondisi yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan dapat mendorongnya untuk belajar. Motivasi intrinsik disebut juga motivasi murni karena muncul dari dirinya sendiri. Ketika mengajar, guru harus berusaha untuk mendorong motivasi intrinsik pada siswa sebanyak mungkin, dengan menjelaskan hubungan antara tujuan pembelajaran dan minat atau minat.

Bila seseorang telah memiliki motivasi *intrinsik* dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan sesuatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

Motivasi *ekstrinsik* merupakan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Memunculkan motivasi *ekstrinsik* dapat dilakukan antara lain dengan cara: memberi pujian, hadiah, dan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai),
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (Tidak lekas putus asa),
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah,
- 4) Lebih senang bekerja mandiri,
- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin,
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya sendiri (kalau sudah yakin akan sesuatu),
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, dan
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.<sup>17</sup>

Menurut G.R. Terry bahwa motivasi ialah sebuah keinginan yang ada pada diri seseorang yang merangsangnya untuk melakukan berbagai tindakan . Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat untuk berhasil,

---

<sup>17</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011).hlm. 83.

- 2) Penuh semangat,
- 3) Memiliki rasa percaya diri,
- 4) Memiliki ketabahan,
- 5) Keuletan, dan
- 6) Kemampuan dalam menghadapi rintangan dan kesulitan<sup>18</sup>

Berdasarkan pemaparan tersebut motivasi merupakan energi yang disalurkan terhadap seseorang untuk melakukan sesuatu, energi tersebut berupa kata – kata yang disampaikan yang ditampa sadari sangat berefek terhadap seseorang.

#### **b. Kemampuan Kognitif**

stilah kognitif berasal dari kata cognition yang setara dengan pengetahuan, yang berarti pengetahuan. Dalam arti luas, kognisi adalah perolehan, pengaturan, dan penggunaan pengetahuan. Psikologi kognitif adalah bidang psikologi yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pemrosesan informasi, pemecahan masalah, kesenjangan, dan keyakinan. Ranah kognitif peserta didik harus mampu berfungsi secara efektif dan bertanggung jawab, tanpa menimbulkan keserakahan dan kebohongan yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain.

Itulah sebabnya, pendidikan dan pengajaran perlu diupayakan sedemikian rupa agar ranah kognitif para siswa dapat berfungsi secara positif dan bertanggung jawab dalam arti tidak menimbulkan nafsu serakah dan kedustaan yang tidak hanya akan merugikan dirinya sendiri

---

<sup>18</sup> Endang Titik Lestari, *Motivasi Siswa Sekolah Dasar* (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2013).hlm. 53.

saja, tetapi juga merugikan orang lain. Tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang siswa dapat berpikir. Selanjutnya, tanpa kemampuan berpikir mustahil siswa tersebut dapat memahami dan meyakini faedah materi-materi pelajaran yang disajikan kepadanya. Tanpa berpikir juga sulit bagi siswa untuk menangkap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran yang ia ikuti termasuk pelajaran materi agama.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian di atas kemampuan kognitif adalah kemampuan dari hasil latihan kegiatan otak atau berpikir yang dapat memahami dan meyakini materi-materi pelajaran yang disajikan. Tanpa berpikir sulit bagi siswa untuk menangkap pesan-pesan yang terkandung dalam materi pelajaran yang ia ikuti termasuk materi pelajaran matematika. Sehingga ranah kognitif yang dikendalikan oleh otak kita itu memang karunia tuhan yang luar biasa dibandingkan dengan organ-organ tubuh lainnya.

Hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal. Kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif meliputi beberapa tingkat atau jenjang. Banyak klasifikasi dibuat para ahli psikologi dan pendidikan, namun klasifikasi yang paling banyak digunakan adalah yang dibuat oleh Benjamin S.Bloom. Kompetensi

---

<sup>19</sup>Isra Juliana, "Penerapan Model Pembelajaran TGT dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Operasi Bilangan di Kelas V MIN 1 Panyabungan" *Skripsi*, (Padangsidempuan: Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, 2017), hlm. 28-29.

kognitif peserta didik mulai dari yang paling rendah sampai kepada paling tinggi adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengingat merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespon suatu masalah.
- 2) Kemampuan menghafal adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghafal fakta tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya.
- 3) Kemampuan penerapan, adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan sebagainya dan menggunakan untuk memecahkan masalah.
- 4) Kemampuan menganalisis adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur.
- 5) Kemampuan mengevaluasi adalah kemampuan membuat penilaian atau pengukuran serta mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.
- 6) Kemampuan berkreasi adalah kemampuan mengkombinasi dari mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Fauzan dan Syafrilianto dkk, *Microteaching di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 30.

Seorang pakar terkemuka dalam disiplin psikologi kognitif dan psikologi anak, Jean Piaget mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak menjadi empat tahapan sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Tahapan Perkembangan Kognitif Anak**

NO.	Tahap Perkembangan Kognitif	Usia Perkembangan Kognitif
1.	<i>Sensory-motor</i> (Sensori-motor)	0 sampai 2 tahun
2.	<i>Preoperational</i> (Praoperasional)	2 sampai 7 tahun
3.	<i>Concrete-operational</i> (konkret-operasional)	7 sampai 11 tahun
4.	<i>Formal-operational</i> (Formal-operasional). <sup>21</sup>	11 ampai 15 tahun

Dari tahapan-tahapan perkembangan kognitif versi Piaget di atas, peneliti hanya menguraikan tentang tahap konkret-operasional (7-11 tahun), karena dalam penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan. Dalam intelegensi operasional anak yang sedang berada pada tahap konkret-operasional terdapat sistem operasi kognitif yang meliputi:

- 1) *Conservation* (konservasi/pengekaln) adalah kemampuan anak dalam memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti volume dan jumlah. Misalnya jumlah cairan dalam sebuah bejana tidak akan

---

<sup>21</sup> Eveline siregar, dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 75.

berubah meskipun dituangkan ke dalam bejana lainnya yang lebih besar maupun lebih kecil.

- 2) *Addition of classes* (penambahan golongan benda) yakni kemampuan anak dalam memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang dianggap berkelas lebih rendah seperti angka 2, 4, dan 6, dan menghubungkannya dengan golongan benda berkelas tinggi, seperti bilangan genap.
- 3) *Multiplication of classes* (pelipat gandaan golongan benda) yakni kemampuan yang melibatkan pengetahuan mengenai cara mempertahankan dimensi-dimensi benda (seperti ciri-ciri segitiga dan jenis segitiga) untuk membentuk golongan-golongan benda (seperti segitiga siku-siku, segitiga sembarang, dan lain-lain).<sup>22</sup>

Berdasarkan hasil-hasil eksperimen dan observasinya, Piaget menyimpulkan bahwa pemahaman terhadap aspek kuantitatif materi, pemahaman terhadap pelipat gandaan golongan benda merupakan ciri khas perkembangan kognitif anak berusia 7-11 tahun. Anak-anak dalam rentang usia 7-11 tahun baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Inilah yang menjadi alasan mengapa perkembangan kognitif anak yang berusia 7-11 tahun tersebut dinamakan tahap konkret-operasional.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup>Gunanto dan Dhesy Adhalia, *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 yang Disempurnakan* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2016), hlm. 79.

<sup>23</sup>Lubis, Maulana Arafat dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS Higher Order Thinking Skills* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019), hlm. 37-38.



Dari pemaparan tentang perkembangan kognitif anak di atas, maka peneliti menyesuaikan tingkat kemampuan kognitif dengan perkembangan kognitifnya.

Adapun tabel kemampuan kognitif dan indikatornya menurut Benjamin S. Bloom sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Kemampuan Kognitif dan Indikator**

NO	Kemampuan Kognitif	Indikator
1.	Kemampuan mengingat	- Siswa dapat mengenal dan mengingat pengetahuan atau pelajaran yang pernah diberikan.
		Contoh: Siswa mampu membedakan antara segitiga siku-siku dan segitiga sembarang.
2	Kemampuan pemahaman	- Siswa dapat mendefinisikan atau menjelaskan dengan kata-kata sendiri.
		Contoh: Siswa mampu menggambar bangun datar segitiga dan menjelaskan berapa banyak sudut segitiga dan besar semua sudutnya
3	Kemampuan penerapan / aplikasi. <sup>24</sup>	- Siswa dapat menerapkan rumus-rumus, teori-teori, dan sebagainya serta dapat memberikan contoh
		Contoh: Siswa mampu menghitung luas dan keliling persegi jika diketahui sisi= 4 cm.

---

<sup>24</sup> Pambudi, "Kemampuan Berpikir dalam Konsep, Pembelajaran, Penilaian, dan Soal-soal *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume . No. 1, Mei 2018, hlm. 13.

Dengan demikian peneliti menetapkan tingkat kemampuan kognitif siswa hanya dari mengingat ( $C_1$ ), memahami ( $C_2$ ), dan menerapkan ( $C_3$ ) tergolong pada berpikir tingkat rendah. Sehingga lebih efektif pada siswa SD kelas IV. Sementara menganalisis ( $C_4$ ), mengevaluasi ( $C_5$ ), dan berkreasi ( $C_6$ ) tergolong pada berpikir tingkat tinggi. Sehingga tidak efektif diterapkan pada siswa SD.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)**

Secara khaffah model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonfersi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif. Soekanto, mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.<sup>25</sup> Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Misalnya, materi pelajaran, tingkat

---

<sup>25</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 21.

perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Kemudian pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil serta kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.<sup>26</sup>

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam sistem belajar yang kooperatif siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Dalam pembelajaran ini, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

*Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pertama dari Johns Hopkins.<sup>27</sup> Pada model *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis

---

<sup>26</sup>Huda Miftahul, *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm.184.

<sup>27</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2011), hlm. 240.

kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.<sup>28</sup> Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).<sup>29</sup> Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil,
- 2) *Games tournament*,
- 3) Penghargaan kelompok.<sup>30</sup>

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

Adapun pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu:

- 1) Tahap penyajian kelas (*classprecentration*),
- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*),
- 3) Permainan (*games*),

---

<sup>28</sup> Angger Wahyu, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket", *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume, 1. No.2, Juni 2016, hlm. 194.

<sup>29</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011). hlm. 92.

<sup>30</sup> Rusman, *Model-model pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012). hlm. 207.

- 4) Pertandingan (*tournament*), dan
- 5) Penghargaan kelompok (*teamrecogn*).<sup>31</sup>

**Tabel 2.3**  
**Langkah-langkah Pembelajaran TGT**

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan/menyampaikan informasi	Menyampaikan informasi atau materi kepada siswa dengan cara mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen berdasarkan hasil tes awal kemampuan kognitif yang diberi sebelum tindakan.	Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien dalam belajar.
Fase 4 Membimbing kelompok belajar serta melakukan <i>tournament</i>	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka berdiskusi sampai seluruh anggota kelompok telah menguasai materi serta memandu siswa memainkan suatu permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).
Fase 5 Evaluasi	Mengevaluasi prestasi belajar siswa, menentukan skor individual dan skor rata-rata kelompok.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah. <sup>32</sup>

<sup>31</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012). hlm. 225.

<sup>32</sup> Angger Wahyu, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket", *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume, 1. No.2, Juni 2016, hlm. 205.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu sebagai berikut:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*team*)

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

3) Permainan (*game*)

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana

---

bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat Skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

#### 4) Turnament

Turnamen biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan penyajian di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.<sup>33</sup>

Adapun aturan permainan TGT sebagai berikut:

- 1) Siswa memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca pertama. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
- 2) Lalu membacakan dengan kertas soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu, termasuk pilihan jawabannya jika soalnya adalah pilihan berganda. Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menebak tanpa dikenai sanksi.

---

<sup>33</sup> Saputra, "Eksperimen Model Pembelajaran TGT Ditinjau dari Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik", *Jurnal Elektrik Pembelajaran Matematika*, Volume, 5. No.2, Juli 2015, hlm. 36.

- 3) Setelah itu pembaca memberikan jawaban siswa yang ada di sebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika dia ingin melewatinya, atau bila penantang kedua punya jawaban yang berbeda dengan dua peserta pertama, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi, penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya ke dalam kotak apabila jawaban yang mereka berikan salah.
- 4) Kemudian untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri: penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang kedua.
- 5) Terakhir guru mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.<sup>34</sup>

Adapun rentang nilai pada penempatan meja *turnamen* dengan patokan adalah sebagai berikut:

80 ke atas	: Baik sekali	(Sangat Tinggi)
66 – 79	: Baik	(Tinggi)
56 – 65	: Cukup	(Sedang)
46 – 55	: Kurang	(Rendah)

---

<sup>34</sup>Putri Nia Aulia, “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* dalam Kemampuan kognitif Siswa pada Pokok Segitiga dan Segiempat Dikelas VII-3 SMPN 8 Padangsidempuan” *Skripsi*, (Padangsidempuan: Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, 2015). hlm 42.

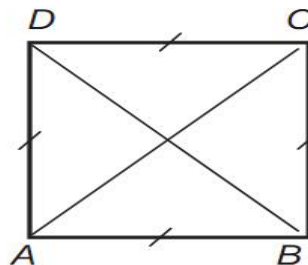


45 ke bawah : Gagal (Sangat Rendah).<sup>35</sup>

### 3. Keliling dan Luas Bangun Datar

#### a) Keliling dan Luas Persegi

Keliling bangun datar adalah jumlah panjang seluruh sisi yang mengelilingi bangun tersebut. Keliling persegi dapat ditentukan dengan menghitung jumlah panjang keempat sisinya.<sup>36</sup> Perhatikan persegi ABCD dibawah ini!



**Gambar 2.1 Perhitungan Keliling Persegi**

Keliling persegi ABCD sama dengan jumlah panjang keempat sisinya. Persegi mempunyai empat sisi yang sama panjang. Misalkan, panjang sisi persegi ABCD adalah  $s$ , maka kelilingnya dapat ditentukan dengan cara berikut:

$$\begin{aligned} \text{Keliling persegi ABCD} &= AB + BC + CD + AD \\ &= s + s + s + s \\ &= 4 \times s \end{aligned}$$

Jadi, keliling persegi dapat ditulis sebagai berikut:

$$K = 4 \times s$$

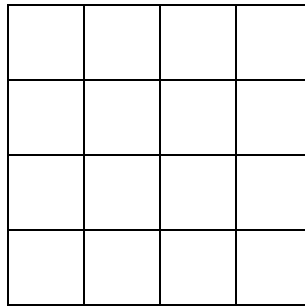
<sup>35</sup>Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 59.

<sup>36</sup>Gunanto dan Dhesy Adhalia, *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 yang Disempurnakan* (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2016), hlm.80- 84.

Dengan,  $K$  = keliling persegi

$s$  = panjang sisi persegi

Luas persegi merupakan besarnya daerah yang dibatasi oleh keempat sisinya. Perhatikan gambar dibawah! Luas persegi tersebut dapat dinyatakan sebagai banyaknya petak satuan yang menyusunnya.



**Gambar 2.2 Perhitungan Luas Persegi**

Jadi, luas persegi tersebut adalah 16 petak satuan. Panjang sisi tegak dan sisi mendatar persegi tersebut masing – masing 4 petak satuan. Jika panjang sisi tegak dan sisi mendatar dikalikan, diperoleh  $4 \times 4 = 16$  petak satuan. Jadi, luas persegi dapat ditulis sebagai berikut:

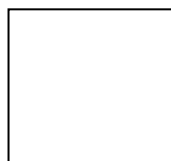
$$L = s \times s = s^2$$

Dengan,  $L$  = luas persegi

$s$  = panjang sisi persegi

Contoh:

1. Tentukan keliling persegi pada gambar di bawah ini !



8 cm

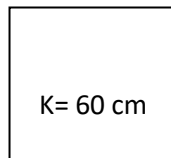
Jawab:

$$K = 4 \times s$$

$$= 4 \times 8 \text{ cm} = 32 \text{ cm}$$

Jadi, keliling persegi tersebut adalah 32 cm.

2. Tentukan panjang sisi persegi pada gambar di bawah!



Jawab :

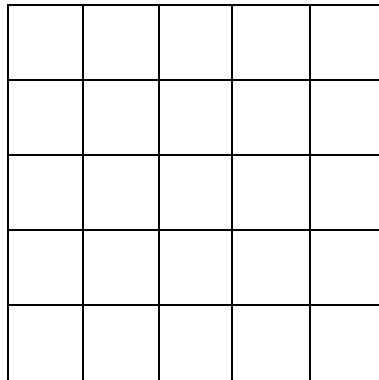
$$K = 4 \times s$$

$$60 = 4 \times s$$

$$s = 60 : 4 = 15 \text{ cm}$$

Jadi, panjang sisi persegi tersebut adalah 15 cm.

3. Tentukan luas persegi pada gambar dibawah ini!



Jawab:

Panjang sisi persegi = 5 petak satuan

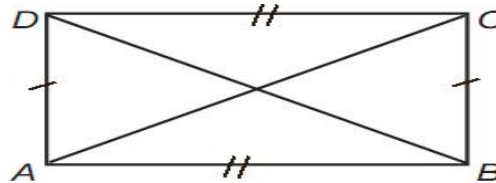
$$L = s \times s$$

$$= 5 \times 5 = 25$$

Jadi, luas persegi tersebut adalah 25 petak satuan luas

b) Keliling dan Luas Persegi Panjang

Keliling persegi panjang dapat ditentukan dengan menjumlahkan panjang keempat sisinya<sup>37</sup> Panjang  $AB =$  panjang  $CD$ , panjang  $BC =$  panjang  $AD$ . Dapat dilihat dari gambar persegi panjang ABCD dibawah ini.



**Gambar. 2.3 Perhitungan Keliling Persegi Panjang**

Misalkan, panjang  $AB$  dan  $CD$  adalah  $p$  dan panjang  $BC$  dan  $AD$  adalah  $l$ . Keliling persegi panjang dapat ditentukan dengan cara berikut:

$$\begin{aligned} \text{Keliling persegi panjang} &= AB + BC + CD + AD \\ &= p + l + p + l \\ &= (2 \times p) + (2 \times l) \\ &= 2 \times (p + l) \end{aligned}$$

Jadi, keliling persegi panjang dapat ditulis sebagai berikut :

$$K = 2 \times (p + l)$$

dengan,  $K$  = keliling persegi panjang

$p$  = panjang persegi panjang

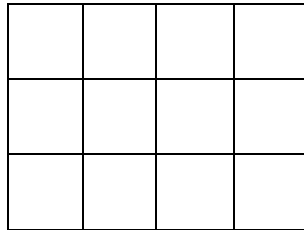
$l$  = lebar persegi panjang

Luas persegi panjang terdiri 12 petak satuan yang terdiri atas 4 petak satuan dan lebarnya 3 petak satuan. Jika panjang dan

---

<sup>37</sup> Gunanto dan Dhesy Adhalia, *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 yang Disempurnakan*,... hlm. 85.

lebarnya dikalikan, diperoleh  $4 \times 3 = 12$  petak satuan. Adapun gambarnya sebagai berikut:



**Gambar. 2.4 Perhitungan Luas Persegi Panjang**

Jadi, luas persegi panjang dapat ditulis sebagai berikut:

$$L = p \times l$$

Dengan, L = luas persegi panjang

P = panjang persegi panjang

l = lebar persegi panjang

Contoh:

1. Tentukan keliling persegi panjang jika panjang ( p ) adalah 15 cm dan lebar ( l ) adalah 8 cm!

Jawab:

$$\begin{aligned} K &= 2 \times (p + l) \\ &= 2 \times (15 + 8) \\ &= 2 \times 23 \text{ cm} \\ &= 46 \text{ cm} \end{aligned}$$

Jadi, keliling persegi panjang tersebut adalah 46 cm.

2. Sebuah persegi panjang memiliki ukuran panjang 34 cm dan lebar 22 cm. Berapakah keliling persegi panjang tersebut ?

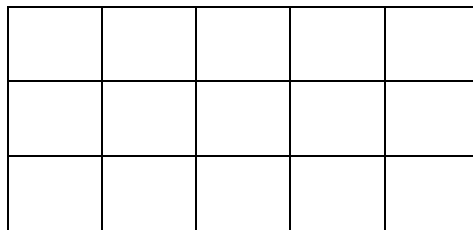
Jawab :

Panjang (p) = 34 cm, lebar (l) = 22 cm

$$\begin{aligned} \text{Keliling} &= 2 \times (p + l) \\ &= 2 \times (34 + 22) \\ &= 2 \times 56 \\ &= 112 \text{ cm} \end{aligned}$$

Jadi, keliling persegi panjang tersebut adalah 112 cm

3. Tentukan luas persegi panjang pada gambar dibawah ini!



Jawab :

Panjang (p) = 5 petak satuan

Lebar (l) = 3 petak satuan

$$\begin{aligned} L &= p \times l \\ &= 5 \times 3 = 15 \end{aligned}$$

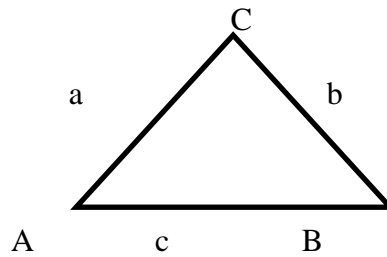
Jadi, luas persegi panjang tersebut adalah 15 petak satuan luas.

- c) Keliling dan Luas Segitiga

Keliling segitiga dapat ditentukan dengan menjumlahkan panjang ketiga sisi segitiga tersebut. Dengan memperhatikan gambar segitiga berikut<sup>38</sup> :

---

<sup>38</sup> Putri Nia Aulia, "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* dalam Kemampuan kognitif Siswa pada Pokok Segitiga dan Segiempat Dikelas VII-3 SMPN 8 Padangsidempuan" *Skripsi*, (Padangsidempuan: Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan" *Skripsi*, (Padangsidempuan: Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, 2015). hlm 36 – 38.



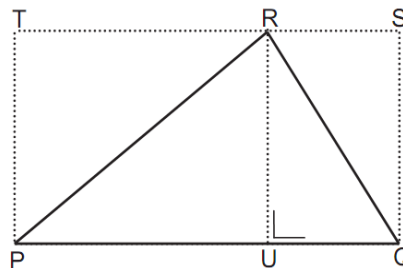
**Gambar 2.5 Perhitungan Keliling Segitiga**

$$\text{Keliling } \Delta ABC = AB + BC + AC$$

$$= c + a + b$$

Jadi keliling  $\Delta ABC = \text{sisi 1} + \text{sisi 2} + \text{sisi 3}$

Luas segitiga misalkan segitiga yang dibentuk kita ilustrasikan seperti gambar dibawah ini. Segitiga di bawah ini akan dihitung luasnya adalah  $\Delta PQR$ .



**Gambar 2.6 Perhitungan Luas Segitiga**

Dengan menggunakan garis bantu UR yang panjangnya sama dengan PT dan QS serta tegak lurus dengan PQ, kita peroleh bahwa:

- $RU = PT = QS$ , merupakan lebar dari persegi panjang PQST.
- $UQ = RS$
- $PQ = ST = (PU + QU) = (RS + RT)$ , merupakan panjang dari persegi panjang PQST
- $\Delta PUR$  sama dan sebangun dengan  $\Delta PTR$

- $\Delta UQR$  sama dan sebangun dengan  $\Delta RSQ$
- Luas persegi panjang PURT = Luas  $\Delta PUR$  = Luas  $\Delta PTR$
- Luas persegi panjang UQSR = Luas  $\Delta UQR$  + Luas  $\Delta RSQ$
- Luas  $\Delta PQR$  = luas  $\Delta PUR$  + Luas  $\Delta UQR$
- Luas  $\Delta PUR = \frac{1}{2} \times$  luas persegi panjang PURT
- Luas  $\Delta UQR = \frac{1}{2} \times$  luas persegi panjang UQSR

(a) Perhitungan luas  $\Delta PQR$  dengan menggunakan persegi panjang PQRS dengan menggunakan rumus luas persegi panjang, kita peroleh:

$$\text{Luas } \Delta PUR = \frac{1}{2} \times \text{luas persegi panjang PURT}$$

$$\text{Luas } \Delta PUR = \frac{1}{2} \times PU \times RU$$

$$\text{Luas } \Delta UQR = \frac{1}{2} \times RU \times QU$$

$$\text{Luas } \Delta PQR = \text{Luas } \Delta PUR + \text{Luas } \Delta UQR$$

$$= \frac{1}{2} \times PU \times RU + \frac{1}{2} \times RU \times QU$$

$$= \frac{1}{2} \times RU \times (PU + QU)$$

Karena panjang  $PQ = PU + QU$ , maka Luas  $\Delta PQR = \frac{1}{2} \times RU \times PQ$

(b) Rumus menghitung luas daerah segitiga PQR berdasarkan gambar diatas, PQ merupakan sisi alas  $\Delta PQR$  dan RU adalah tinggi  $\Delta PQR$ , maka rumus menghitung luas segitiga PQR adalah:

$$\text{Luas } \Delta PQR = \frac{1}{2} \times RU \times PQ$$



$$= \frac{1}{2} \times (\text{tinggi } \Delta PQR) \times (\text{alas } \Delta PQR)$$

Secara umum luas segitiga adalah:

$$\text{luas}\Delta = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times$$

Contoh:

1. Keliling sebuah segitiga sama sisi adalah 36 cm. Tentukan panjang sisi segitiga tersebut<sup>39</sup>!

Jawab:

Segitiga sama sisi memiliki 3 sisi yang sama panjang.

$$\text{Jadi, } K = s + s + s = 3s \Rightarrow s = K : 3$$

$$s = 36 : 3 = 12$$

Jadi, panjang sisi segitiga tersebut adalah 12 cm.

2. Sebuah segitiga mempunyai panjang alas 12 cm dan luas 72 cm<sup>2</sup>. Tentukan tinggi segitiga tersebut!

Jawab:

$$\text{Luas } \Delta = \frac{1}{2} \times a \times t$$

$$t = 2L : a$$

$$t = 2 \times 72 : 12 = 12$$

Jadi, tinggi segitiga tersebut adalah 12 cm.

## B. Penelitian yang Relevan

Adapun relevansinya penelitian ini yang berhubungan dengan kemampuan kognitif dan motivasi belajar matematika, yaitu:

---

<sup>39</sup> Gunanto dan Dhesy Adhalia, *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 yang Disempurnakan*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2016), hlm. 86.

1) Dalam skripsi Sela Lufitha Salim bahwa hasil belajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa yaitu pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 72,68 dengan persentase 65,67% dengan jumlah siswa yang tuntas 18 siswa dari 35 siswa dan yang tidak tuntas 13 siswa dari 35 siswa dengan persentase 48,10%. Siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,52 dengan persentase ketuntasan 68,72% dengan jumlah siswa 25 siswa dari 35 siswa dan persentase yang tidak tuntas 28,77% dengan jumlah siswa 12 siswa dari 35 siswa. Pada siklus II pertemuan 1 diperoleh rata-rata sebesar 79,47 dengan persentase ketuntasan 76,31% dengan jumlah siswa yang tuntas 27 dan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 8 siswa dengan persentase 23,69%, sedangkan pada siklus II pertemuan 2 diperoleh persentase sebesar 86,84% dengan jumlah siswa yang tuntas 31 siswa dan 4 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 15,27% dengan nilai rata-rata 83,67.<sup>40</sup>

2) Dalam skripsi Samina Manik, bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran elaborasi terhadap motivasi belajar siswa Kelas VI SD Negeri 112227 Labuhan Batu pada materi pecahan. Hal ini berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari nilai  $r_{xy} = 0,529$  dan dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  yang berarti pengaruh kedua variabel tersebut cukup kuat berdasarkan

---

<sup>40</sup>Sela Lufitha Salim, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Bahasan Bilangan Bulat di Kelas V SD 2 Panyabungan" *Skripsi*, (IAIN Padangsidempuan, 2016), hlm. 64.

perhitungan yang diperoleh dari nilai  $r_{xy} = 0,529$  dan dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  yang berarti pengaruh kedua variabel tersebut cukup kuat.<sup>41</sup>

- 3) Dalam skripsi Sari Rambe, bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian hadiah terhadap motivasi belajar matematika. Hal ini berdasarkan kriteria perhitungan dari uji korelasi parsial Products moment diperoleh  $r_{xy} = 0,75$  termasuk kategori kuat, dan hasil regresi yang menunjukkan  $f_{hitung} = 36,65 > f_{tabel} = 4,20$  dengan  $\alpha = 31,42$  dan  $b = 0,55$ .<sup>42</sup>

Sementara yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang mengukur motivasi dan kemampuan kognitif siswa, model yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), tempat penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan, materinya adalah bangun datar, dan subjek penelitiannya di kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2022 – 2023.

### C. Kerangka Berpikir

Dalam proses pendidikan guru memiliki peranan sangat penting dan strategis dalam membimbing peserta didik ke arah kedewasaan, kematangan dan kemandirian, sehingga guru sering dikatakan sebagai ujung tombak pendidikan<sup>43</sup>. Melalui pemberian insentif atas keberhasilan yang diraih siswa

---

<sup>41</sup>Samina Manik, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Elaborasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Pecahan Kelas VI SD Negeri 112227 Labuhan Batu Selatan” *Skripsi*, (IAIN Padangsidempuan, 2018), hlm. 56.

<sup>42</sup>Sari Rambe, “Pengaruh Pemberian Hadiah Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri 118165 Aek Bilah di Biru” *Skripsi*, (IAIN Padangsidempuan, 2015), hlm. 52.

<sup>43</sup>Siti Maemunawati dan Muhammad Alif *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran Strategi KBM di Masa Covid-19* (Serang: 3M Media, 2020), hlm. 3-4.

(dapat berupa pujian, angka yang baik), guru membantu meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa terdorong untuk melakukan usaha pencapaian tujuan pengajaran lebih lanjut. Namun siswa selalu beranggapan bahwa matematika adalah ilmu abstrak yang rumit, susah, membingungkan, dan membosankan. Hal inilah yang memberikan efek negatif terhadap hasil belajar matematika siswa, baik itu dari segi kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa.

Pada pembahasan jenis-jenis bangun datar siswa mengalami kesulitan karena kurang memahami dan menguasai konsep. Begitu juga pada saat menentukan keliling dan luas bangun datar. Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>44</sup> Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek itu menjadi hasil dari proses belajar. Ranah psikologis siswa yang terpenting adalah ranah kognitif.

Upaya meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif belajar siswa pada pelajaran matematika, khususnya materi bangun datar di sekolah yaitu dengan memilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Salah satu modelnya adalah pembelajaran kooperatif yang merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai tujuh orang dengan struktur

---

<sup>44</sup> Zakariya Zurihanmi, *Aplikasi Kognitif dalam Pendidikan* (Bukit Tinggi: PT S Profesional Publishing Sdn, Bhd, 2005), hlm. 48.

kelompok yang bersifat heterogen. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong dan dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya untuk mencapai satu penghargaan bersama.

Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif yang dimaksud adalah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam TGT siswa dituntut untuk saling membantu satu sama lain dan saling mendorong untuk melakukan usaha yang maksimal, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis penelitian adalah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada materi bangun datar di kelas IV SD negeri 200205 Padangsidempuan.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini direncanakan di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan. Sekolah ini berada di Jln. Imam Bonjol Gang Pendidikan Kecamatan Padangsidempuan Selatan.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, yaitu dengan waktu disesuaikan dengan jadwal pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan.

#### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

Penelitian tindakan kelas, menurut Kurt Lewin, terdiri dari empat komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus, yaitu:

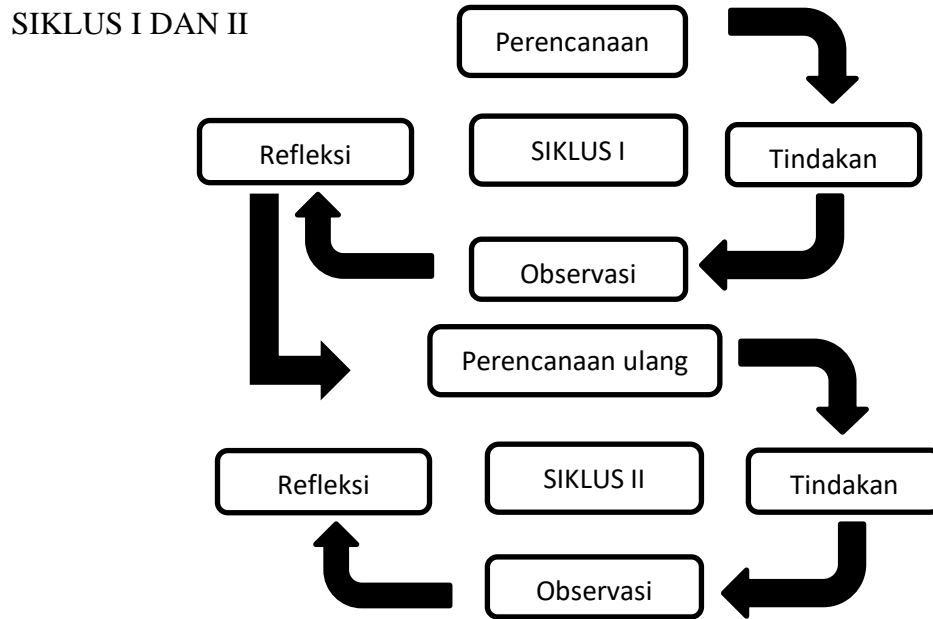
- 1) Perencanaan (*planning*),
- 2) tindakan (*action*),
- 3) pengamatan (*observing*), dan
- 4) refleksi (*reflecting*).<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK* (Bandung: CV YramaWidya, 2009), hlm. 96.

Digambarkan dalam sebuah bagan, metode ini tampak sebagai berikut:

**Gambar 3.1 Metode Penelitian Tindakan Kelas Bentuk Siklus**



### C. Subjek Penelitian

Penelitian ini berbasis tindakan kelas (PTK) dengan latar di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan. Sekolah ini berada di Jln. Imam Bonjol Gang Pendidikan Kecamatan Padangsidempuan Selatan. Subjek penelitiannya adalah Siswa di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 28 siswa (12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan).

## D. Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah tindakan yang dilakukan dalam setiap siklusnya adalah sebagai berikut:

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan (*planing*) I

Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Perlu disadari bahwa perencanaan ini bersifat fleksibel dalam arti dapat berubah sesuai dengan kondisi nyata yang ada. Dengan demikian dalam perencanaan bukan hanya berisi tentang tujuan atau kompetensi yang harus dicapai akan tetapi juga harus lebih ditonjolkan perlakuan khususnya oleh guru dalam proses pembelajaran, ini berarti perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran.<sup>46</sup>

Beberapa persiapan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengadakan pertemuan dengan guru wali kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan untuk menganalisis masalah dan rencana solusi

---

<sup>46</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 78-79.



pemecahan masalah dengan melihat penyebab terjadinya kesenjangan antara kenyataan dan harapan.

- 2) Menyiapkan scenario pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar soal, kartu bernomor dengan format penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 3) Menyiapkan tes untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum adanya tindakan. Selain itu, pemberian tes kemampuan awal juga untuk menentukan pembagian kelompok.
- 4) Menyiapkan tes dan lembar observasi untuk mengukur serta melihat kondisi motivasi dan kemampuan kognitif siswa setelah adanya tindakan.
- 5) Mengolah instrumen (lembar observasi) untuk mengukur motivasi siswa dan instrumen (tes) untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan.

b. Tindakan (*action*) I

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

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
- 2) Guru menyampaikan materi kepada siswa.
- 3) Membentuk kelompok yang heterogen berdasarkan hasil tes awal tingkat kemampuan siswa yang diberi sebelum adanya tindakan,

dimana jumlah dari keseluruhan siswa kelas IV adalah 28 orang, akan dibagi 4 kelompok, dimana dalam satu kelompok terdiri dari 7 orang.

- 4) Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien dalam belajar.
- 5) Membagikan lembar soal pada setiap tim dan memberikan permasalahan mengenai materi bangun datar.
- 6) Setelah itu didiskusikan bersama dalam satu tim dengan cara membandingkan jawaban dan memeriksa perbedaan jawaban agar setiap siswa lebih memahami dan menguasai materi.
- 7) Memandu siswa memainkan suatu permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*.
- 8) Guru memberikan penghargaan bagi tim yang berhasil mengumpulkan skor tertinggi dan memberikan *reward* berupa benda dan sertifikat yang dirancang oleh peneliti.

c. Pengamatan (*Observasi*) I

Dalam hal ini dilakukan pengamatan atau mengobservasi dan menilai hasil tindakan dengan menggunakan lembar observasi motivasi dan kemampuan kognitif saat berlangsungnya pembelajaran mulai dari awal hingga akhir penelitian untuk melihat motivasi dan kognitif siswa. Observasi, dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru wali kelas IV sesuai dengan tindakan yang disusun. Hal-hal yang dicatat selama berlangsungnya kegiatan

observasi adalah motivasi dan kemampuan kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran dengan materi bangun datar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

d. Refleksi (*reflection*) I

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Refleksi dilakukan dengan observer yang biasanya dilakukan oleh teman sejawat atau mitra dari LPTK (Lembaga Penelitian Tindakan Kelas).<sup>47</sup> Hasil analisis akan menunjukkan keberhasilan dan ketidakberhasilan tindakan. Jika ternyata masih ditemukan hambatan, kekurangan, dan belum mencapai indikator tindakan, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan alternatif penyelesaian. Adapun yang dilakukan dalam refleksi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan analisis berdasarkan temuan yang didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat ketika pembelajaran berlangsung. Dan ini bisa menjadi dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus ke dua.
- 2) Melakukan diskusi dengan guru wali kelas untuk membahas kelemahan dan temuan kegiatan observasi dalam rangka memperbaiki tindakan kedepannya.
- 3) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan siswa saat model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan melakukan refleksi.

---

<sup>47</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*,... hlm. 80.

## 2. Siklus II

Berdasarkan analisis dan refleksi pada siklus I, maka akan direncanakan tindakan siklus II, yaitu:

### a. Perencanaan (*planing*) II

Setelah evaluasi pada siklus I dilakukan, Perencanaan yang akan dilakukan dalam siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan skenario pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar soal, kartu bernomor dengan format penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 2) Menyiapkan tes dan lembar observasi untuk mengukur serta melihat kondisi motivasi dan kemampuan kognitif siswa setelah adanya tindakan.
- 3) Membuat lembar observasi aktivitas belajar siswa untuk melihat kondisi belajar siswa serta menyiapkan pedoman wawancara.
- 4) Menyiapkan media pembelajaran seperti kertas manila, penggaris, lem, dll. Tujuannya agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.
- 5) Mengolah instrumen (lembar observasi) untuk mengukur motivasi siswa instrumen (tes) untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa, dan wawancara untuk melengkapi data hasil observasi dan mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas IV.

### b. Tindakan (*Action*) II

Tindakan yang dilakukan pada siklus ini juga sama seperti tindakan pada siklus I, karena mempunyai perencanaan yang hampir sama namun

peneliti memperbaiki cara menggunakan model TGT dalam proses pembelajaran. Selain itu, di akhir siklus II peneliti juga melakukan wawancara untuk mengetahui respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

c. Pengamatan (*Observasi*) II

Dalam hal ini dilakukan pengamatan atau mengobservasi dan menilai hasil tindakan dengan menggunakan lembar observasi motivasi saat berlangsungnya pembelajaran mulai dari awal hingga akhir penelitian untuk melihat motivasi dan kognitif siswa. Observasi, dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru wali kelas IV sesuai dengan tindakan yang disusun. Hal-hal yang dicatat selama berlangsungnya kegiatan observasi adalah motivasi dan kemampuan kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran dengan materi bangun datar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

d. Refleksi (*reflection*) II

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Refleksi dilakukan dengan observer yang biasanya dilakukan oleh teman sejawat atau mitra dari LPTK (Lembaga Penelitian Tindakan Kelas). Dari tindakan yang dilakukan, maka peneliti akan mengambil data dari subjek penelitian kemudian dianalisis dan hasil analisis akan menunjukkan keberhasilan dan ketidakberhasilan tindakan. Bila hasil tersebut sudah meningkat, maka penelitian ini dapat dihentikan dengan kesimpulan peningkatan motivasi

dan kemampuan kognitif siswa telah tercapai namun bila sebaliknya peningkatan belum tercapai dengan baik, maka penelitian ini akan tetap berlangsung pada siklus berikutnya.

#### **E. Sumber Data**

1. Informasi dari guru kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan tentang motivasi belajar dan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Matematika.
2. Siswa dalam pelaksanaan penelitian yaitu kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan.

#### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen dalam penelitian dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Berikut penjelasan pengertian kedua instrumen pengumpulan data tersebut:

##### 1. Tes

Tes adalah suatu teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.<sup>48</sup>

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda. Tes pilihan ganda adalah seperangkat tes yang setiap butirnya menyediakan

---

<sup>48</sup>Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm. 66.

pilihan jawaban dan salah satu opsinya merupakan jawaban yang benar, sedangkan opsi lainnya sebagai distraktor atau pengecoh. Adapun tes ini didasarkan atas kisi-kisi sebagai berikut.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

NO	Indikator Soal	Kemampuan Kognitif		
		C1	C2	C3
1	Menjelaskan jenis-jenis segitiga berdasarkan sisi-sisinya dan besar sudutnya	1, 2, 3, 1, 1, 6, 6, 4		
2	Memberi contoh bentuk bangun datar dalam kehidupan sehari-hari		4, 2, ,3, 5, 5	
3	Menentukan rumus keliling dan luas segitiga dan dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas bangun persegi.			3, 4, 3, 5,1, 2, 2, 6
4	Menghitung luas dan keliling persegi dan persegi panjang			5, 6, 5, 6, 2, 4,3, 4, 1,
Jumlah		8	5	17
		30 soal		

## 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.<sup>49</sup>

<sup>49</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*,... hlm. 86.

Observasi ini digunakan untuk mengamati secara langsung terhadap perubahan-perubahan tingkat motivasi siswa pada pokok bahasan bangun datar melalui model *Teams Games Tournament* (TGT).

**Tabel 3.3**  
**Pedoman Observasi Motivasi Belajar Siswa**

No	Nama Siswa	Indikator Motivasi Belajar							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1									
2									
	Jumlah								
	Persentase (%)								

Keterangan:

Indikator motivasi belajar yang diamati ada 8, yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas,
- 2) ulet menghadapi kesulitan,
- 3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah,
- 4) lebih senang bekerja mandiri,
- 5) cepat bosan pada tugas rutin,
- 6) dapat mempertahankan pendapatnya,
- 7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu, dan
- 8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

### G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan secara umum. Penelitian tindakan kelas juga disebut *Classroom Action Research* (CAR). PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penelitian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang diharapkan. Sementara itu, dilaksanakannya PTK di antaranya untuk meningkatkan kualitas pendidikan atau



pengajaran yang diselenggarakan oleh guru/pengajar-peneliti itu sendiri, yang dampaknya diharapkan tidak ada lagi permasalahan yang mengganjal di kelas.<sup>50</sup>

Jika kriteria perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi tidak terpenuhi, maka proses penelitian tindakan kelas ini dipertanyakan keilmiahannya.

Beberapa kriteria dalam menilai penelitian ini adalah perpanjangan penelitian, triangulasi, dan pengecekan anggota.<sup>51</sup> Cara memperoleh tingkat kepercayaan hasil penelitian, yaitu:

- 1) Memperpanjang masa pengamatan memungkinkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.
- 2) Triangulasi sumber adalah membandingkan, mengecek ulang kepercayaan informasi yang diperoleh melalui beberapa sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara, membandingkan apa yang dikatakan dengan secara umum dengan secara pribadi, dan membandingkan wawancara dengan dokumen yang ada.
- 3) Pengecekan anggota adalah teknik menciptakan kredibilitas di mana data, kategori analisis, interpretasi, dan kesimpulan diuji dengan para anggota yang ikut serta mengumpulkan data. Pengecekan data kepada anggota atau subjek yang diteliti yaitu siswa kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan, melalui kegiatan informal.

---

<sup>50</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian...*,188-199.

<sup>51</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian...*, hlm. 159.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data ini dilakukan untuk “mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini, hal ini dilihat dari berapa persenkah tingkat keberhasilan yang akan diperoleh”. Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan peserta didik dalam hasil belajar, hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis presentase. Analisis data yang digunakan untuk mencari persentase motivasi belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut”:

$$P = f/n \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase motivasi

F = Frekuensi motivasi

N = Banyak siswa

Dalam penelitian ini digunakan lima kategori kriteria penelitian dalam tabel berikut:

**Tabel 3.4 Kategori kriteria penelitian**

Tingkat Keberhasilan ( % )	Kategori
$\geq 80$ %	Sangat Tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 79%	Sedang
20% - 39%	Rendah

$\leq 20\%$	Sangat rendah
-------------	---------------

Sedangkan tes kemampuan kognitif siswa yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu dengan menggunakan nilai rata-rata (mean) dan disajikan dalam bentuk persentase ketuntasan belajar siswa, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

a) Menentukan nilai rata-rata (mean)

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

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$  = Jumlah siswa

b) Menghitung persentase ketuntasan belajar siswa

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

$\sum P$  = persentase ketuntasan belajar

$\sum$  anak yang tuntas belajar = jumlah anak yang tuntas belajar

$\sum$  anak = jumlah siswa

Tingkat dikatakan berhasil ketika persentase dari keseluruhan diperoleh pada tingkatan prestasi dengan keterangan yang tinggi.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Zainal Aqib, dkk., Penelitian Tindakan Kelas, (Bandung: Yrama Widia, 2010), hlm. 41.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

##### **1. Kondisi Awal**

Hasil penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar 200205 Padangsidempuan. Subjek penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah siswa 28 orang yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Berdasarkan permasalahan yang diperoleh, maka penelitian ini dilaksanakan untuk memperbaiki nilai belajar matematika siswa pada kemampuan kognitif agar meningkat dari sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 17 Juli 2022 dengan materi penjumlahan pecahan biasa. Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 Juli 2022 dengan materi bangun datar. Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Sabtu 28 Agustus 2022 dengan materi bangun datar.

##### **2. Siklus I**

###### **Pertemuan Ke-1**

###### **a. Tahapan Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Menyiapkan materi penjumlahan pecahan biasa.

3. Menyiapkan lembar observasi dan lembar tes yang akan diujikan pada siswa

**b. Tahapan Tindakan (*Action*)**

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini dilakukan sesuai dengan yang telah direncanakan. Tahapan tindakan diberikan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirumuskan sebelumnya. Tindakan dilakukan untuk melihat peningkatan nilai belajar matematika siswa pada kemampuan kognitif yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

**c. Tahapan Pengamatan (*Observation*)**

a) Lembar Observasi

Tahap observasi dilaksanakan pada siklus I pertemuan I meliputi 2 kegiatan yaitu observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan guru kelas sebagai observer mengamati atau memperhatikan semua aktivitas yang terjadi di dalam kelas dan memberikan penilaian pada lembar observasi guru, dalam kegiatan mengajar yang masing-masing berjumlah 15 butir penilaian. Adapun hasil observasi yang sudah dilaksanakan guru kelas IV dapat dilihat pada lampiran dan data hasil observasi belajar siswa dan aktivitas mengajar guru pada siklus I pertemuan I dapat dilihat pada diagram. Menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Matematika yang dilaksanakan masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat melalui hasil persentase beberapa indikator

aktivitas siswa yang masih 39,9% dengan kategori cukup baik sedangkan aktivitas mengajar guru masih terlihat belum optimal. Setelah data hasil observasi diperoleh maka data tersebut di analisis. Siswa dikatakan berhasil apabila perolehan hasil belajar kognitif siswa mencapai nilai KKM sebesar 75.

b) Lembar Tes

Berdasarkan tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan Maka diketahui dari 28 siswa kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan terdapat tingkat kemampuan siswa pada C1 dengan persentase 87,5%, C2 78,125%, C3 46,875%, C4 32,25%, C5 18,75%, C6 12,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga diharapkan dapat meningkat di pembelajaran selanjutnya. Berikut adalah lembar jawaban siswa pada tes kemampuan kognitif.

Siswa tidak dapat menjawab soal secara keseluruhan, nilai yang diperoleh rendah dan tidak mencapai KKM sehingga siswa dikategorikan tidak tuntas pada pertemuan I. Soal dengan baik, nilai yang diperoleh tinggi dan sudah mencapai KKM sehingga siswa dikategorikan tuntas pada pertemuan I.

d. Tahapan Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan lampiran dalam ketuntasan belajar pada kemampuan kognitif yang ingin dicapai dalam penerapan media ma adalah 80%, nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah 20 maka dapat

disimpulkan bahwa kemampuan kognitif siswa sudah ada peningkatan dari hasil pretes, terdapat 5 siswa yang tuntas dengan persentase 31,25% dan terdapat 11 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 68,75% dengan memperoleh nilai rata-rata 51,25. Dari hasil penelitian pada pertemuan I belum sesuai yang diharapkan. Adapun hasil refleksi pertemuan I adalah sebagai berikut:

1) Keberhasilan

- a. Kemampuan kognitif meningkat dari sebelumnya.
- b. Aktivitas belajar sudah mulai berjalan dengan baik.

2) Ketidakberhasilan

1. Hasil tes kognitif siswa pada C4 sampai C6 masih rendah.
2. Pemahaman siswa kurang baik.
3. Motivasi siswa masih kurang.

## **Pertemuan Ke-II**

### **1. Tahapan Perencanaan (*Planning*)**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 23 Juli 2022.

Pada pertemuan kedua ini membahas tentang materi persegi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan materi pengurangan pecahan biasa, lembar observasi dan lembar tes.

### **2. Tahapan Tindakan (*Action*)**

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua dilakukan sesuai dengan yang telah direncanakan. Tahapan tindakan diberikan

berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirumuskan sebelumnya. Tindakan dilakukan untuk melihat peningkatan nilai belajar matematika siswa pada kemampuan kognitif yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada pertemuan sebelumnya.

### **3. Tahapan Pengamatan (*Observation*)**

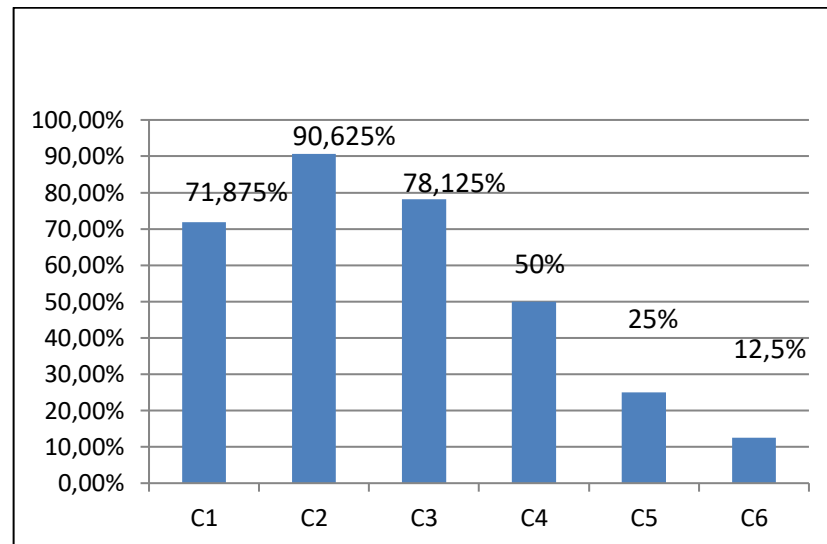
#### **a) Lembar Observasi**

Tahap observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran dan guru kelas sebagai observer mengamati atau memperhatikan semua aktivitas yang terjadi di dalam kelas dan memberikan penilaian pada lembar observasi guru. Adapun hasil observasi yang sudah dilaksanakan guru kelas IV dapat dilihat pada lampiran dan data hasil observasi belajar siswa dan observasi guru pada siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat pada diagram di bawah ini. Kegiatan pembelajaran Matematika yang dilaksanakan dengan mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya namun masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat melalui hasil persentase beberapa indikator kognitif siswa yaitu 41,21% dengan kategori cukup baik. Setelah data tersebut dianalisis menggunakan kualitatif dan data hasil tes dianalisis dengan menggunakan kuantitatif. Siswa dikatakan berhasil apabila perolehan hasil tes kognitif mencapai nilai KKM 75.

#### **b) Lembar Tes**



Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan II dapat dilihat pada diagram berikut:



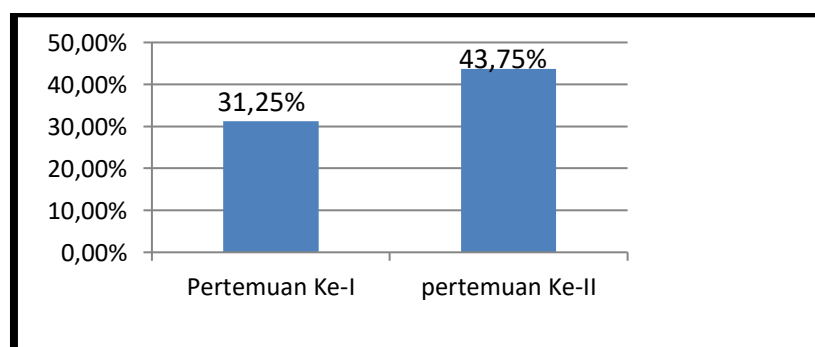
**Gambar 4.6**  
**Persentase Ketuntasan Dalam Ranah Kognitif**  
**Siklus I Pertemuan II**

Kemampuan kognitif siswa siklus 1 pertemuan ke-2 sudah meningkat dari sebelumnya namun masih rendah, hal ini dilihat dari siswa kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan tingkat kemampuan siswa yang tuntas dengan dengan persentase dalam ranah kognitif terdapat C1 71,875%, C2 90,625%, C3 78,125%, C4 50%, C5 25, C6 12,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal dan kemampuan kognitif siswa meningkat di setiap siklusnya dan diharapkan dapat meningkatkan dipembelajaran selanjutnya, siswa tidak dapat menjawab soal secara keseluruhan, nilai yang diperoleh masih rendah dan tidak mencapai KKM sehingga siswa dikategorikan

tidak tuntas pada pertemuan I. Siswa menjawab soal dengan baik, nilai yang diperoleh dengan kriteria tinggi dan sudah mencapai KKM sehingga siswa dikategorikan tuntas pada pertemuan II.

#### 4. Tahapan Refleksi (*Reflection*)

Adapun hasil refleksi siklus I pertemuan 2 ini terdapat pada lampiran. Berdasarkan lampiran dalam ketuntasan belajar siswa meningkat dari sebelumnya. Dari hasil siklus I pertemuan II terdapat 7 siswa yang tuntas dengan persentase 43,75% dan terdapat 9 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 56,25% dengan memperoleh nilai rata-rata 65. Refleksi dikenal dengan peristiwa perenungan adalah langkah mengingat kembali pada kegiatan siklus sebelumnya yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan II hasil persentase pencapaian siswa adalah 43,75% dengan kategori cukup baik. Oleh karena itu perlu diadakan tindakan selanjutnya untuk meningkatkan nilai ketuntasan agar mencapai nilai KKM.



**Gambar 4.9**  
**Diagram Batang Perbandingan Siklus I**

Adapun hasil refleksi yaitu:

a. Keberhasilan

1. Siswa mengalami peningkatan pada lembar observasi siswa berdasarkan indikator motivasi yang ditentukan.
2. Siswa mengerjakan soal kognitif siklus I pertemuan I dengan persentase ketuntasan 31,25%, meningkat pada pertemuan ke-2 persentase ketuntasan 43,75%.

b. Ketidakberhasilan

1. Persentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai persentase ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80%.
2. Siswa belum mendengarkan penjelasan guru dan kurang teliti dalam mengerjakan soal yang diberikan.
3. 9 siswa yang belum tuntas pada indikator C3, C4, C5, dan C6.

## 2. Siklus II

### Pertemuan Ke-I

#### a. Tahapan Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi penjumlahan pecahan biasa, menyiapkan lembar observasi dan lembar tes. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat 28 Juli 2022 dengan materi segitiga.

**b. Tahapan Tindakan (*Action*)**

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ini dilakukan sesuai dengan yang telah direncanakan. Tahapan tindakan diberikan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirumuskan sebelumnya, kegiatan dilakukan oleh peneliti. Tindakan dilakukan untuk melihat peningkatan nilai belajar matematika siswa pada kemampuan kognitif yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada siklus I.

**c. Tahapan Pengamatan (*Observation*)**

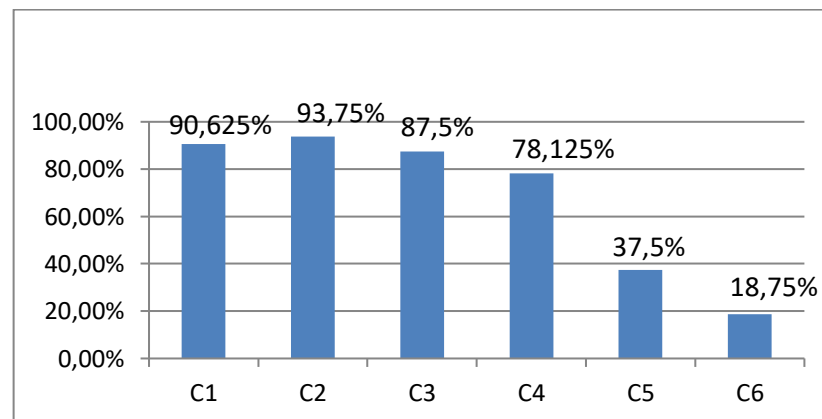
## 1. Lembar Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada siklus II pertemuan I meliputi 2 kegiatan yaitu observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan ibu Hilda S.Pd sebagai guru kelas atau observer selama belajar berlangsung dengan menggunakan lembar instrumen observasi guru dan siswa yang masing-masing berjumlah 6 butir penilaian. Adapun hasil observasi yang sudah dilaksanakan guru kelas V dapat dilihat pada lampiran dan data hasil observasi belajar siswa siklus II pertemuan ke-I, dalam kegiatan pembelajaran matematika mengalami peningkatan dari siklus I sebelumnya. Hal ini dapat dilihat melalui hasil persentase beberapa indikator aktivitas siswa 66,03% dengan kategori baik. Setelah data hasil observasi diperoleh maka data tersebut dianalisis. Hasil data tersebut dianalisis menggunakan kualitatif dan data hasil tes dianalisis dengan menggunakan

kuantitatif. Siswa dikatakan berhasil apabila perolehan hasil tes kognitif mencapai nilai KKM 75.

## 2. Lembar Tes

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II pertemuan I dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 4.11**  
**Persentase Ketuntasan Ranah Kognitif**  
**Pada Siklus II Pertemuan I**

Kemampuan kognitif siswa siklus 1 pertemuan ke-2 sudah meningkat dari sebelumnya, hal ini dilihat dari siswa kelas V SD Negeri 200205 Padangsidimpuan tingkat kemampuan siswa yang tuntas dengan dengan persentase dalam ranah kognitif terdapat C1 90,625%, C2 93,75%, C3 87,5%, C4 78,125%, C5 37,5, C6 18,75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa sudah meningkat namun belum mencapai hasil yang maksimal dan kemampuan kognitif siswa meningkat di setiap siklusnya dan diharapkan dapat meningkatkan dipembelajaran selanjutnya. Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat soal berjumlah 10 butir, C1

(no 1 dan 2), C2 (3 dan 4), C3 (5 dan 6), C4 (7 dan 8), C5 (9), C6 (10), siswa yang tuntas menjawab 8 butir soal dengan nilai 8, siswa menjawab soal dengan baik, nilai yang diperoleh dengan kriteria tinggi dan sudah mencapai KKM sehingga siswa dikategorikan tuntas pada pertemuan II.

**d. Tahapan Refleksi (*Reflection*)**

Pada pelaksanaan siklus II pertemuan I ini sudah berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan lembar observasi pada lampiran. Berdasarkan lampiran dalam ketuntasan belajar siswa sudah meningkat dari sebelumnya nilai terendah 40 dan meningkat menjadi 50 maka dapat disimpulkan bahwa sudah ada peningkatan.

1. Keberhasilan

- a. Kemampuan kognitif siswa meningkat
- b. Ketuntasan belajar meningkat

2. Ketidakberhasilan

- a) 6 siswa belum tuntas pada C4, C5, dan C6.
- b) Siswa masih kurang memahami tes dengan karena kurang memahami penyelesaian soal bangun datar.
- c) Dalam indicator motivasi masih ada siswa yang berkategori kurang.

## **Pertemuan ke-II**

### **a) Tahapan Perencanaan (*Planning*)**

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi dan lembar tes.
2. Membagi menjadi 5 kelompok dalam proses pembelajaran
3. Menyiapkan reward kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi

### **b) Tahapan Tindakan (*Action*)**

Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Selasa 18 Agustus 2022 dengan materi pengurangan pecahan campuran dan kegiatan dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dirumuskan sebelumnya.

### **c) Tahapan Pengamatan (*Observation*)**

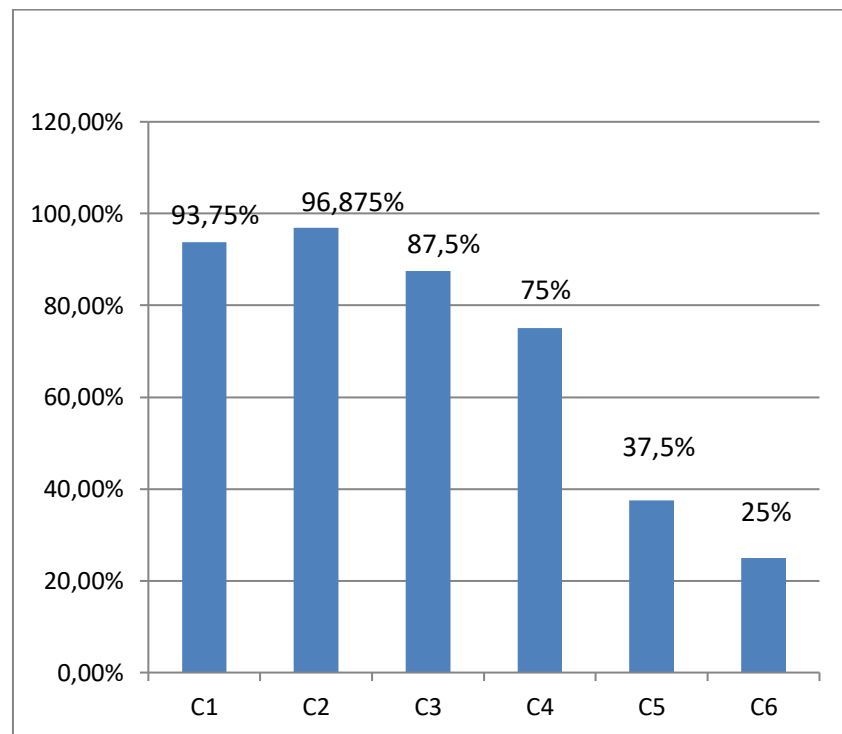
#### **a) Lembar Observasi**

Kegiatan observasi dilaksanakan oleh ibu Hilda S.Pd sebagai guru kelas atau observer selama aktivitas belajar berlangsung, tindakan yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa untuk mata pelajaran matematika tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika sudah optimal. Hal ini dapat dilihat melalui hasil persentase beberapa indikator aktivitas siswa adalah 83,3% dengan kategori sangat baik sedangkan aktivitas guru terdapat 15 item dan

terlihat optimal karena jumlah item yang terlaksana ada 13 item (86,6%) dan jumlah item yang tidak terlaksana 2 (13,3%).

b) Lembar Tes

Peneliti mengukur tes indikator kemampuan kognitif siswa untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa.



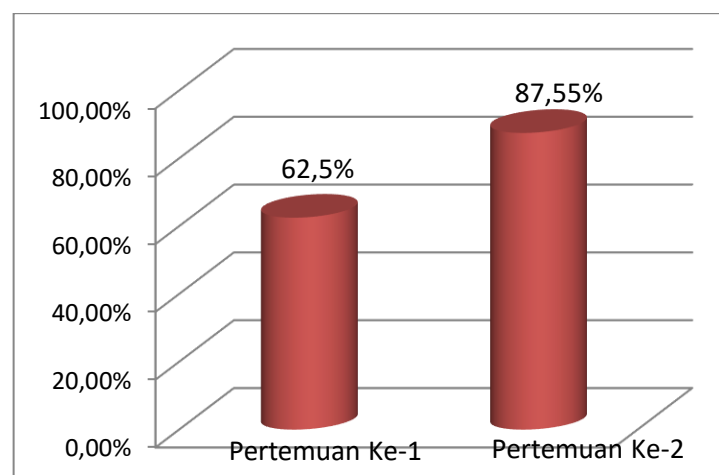
Kemampuan kognitif siswa pada siklus II pertemuan ke-II sudah meningkat dari sebelumnya, hal ini dapat dilihat siswa kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan, tingkat kemampuan kognitif siswa dalam ranah kognitif terdapat C1 93,75%, C2 96,875%, C3 87,5%, C4 75%, C5 37,5%, C6 25%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa sudah mencapai hasil



yang maksimal sehingga siklus pembelajaran berikutnya tidak perlu dilakukan.

**c) Tahapan Refleksi (*reflection*)**

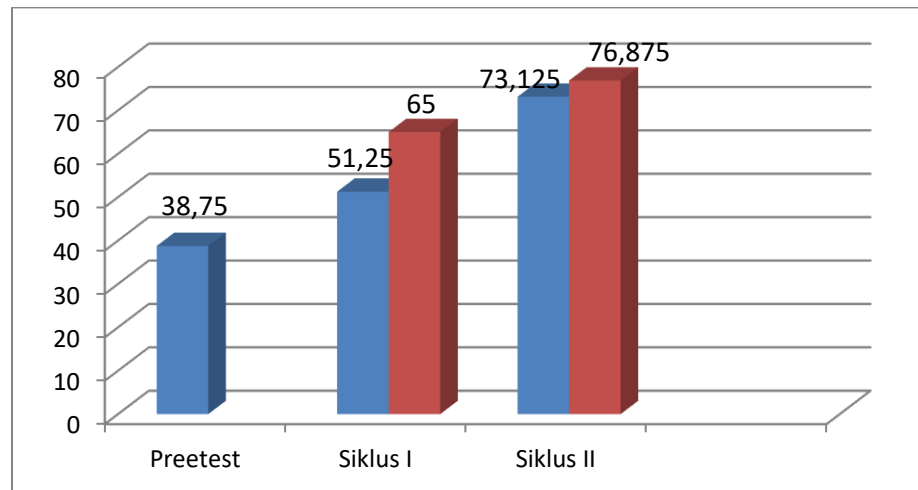
Hasil tes siswa sudah meningkat dari siklus II pertemuan ke-I, dimana pertemuan ke-I rata-rata 71,125, persentase ketuntasan 62,5%. Pertemuan ke-II mencapai 78,875 dengan persentase ketuntasan 87,5%.



**Gambar 4.18**  
**Persentase Ketuntasan Hasil Tes Belajar**  
**Siswa Siklus II Pertemuan II**

Dari hasil pengamatan dapat dilihat pada siklus 2 pertemuan 2 ini sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan yaitu 80% dengan nilai rata-rata 76,875 dengan persentase 87,5% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil dari tindakan selama siklus II ini dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan. Dengan demikian

penelitian ini dapat dihentikan. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



**Gambar 4.19**  
**Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan diagram batang di atas dapat kita simpulkan bahwa peningkatan nilai siswa disetiap siklusnya meningkat dimana pretest nilai rata-rata siswa 38,75 dengan persentase 18,75%, pada siklus I pertemuan ke-1 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 51,25 dengan persentase ketuntasan 31,25%, pada siklus I pertemuan ke-2 meningkat dengan nilai rata-rata 65 dengan persentase ketuntasan 43,75%, pada siklus II pertemuan ke-1 nilai rata-rata 73,125 dengan persentase 62,5% kemudian meningkat lagi pada siklus II pertemuan ke-2 dengan nilai rata-rata 76,875 dengan persentase ketuntasan 87,5%. Sehingga hasil telah mencapai indikator ketercapaian  $\geq 75\%$ .

- a. Keberhasilan
  - a) Nilai siswa sudah meningkat

- b) Kemampuan kognitif siswa meningkat dengan persentase ketuntasan 87,5%.
- b. Ketidakberhasilan
- a) 2 orang siswa tidak tuntas pada indikator C4, C5, dan C6.
  - b) Kemampuan kognitif yang mencapai ketuntasan hanya C1 sampai C4.

#### 4. Wawancara dengan Siswa

Adapun hasil wawancara tersebut, rata-rata siswa merasa senang dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT seperti yang di kemukakan oleh siswa kelas IV di bawah ini<sup>53</sup>:

“Iren dan Ahmad mengatakan bahwa: “Mereka merasa senang dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT, karena adanya *games* atau *tournament* yang menyenangkan serta adanya *reward* berupa benda sehingga mereka lebih termotivasi dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Mereka juga lebih tekun menghadapi tugas karena mereka diberi tanggung jawab masing-masing untuk mencapai tujuan bersama yaitu menjadi kelompok pemenang”.

Selain itu, ada juga siswa yang merasa senang dengan adanya diskusi dalam kelompok. Seperti yang di kemukakan oleh Keisya bahwa:

---

<sup>53</sup> Siklus II, Pertemuan ke-2. Peneliti di SD Negeri 200205 Padangsidimpuan, ( 4-5 Agustus 2022).

“Dengan adanya diskusi dalam kelompok, siswa merasa terbantu dalam memahami materi. Karena dengan berdiskusi ia bebas mengemukakan pendapatnya dan bertanya kepada temannya yang sudah mengerti mengenai materi yang sedang dipelajari sehingga ia bisa menyelesaikan soal-soal dengan mudah pada saat guru memberi tes dan juga pada saat *games* atau *tournament* berlangsung”.

Namun salah satu siswa merasa bahwa ia tidak suka pembelajaran berkelompok. Seperti yang di kemukakan Ririn bahwa:

“ Pembelajaran berkelompok hanya memberi peluang bagi temannya untuk bermain-main. Oleh karena ada teman yang tidak ikut serta dalam berdiskusi. Sehingga ia harus mengerjakan tugas kelompok sendiri sementara temannya malah bercerita-cerita atau bercanda gurau”.

Berdasarkan hasil wawancara ini menunjukkan bahwa motivasi dan kemampuan kognitif siswa meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran

## **B. Pembahasan**

### **1. Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar

itu dapat tercapai<sup>54</sup>. Berdasarkan pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan dengan 2 siklus telah terjadi perubahan dan peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan. Adapun Indikator motivasi yang diamati dalam penelitian ini adalah:

- a. Terjadinya peningkatan indikator tekun menghadapi tugas pada Siklus I sampai Siklus II. Hal ini dikarenakan adanya perubahan cara pemberian tugas pada siswa. Pada saat pelaksanaan siklus I, guru kurang menekankan kepada siswa bahwa setiap tugas yang diberi adalah tanggung jawab bersama. Sehingga masih ada siswa yang tidak peduli dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun individu. Akan tetapi pada siklus II guru meminta perwakilan kelompok untuk menjelaskan hasil diskusinya di depan kelas. Sehingga siswa lebih tekun menghadapi tugas.
- b. Terjadinya peningkatan indikator ulet menghadapi kesulitan pada siklus I sampai Siklus II. Hal ini dikarenakan pada siklus I siswa dalam kelompoknya kurang kompak dalam menyelesaikan masalah. Namun pada siklus II siswa sudah mulai menunjukkan sikap kooperatif sehingga siswa yang berkemampuan tinggi bersedia membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan

---

<sup>54</sup> Esa Nur, "Motivasi Belajar", *Jurnal Prima Edukasi*, Volume 2, No. 2, Januari 2014, hlm. 137.

- tugas. Dengan demikian, siswa yang mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas lebih bersemangat karenanya dapat berdiskusi dengan temannya.
- c. Terjadinya peningkatan indikator menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah pada Siklus I sampai Siklus II. Hal ini dikarenakan siswa sangat antusias untuk menjadi kelompok yang terbaik, sehingga siswa dalam kelompok menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
  - d. Terjadinya peningkatan indikator lebih senang bekerja mandiri pada Siklus I sampai Siklus II. Hal ini dikarenakan adanya pelaksanaan diskusi kelompok selama pembelajaran yang menuntut adanya kerja sama antar siswa dalam mencapai keberhasilan bersama, sehingga mereka terlihat nyaman dalam kelompoknya.
  - e. Terjadinya peningkatan indikator cepat bosan pada tugas rutin pada Siklus I dan Siklus II. Hal ini dikarenakan pada siklus I, peneliti mencoba mengulang-ulang pertanyaan yang sama. Sampai pada Siklus II, siswa lebih menunjukkan sikap bahwa mereka bosan dengan pertanyaan atau soal yang sama.
  - f. Terjadinya peningkatan indikator dapat mempertahankan pendapatnya pada Siklus I sampai Siklus II. Hal ini dikarenakan pada Siklus I peneliti siswa masih enggan mengeluarkan dan mempertahankan pendapatnya, dan pada siklus II siswa mulai terbiasa

- dengan model pembelajaran dan mau mengeluarkan dan mempertahankan pendapatnya.
- g. Terjadinya peningkatan indikator tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu pada Siklus I sampai Siklus II. Hal ini dikarenakan pada Siklus I siswa masih kurang percaya diri dalam mempertahankan yang ia yakini benar atau salah, namun pada Siklus II peneliti mencoba membimbing siswa tersebut dan semakin berani mempertahankan keyakinannya.
- h. Terjadinya peningkatan indikator senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal pada siklus I sampai Siklus II. Hal ini dikarenakan adanya pemberian *reward* atau hadiah, sehingga siswa semakin termotivasi untuk mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

## 2. Kemampuan Kognitif Siswa

Kemampuan kognitif siswa adalah kemampuan dari hasil latihan kegiatan otak atau berpikir yang dapat memahami dan meyakini materi-materi pelajaran yang disajikan<sup>55</sup>. Tanpa berpikir sulit bagi siswa untuk menangkap pesan-pesan yang terkandung dalam materi pelajaran yang ia ikuti termasuk materi pelajaran matematika. Pada penelitian ini tingkat kemampuan kognitif dalam penelitian ini hanya kemampuan mengingat (C<sub>1</sub>) sampai menerapkan (C<sub>3</sub>). Terjadi peningkatan kemampuan kognitif

---

<sup>55</sup> Zakariya Zurihanmi, *Aplikasi Kognitif dalam Pendidikan* (Bukit Tinggi: PT S Profesional Publishing Sdn, Bhd, 2005), hlm. 43.

siswa pada tiap pertemuan dikarenakan adanya motivasi belajar siswa sehingga siswa aktif dalam berdiskusi bersama dengan kelompoknya.

Kemudian setiap anggota kelompok memiliki masing-masing tanggung jawab dalam menguasai materi karena akan ada skor yang harus dikumpulkan siswa dalam kelompok maupun individu. Selain itu, adanya *game* atau *tournament* di mana siswa harus menjawab soal tanpa bantuan dari teman kelompoknya. Dan terakhir, adanya pemberian *reward* atau hadiah kepada kelompok yang berhasil meraih gelar kelompok super, kelompok sangat baik, dan kelompok baik dengan penilaian yang didasarkan kepada kelompok yang memiliki skor terbanyak dan kelompok terkompak. Sehingga siswa termotivasi untuk memahami materi dan berkompetisi secara positif dalam proses pembelajaran.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas yang sudah direncanakan. Akan tetapi dalam pelaksanaan penelitian ini adanya keterbatasan . Adapun keterbatasan tersebut antara lain:

- a. Mengenai waktu pelaksanaan kegiatan pada penelitian ini cukup menyita waktu dalam mengorganisasikan beberapa kelompok.
- b. Peneliti terkendala dalam membimbing kelompok secara merata. Sehingga suasana diskusi kurang terkendali dengan baik.



- c. Tidak mudah menanamkan dalam diri siswa sikap kooperatif yaitu saling bekerja sama dan tanggung jawab untuk keberhasilan bersama.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, “model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan kognitif siswa pada materi bangun datar di Kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidimpuan”. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada Siklus I pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-2, yaitu 47,31% meningkat menjadi 55,78%. Kemudian pada Siklus II pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-2, yaitu 69,19% meningkat menjadi 77,22%. Selain itu, kemampuan kognitif siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II yaitu: pada saat sebelum tindakan (prasiklus) diperoleh persentase siswa yang tuntas sebesar 35,71 %. Pada saat siklus I pertemuan ke-1 diperoleh persentase siswa yang tuntas 57,14% sedangkan pada pertemuan ke-2 diperoleh persentase kelas yang tuntas yaitu 64,28%. Selanjutnya, pada siklus II pertemuan ke-1 diperoleh persentase siswa yang tuntas 71,42% sedangkan pada pertemuan ke-2 diperoleh persentase kelas yang tuntas yaitu 82,14%. Hasil penelitian tersebut telah mencapai harapan dalam penelitian ini.

## B. Saran - Saran

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

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV YramaWidya.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B. Uno, Hamzah. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bungin, Burhan. (2011). *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Putra Grafika.
- Daryanto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eveline siregar, dan Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Fauzan, Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis. 2020. *Microteaching di SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Gunanto, dan Dhesy Adhalia. (2016). *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 yang Disempurnakan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Gintings, Abdorrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasbullah. (2008). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hilda Parista, S.Pd, Wawancara dengan Guru wali kelas IV hari Kamis, tanggal 6 Januari 2022, pukul 09:48 di SD Negeri 200205 Padangsidimpuan.
- Isra Juliana. Penerapan Model Pembelajaran Mastery Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pokok Bahasan Operasi Bilangan di Kelas V MIN 1 Panyabungan *Skripsi*. Padangsidimpuan: Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan, 2017.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lexy J, Moleong. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lubis, Maulana Arafat dan Nashran Azizan. (2013). *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS Higher Order Thinking Skills*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Masitoh dan Laksmi Dewi. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI.
- Miftahul, Huda. (2016). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhibbin Syah, Muhibbin. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Murni. (2015). Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikomotorik Siswa. *Jurnal Cakrawal Pendidikan*, Volume 1. No. 3. diakses february 2022.
- Nasrulloh, Abdul Hamid. 2015. "Analisis Tingkat Kognitif Tes Kompetensi pada Buku Sekolah Elektronik (BSE) Matematika SMPMTs Kelas IX Berdasarkan Taksonomi Bloom", <http://repository.unej.ac.id>, diakses hari jum'at tanggal 22 Mei 2015 pukul 20.00.
- Nur, Esa. (2014). Motivasi Belajar. *Jurnal Prima Edukasi*, Volume 2. No. 2. diakses januari 2022.
- Pambudi. (2018). Kemampuan Berpikir dalam Konsep, Pembelajaran, Penilaian, dan Soal-soal. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume . No. 1, diakses february 2022.
- Putri Nia Aulia. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* dalam Kemampuan kognitif Siswa pada Pokok Segitiga dan Segiempat Dikelas VII-3 SMPN 8 Padangsidempuan, *Skripsi*. Padangsidempuan: Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, 2015.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media.
- Rohman, Arif Nur. (2017). Materi Unsur dan Sifat Bangun Datar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 4. No. 2. diakses february 2022.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samina Manik. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Elaborasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Pecahan Kelas VI SD Negeri 112227 Labuhan Batu Selatan, *Skripsi*, IAIN Padangsidempuan, 2018.
- Sanjaya, Wina. ( 2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Siregar , Nur Fauziah Siregar. (2019). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika", *Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, Volume 7, No. 01, diakses maret 2022.
- Saputra. ( 2015). Eksperimen Model Pembelajaran TGT Ditinjau dari Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik. *Jurnal Elektrik Pembelajaran Matematika*. Volume, 5. No.2, diakses february 2022.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari Rambe. Pengaruh Pemberian Hadiah Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri 118165 Aek Bilah di Biru. *Skripsi*, IAIN Padangsidempuan, 2015.
- Sela Lufitha Salim, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Bahasan Bilangan Bulat di Kelas V SD 2 Panyabungan. *Skripsi* , IAIN Padangsidempuan, 2016.
- Siti Maemunawati, dan Muhammad Alif. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran Strategi KBM di Masa Covid-19*. Serang: 3M Media.

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. (2000). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyu, Angger. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Ketuntasan Belajar *Shooting* Bola Basket. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume. 1. No.2. diakses januari 2022.
- Zakariya, Zurihanmi. (2005). *Aplikasi Kognitif dalam Pendidikan*. Bukit Tinggi: PT S Profesional Publishing Sdn, Bhd.

## Lampiran 1

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

#### ( RPP ) Siklus 1

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200205 Padagsidimpuan

Kelas / Semester : IV/Ganjil

Mata Pelajaran : Matematika

Pembelajaran Ke : 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca siswa mampu memahami jenis- jenis bangun datar.
2. Siswa mampu menjelaskan dan menentukan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga.

Karakter siswa yang diharapkan:

- Disiplin dan Menghargai
- Tanggung jawab
- Teliti dan jujur
- Tenggang rasa
- Tekun
- Rasa ingin tahu
- Kerja sama
- Pantang menyerah

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	KD	IPK
1	3.1Menjelaskan jenis-jenis bangun datar	3.1.1 Menjawab soal penyelesaian mengenai luas persegi panjang.
2	4.1 Menghitung luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga	4.1. Menemukan rumus luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga secara lisan dan tulisan.

#### C. Sumber Belajar

Buku Paket Siswa : Gunanto dan Dhesy Adhalia. 2016. Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 yang Disempurnakan. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama (hlm 80-86).

#### D. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pendidik menyapa siswa dan mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>➤ Berdoa bersama – sama.</li> <li>➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>➤ Memotivasi siswa dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini.</li> </ul>	5 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membimbing siswa menelaah fungsi mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>➤ Siswa diberikan stimulus berupa pemberian materi oleh guru.</li> <li>➤ Memberikan kesempatan untuk berpikir, dan menarik kesimpulan terhadap materi yang telah disampaikan.</li> <li>➤ Guru meminta tiap kelompok untuk menentukan ketua kelompoknya.</li> <li>➤ Masing-masing setiap siswa lebih memahami dan menguasai materi.</li> <li>➤ Memfasilitasi terjadinya interaksi antar siswa serta antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya</li> <li>➤ Siswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.</li> <li>➤ Mengevaluasi prestasi belajar siswa, menentukan skor individual dan skor rata-rata kelompok.</li> <li>➤ Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah.</li> </ul>	25 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bersama-sama dengan siswa membuat rangkuman/simpulan pembelajaran.</li> <li>➤ Melakukan penilaian atau refleksi.</li> </ul>	5 Menit



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membimbing peserta didik untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh untuk sekarang maupun untuk masa depan.</li> <li>➤ Kegiatan kelas diakhiri dengan mengucapkan hamdalah.</li> </ul>	
--	--	--

## E. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan
- b. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja (presentasi dan laporan)

#### a. Lembar Penilaian Kognitif

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menemukan rumus luas dan keliling segitiga</li> <li>• Menghitung luas persegi dan persegi panjang</li> </ul>	Tes lisan  Tes tertulis  Tes tertulis	Daftar pertanyaan  Esay  Esay	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rumus keliling persegi adalah...</li> <li>2. Suatu segitiga memiliki panjang sisi 5 cm, 12 cm, dan 13 cm, maka keliling segitiga adalah... cm</li> <li>3. Rumus luas dan keliling persegi panjang adalah...</li> <li>4. Rumus luas segitig yaitu?</li> </ol>

#### b. Lembar Penilaian Keterampilan

##### a) Unjuk Kerja

- Siswa diminta untuk membuat bangun datar dari bahan bekas secara berkelompok.

### 2. Remedial

- a. Tugas membuat rangkuman dengan indikator yang tidak mampu dicapai
  - b. Tugas berupa tugas mandiri untuk mempelajari Materi dengan Indikator yang belum dicapai
  - c. Tugas belajar bersama tutor sebaya mengenai indikator yang belum dicapai
3. Pengayaan
- a. Menjadi tutor sebaya kepada teman yang belum mampu mencapai KKM pada indikatornya.
  - b. Diberikan pada siswa materi pada pertemuan selanjutnya sebagai pengetahuan tambahan .

Padangsidempuan, 2022

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Derman Harahap, S.Pd.SD  
NIP. 196501171986042001

Mazdalifah, S.Pd

Peneliti

Gusni Sarah Nasution  
NIM. 1820500050

Lampiran 2

**Lembar Observasi**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200205 Padangsidempuan  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas : IV

**A. Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda (  $\surd$  ) pada skala jawaban yang sesuai dengan kenyataan pada pengamatan indikator motivasi berlangsung.

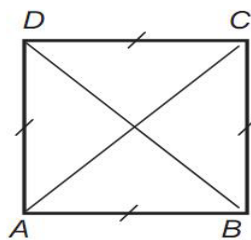
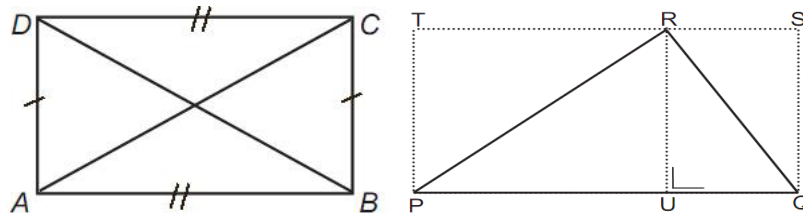
Kel	Nama Siswa	Indikator Motivasi Belajar							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1									
2									
3									
Jumlah									
Persentase (%)									

Lampiran 3

**Soal Test Kemampuan Awal ( Prasiklus)**

Waktu: 15 Menit

1. Perhatikan gambar di bawah in!



Jenis bangun datar manakah yang diatas yang bukan termasuk bangun datar...?

2. Bangun datar apakah yang terbentuk jika titik N, K, L, dan M dengan garis lurus dihubungkan...?

M · · L

N · · K

3. Jelaskan pengertian yang dimaksud dengan keliling bangun datar...?
4. Sebutkan 3 contoh bangun datar yang berbentuk persegi panjang dalam kehidupan sehari - hari...?
5. Jika diketahui panjang sisi sebuah persegi adalah 12 cm. Hitunglah keliling persegi tersebut...?
6. Jika luas sebuah persegi adalah  $400 \text{ cm}^2$ , maka tentukanlah panjang sisi persegi tersebut...?

Lampiran 4

**Kunci Jawaban Test Kemampuan Awal (Prasiklus)**

1. Garis panah
2. Persegi
3. Keliling bangun datar merupakan jumlah panjang seluruh sisi yang mengelilingi bangun tersebut
4. Meja, buku, dan papan tulis
5. Dik:  $s = 12 \text{ cm}$   
Dit: K...?  
Penyelesaian:  $K = 4 \times s$   
 $= 4 \times 12 \text{ cm} = 48 \text{ cm}$
6. Dik:  $L = 400 \text{ cm}^2$   
Dit: s...?  
Penyelesaian:  $L = s \times s = s^2$   
 $400 = s^2$   
 $s = \sqrt{400}$   
 $= 20 \text{ cm}^2$

## Lampiran 5

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

#### ( RPP ) Siklus II

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200205 Padagsidimpuan

Kelas / Semester : IV/Ganjil

Mata Pelajaran : Matematika

Pembelajaran Ke : 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan dan menentukan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga.
2. Setelah berdiskusi siswa mampu menyelesaikan persoalan dan menulis laporan atau hasil dari tugas tersebut.

Karakter siswa yang diharapkan:

- Disiplin dan Menghargai
- Tanggung jawab
- Teliti dan jujur
- Tenggang rasa
- Tekun
- Rasa ingin tahu
- Kerja sama
- Pantang menyerah

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	KD	IPK
1	4.1 Menghitung luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga	4.1. Menyelesaikan luas dan keliling persegi, persegi panjang dan segitiga secara lisan dan tulisan.

#### C. Sumber Belajar

Buku Paket Siswa : Gunanto dan Dhesy Adhalia. 2016. Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 yang Disempurnakan. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama (hlm 80-86).

#### D. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Pendidik menyapa siswa dan mengecek kehadiran peserta didik.</li><li>➤ Berdoa bersama – sama.</li><li>➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran.</li><li>➤ Memotivasi siswa dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini.</li></ul>	5 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Membimbing siswa menelaah fungsi mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari.</li><li>➤ Siswa diberikan stimulus berupa pemberian materi oleh guru.</li><li>➤ Memberikan kesempatan untuk berpikir, dan menarik kesimpulan terhadap materi yang telah disampaikan.</li><li>➤ Guru meminta tiap kelompok untuk menentukan ketua kelompoknya.</li><li>➤ Masing-masing setiap siswa lebih memahami dan menguasai materi.</li><li>➤ Memfasilitasi terjadinya interaksi antar siswa serta antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya</li><li>➤ Kemudian guru membimbing dalam proses pembelajaran berlangsung</li><li>➤ Memfasilitasi siswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.</li><li>➤ Mengevaluasi prestasi belajar siswa, menentukan skor individual dan skor rata-rata kelompok.</li><li>➤ Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah.</li></ul>	25 Menit

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bersama-sama dengan siswa membuat rangkuman/simpulan pembelajaran.</li> <li>➤ Melakukan penilaian atau refleksi.</li> <li>➤ Membimbing peserta didik untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh untuk sekarang maupun untuk masa depan.</li> <li>➤ Kegiatan kelas diakhiri dengan mengucapkan hamdalah.</li> </ul>	5 Menit
---------	--	---------

## E. Penilaian

### 4. Teknik Penilaian

- c. Penilaian pengetahuan : Tes tertulis dan penugasan
- d. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja (presentasi dan laporan)

#### c. Lembar Penilaian Kognitif

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung dan menyelesaikan luas persegi dan persegi panjang</li> </ul>	Tes lisan  Tes tertulis  Tes tertulis	Daftar pertanyaan Esay  Esay	1. Sebuah bangun persegi panjang mempunyai panjang 8 cm dan lebar 19 cm, maka keliling bangunan tersebut adalah  2. Sebuah persegi panjang mempunyai keliling 38 cm. Jika



			<p>panjang persegi panjang tersebut 12 cm, lebarnya adalah..</p> <p>3. Bangun datar yang memiliki panjang sisi yang sama adalah...</p> <p>4. Apakah persegi panjang kedua sisinya lebih panjang daripada dua sisi lainnya...</p> <p>5. Sebuah segitiga luasnya 54 cm<sup>2</sup>. Jika tingginya 12 cm, maka panjang alasnya adalah</p>
--	--	--	---

d. Lembar Penilaian Keterampilan

b) Unjuk Kerja

- Siswa diminta untuk membuat bangun datar dari bahan bekas secara berkelompok.

5. Remedial

- d. Tugas membuat rangkuman dengan indikator yang tidak mampu dicapai

- e. Tugas berupa tugas mandiri untuk mempelajari Materi dengan Indikator yang belum dicapai
  - f. Tugas belajar bersama tutor sebaya mengenai indikator yang belum dicapai
6. Pengayaan
- c. Menjadi tutor sebaya kepada teman yang belum mampu mencapai KKM pada indikatornya.
  - d. Diberikan pada siswa materi pada pertemuan selanjutnya sebagai pengetahuan tambahan .

Padangsidempuan, 2022

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Derman Harahap, S.Pd.SD  
NIP. 196501171986042001

Mazdalifah, S.Pd

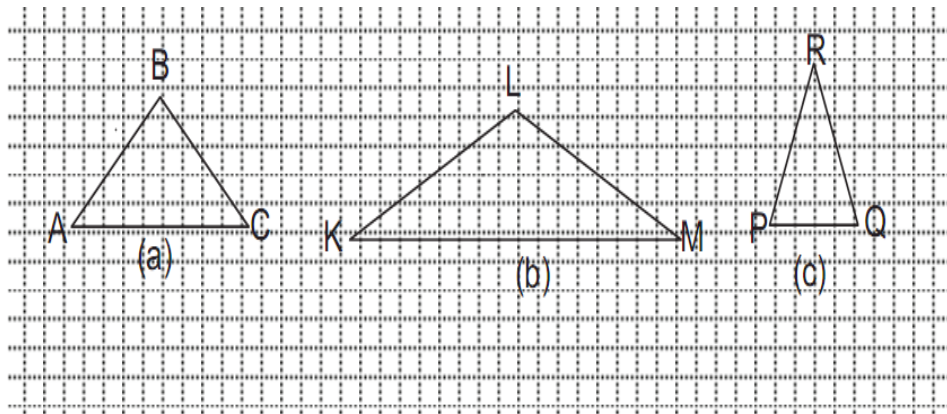
Peneliti

Gusni Sarah Nasution  
NIM. 1820500050

Lampiran 6

**Soal Siklus 1 Pertemuan ke-1**

Waktu: 15 Menit



1. Perhatikan gambar di atas ! Berdasarkan panjang sisinya, jenis segitiga apakah  $\Delta A...$
2. Sebutkan contoh jenis barang berbentuk persegi panjang yang sering kalian jumpai dalam kehidupan sehari-hari...
3. Tuliskan rumus mencari luas segitiga..
4. Keliling persegi panjang dapat ditentukan dengan ... panjang keempat sisinya. Isilah titik – titik dengan kata yang tepat dan benar!
5. Diketahui suatu segitiga memiliki panjang alas 16 cm dan tinggi 20 cm. Hitunglah luas segitiga tersebut...
6. Suatu persegi panjang mempunyai ukuran panjang 56 cm dan lebar 30 cm. Tentuknlah keliling persegi panjang tersebut...

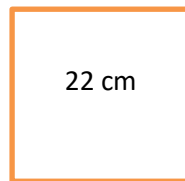
**SELAMAT BERKERJA**

## Lampiran 7

### Soal Siklus 1 Pertemuan ke-2

Waktu: 15 Menit

1. Tuliskan pengertian dari bangun datar sgitiga...
2. Perhatikan gambar di bawah ini. Hitunglah keliling persegi tersebut dengan menggunakan rumus yang tepat..



3. Meja, pintu dan lemari merupakan bangun datar yang berbentuk...
4. Jika diketahui sisi sebuah persegi adalah 27 cm. Berapakah keliling persegi tersebut..
5. Sebutkan rumus luas dan keliling persegi panjang adalah...
6. Sisi-sisi yang berhadapan dari suatu persegi panjang adalah sama panjang dan sejajar, pernyataan tersebut salah atau benar...

**SELAMAT BEKERJA**

## Lampiran 8

## Kunci Jawaban Siklus I Pertemuan ke-1 dan 2

## A. Pertemuan ke-1

No	Jawaban
1	Segitiga sama sisi
2	Meja, pintu, dan kaca jendela
3	Rumus mencari segitiga adalah $L = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$
4	Menjumlahkan
5	Dik: a = 16 cm, dan t = 20 cm Dit: L...? Penyelesaian: $L = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$ $= \frac{1}{2} \times 16 \times 20$ $= \frac{1}{2} : 320$ $= 160 \text{ cm}^2$
6	Dik: p = 56 cm dan l = 30 cm Dit: K...? Penyelesaian: $K = 2 \times (p + l) = 2 \times 86 \text{ cm}$ $= 172 \text{ cm}$

## B. Pertemuan ke-2

No	Jawaban
1	Segitiga merupakan bangun datar yang dibatasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga buah titik sudut
2	Dik: s = 22 cm Dit: K...? Penyelesaian: $K = 4 \times s$ $= 4 \times 22 \text{ cm} = 88 \text{ cm}$
3	Persegi Panjang
4	Dik: s = 27 cm Dit: K...? Penyelesaian: $K = 4 \times s$ $= 4 \times 27 \text{ cm} = 108 \text{ cm}$
5	Rumus luas dan keliling persegi panjang

	$L = p + 1$ $K = 2 \times (p + 1)$
<b>6</b>	Benar

Lampiran 9

**Soal Siklus II Pertemuan ke-1**

Waktu: 15 Menit

1. Tuliskan rumus keliling persegi ....
2. Tentukan keliling persegi panjang jika panjang adalah 15 cm dan lebar adalah 8 cm...
3. Dua orang anak bernama Izzah dan Azka ingin menghitung keliling dari segitiga . Izzah menggunakan rumus keliling  $K=3s$ . Sementara Azka menggunakan rumus keliling  $K= s+s+s$ . Rumus Izzah atau Azka yang dapat menghitung keliling dari segitiga...
4. Suatu persegi panjang memiliki panjang 12 cm dan lebar 6 cm, maka luasnya adalah...  $\text{cm}^2$
5. Sebutkan yang merupakan makanan yang berbentuk persegi dalam kehidupan sehari – hari...
6. Persegi panjang memiliki empat sisi, pernyataan tersebut benar atau salah...

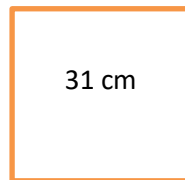
**SELAMAT BERKERJA**

Lampiran 10

**Soal Siklus II Pertemuan ke-2**

Waktu: 15 Menit

1. Sebuah segitiga memiliki panjang sisi 5 cm, 7 cm, dan 9 cm. Hitunglah keliling segitiga adalah...
  - a. 20 cm
  - b. 21 cm
  - c. 22 cm
  - d. 23 cm
2. Tuliskan rumus luas dan keliling segitiga adalah...
3. Tentukan keliling persegi di bawah ini adalah ...



4. Keliling persegi ABCD ... dengan jumlah panjang keempat sisinya. Jawaban yang benar untuk mengisi titik-titik tersebut adalah..
5. Apa saja contoh yang bukan benda berbentuk segitiga adalah..
6. Menghitung luas persegi panjang menggunakan rumus  $L = p \times l$ . Apa keterangan symbol p dan l dalam rumus luas persegi panjang...

**SELAMAT BERKERJA**



## Lampiran 11

**Kunci Jawaban Siklus II Pertemuan ke-1 dan 2****A. Pertemuan ke-1**

No	Jawaban
1	Rumus keliling persegi yaitu: $K = 4 \times s$
2	Dik: $p = 15$ cm dan $l = 8$ cm Dit: K...? Penyelesaian: $K = 2 \times (p + l) = 2 \times 23$ cm  $= 46$ cm
3	Azka
4	Dik: $p = 12$ cm dan $l = 6$ cm Dit: K...? Penyelesaian: $L = p \times l = 12$ cm $\times$ $6$ cm  $= 72$ cm
5	Tahu, roti tawar, dan ketupat
6	Benar

**B. Pertemuan ke-2**

No	Jawaban
1	Dik: sisi 1 = 5 cm, sisi 2 = 7 cm, dan sisi 3 = 9 cm  Dit: K...?  Penyelesaian:  $K = \text{sisi 1} + \text{sisi 2} + \text{sisi 3}$  $= 5$ cm + $7$ cm + $9$ cm  $= 21$ cm
2	Rumus segitiga

	$L = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$ dan $K = \text{sisi 1} + \text{sisi 2} + \text{sisi 3}$
<b>3</b>	Dik: $s = 31 \text{ cm}$ Dit: K...? Penyelesaian: $K = 4 \times s$ $= 4 \times 31 \text{ cm} = 124 \text{ cm}$
<b>4</b>	Sama
<b>5</b>	Buku paket, botol minum, kursi dan meja
<b>6</b>	Keterangan symbol p dan l yaitu p adalah panjang persegi panjang dan l adalah lebar persegi panjang

Lampiran 12

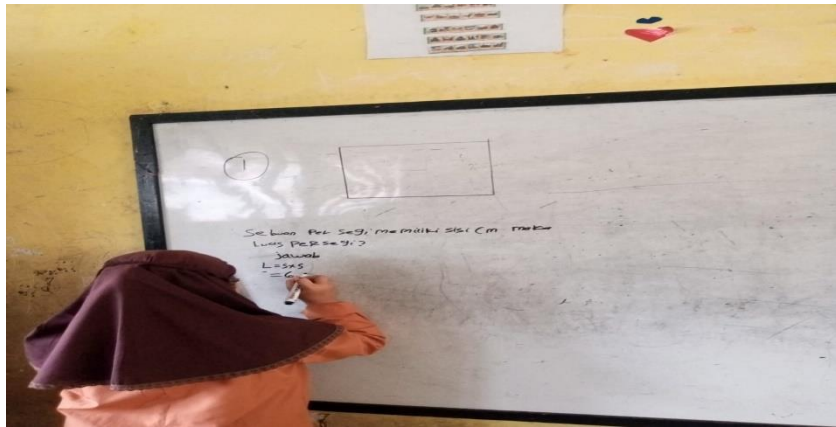
**DOKUMEN BERBENTUK GAMBAR (FOTO)**



**Pada saat pemberian tes kemampuan awal**



**Kegiatan Diskusi Kelompok**



**Pada saat *game* (permainan) berlangsung**



**Pada saat guru (peneliti) memberikan reward**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22783 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website: <https://itik.iain.padangsidempuan.zo.net> E-mail: [itik@iain.padangsidempuan.ac.id](mailto:itik@iain.padangsidempuan.ac.id)

Nomor: B-2000/In.14/E.2/TL.00/06/2022  
Hal : Izin Riset  
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 200205 Padangsidempuan  
Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:


Nama : Gusni Sarah Nasution  
NIM : 1820500050  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD Negeri 200205 Padangsidempuan".

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

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Padangsidempuan, 17 Juni 2022  
a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang AUPK FTIK

  
Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 197104241999031004