

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(LKPD) MATEMATIKA BERBASIS MODEL  
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* KELAS V  
MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

**Oleh :  
AFIFAH LUTHFI AZIZ  
NPM. 2201030001**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
1447 H/ 2025 M**

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERA DIDIK (LKPD)  
MATEMATIKA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM  
GAMES TOURNAMENT* KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Afifah Luthfi Aziz  
NPM. 2201030001

Pembimbing: Dr. Siti Annisah, M.Pd

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
1447 H/ 2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.lin@metrouniv.ac.id

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Afifah Luthfi Aziz  
NPM : 2201030001  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGMI



**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 199403042018012002

Metro, 04 Desember 2025  
Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 198006072003122003

## PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
(LKPD) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM  
GAMES TOURNAMENT* KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR

Nama : Afifah Luthfi Aziz

NPM : 2201030001

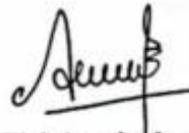
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 04 Desember 2025  
Pembimbing



Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
NIP. 19800607 200312 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail tarbiyah.un@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: 2023/Un-36.1/0/PP.009/12/2025

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MATEMATIKA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR, yang disusun oleh: Afifah Luthfi Aziz, NPM: 2201030001, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/11 Desember 2025.

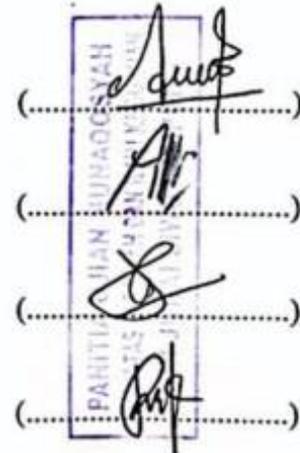
**TIM PENGUJI**

Penguji I : Dr. Siti Annisah, M.Pd

Penguji II : Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag

Penguji III : Firma Andrian, M.Pd

Penguji IV : Ratih Rahmawati, M.Pd



Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Siti Annisah, M.Pd.

0800607 200312 2 003

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERA DIDIK (LKPD) MATEMATIKA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

**Oleh:**

**Afifah Luthfi Aziz**

**NPM. 2201030001**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, penggunaan LKPD yang masih berfokus pada latihan soal, serta pembelajaran yang belum berpusat pada peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi KPK dan FPB untuk peserta didik kelas V MIN 1 Lampung Timur, serta menguji validitas, respon peserta didik maupun guru terhadap produk yang dikembangkan.

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan analisis kelayakan media, serta respon guru dan peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD Matematika berbasis *Team Games Tournament* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media Hasil dari penelitian ini diperoleh presentase nilai rata-rata yang sama dari ahli materi dan ahli media sebesar 96% dengan kriteria “sangat layak”. Uji coba kelompok kecil yang melibatkan 11 peserta didik menghasilkan persentase respon sebesar 91,4% dengan kategori “sangat menarik”, dan respon guru mencapai 94% dengan kategori “sangat menarik”. Sehingga dapat disimpulkan, LKPD Matematika berbasis *Team Games Tournament* layak digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran disekolah dasar terutama peserta didik kelas V pada materi KPK dan FPB.

**Kata Kunci:** Pengembangan LKPD, *Team Games Tournament* (TGT)

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afifah Luthfi Aziz  
NPM : 2201030001  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 04 Desember 2025  
Yang Menyatakan,



Afifah Luthfi Aziz  
NPM. 2201030001

## MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: "*Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya*".<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (PT Sinergi Pustaka Indonesia, 2010), 80.

## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

1. Kedua orang tua tersayang, Ibu Tutik Mas Hudah dan Ayah Tukiman. Terima kasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Selalu senantiasa mendoakan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan, mengusahakan, memberikan dukungan baik secara moral maupun finansial, serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat ibu dan ayah lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak perempuan pertamanya ini menyandang gelar sarjana seperti yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga ibu dan ayah selalu sehat, panjang umur, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih dimasa yang akan datang.
2. Adik laki-laki saya, Muhammad Fahmi Ammar Aziz yang selalu membuat penulis termotivasi untuk terus bisa belajar menjadi sosok kakak yang dapat memberikan pengaruh *positif*, baik dalam bidang akademik maupun non akademik, serta menjadi panutan di masa yang akan datang.
3. Keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat, doa, dan juga perhatian untuk menyelesaikan skripsi.
4. Sahabat penulis Nur Wulandari, Tarisa Amelia, Dhani Fingki Nauli, Melsi Fatullaila, Anastasya Dwi Pinasti, Maika Agista Faradilla, Annisa Aulia Adillah, Siti Aisyah, dan Riska Amalia. Terimakasih atas segala bantuan, waktu support, dan kebaikan yang diberikan kepada penulis selama ini. *See you on top, guys.*
5. Teman-teman satu bimbingan skripsi yang saling menolong, serta memberikan motivasi yang selama proses penyusunan skripsi.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas petunjuk dan karunia-Nya yang memungkinkan peneliti menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Jurai Siwo Lampung demi meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan banyak dukungan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd. Kons. Selaku Rektor UIN Jurai Siwo Lampung.
2. Ibu Dr. Siti Annisah M.Pd. Selaku Dekan FTIK UIN Jurai Siwo Lampung, sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dea Tara Ningtyas M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak dan Ibu Dosen UIN Jurai Siwo Lampung yang tak kalah pentingnya, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan teman-teman yang telah memberikan doa serta dukungan semangat dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
5. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Darsono, M.Pd.I selaku Kepala MIN 1 Lampung Timur, Ibu Febri Mariyana, S.Ag selaku Waka Kurikulum MIN 1 Lampung Timur yang selalu memberikan semangat motivasi kepada penulis, dan Ibu Ayuni Noviani, S.Pd.I selaku wali kelas V yang telah memberikan informasi serta bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Yunita Wildaniati, M.Pd selaku ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.
7. Ibu Ayyesha Dara Fayola, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan saran dan masukan terhadap produk yang dikembangkan.

Peneliti sadar dalam penulisan masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun sehingga pembuatan skripsi yang akan datang dapat lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kami khususnya dan bagi pembaca umumnya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Metro, 04 Desember 2025

Penulis



**Afifah Luthfi Aziz**  
**NPM. 2201030001**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMBUTAN</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>NOTA DINAS</b> .....	iii
<b>PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>PENGESAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ORISINILITAS PENELITIAN</b> .....	vii
<b>MOTO</b> .....	viii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Pengembangan .....	11
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan .....	11
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	14
A. Kajian Teori .....	14
1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	14
2. Model Pembelajaran Berbasis <i>Team Games Tournament</i> (TGT). .....	21
3. Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan Game Puzzle .....	27
4. Hasil Belajar .....	29

5. Materi KPK dan FPB .....	34
B. Kajian Studi yang Relevan .....	38
C. Kerangka Berfikir.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Jenis Penelitian .....	43
B. Prosedur Pengembangan .....	43
C. Desain Uji Coba Produk .....	47
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	48
E. Teknik Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>59</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	59
1. Potensi dan Masalah .....	59
2. Mengumpulkan Informasi .....	60
3. Desain Produk .....	63
4. Validasi Desain .....	75
5. Revisi Desain .....	78
6. Uji Coba Produk.....	84
7. Revisi Produk .....	91
B. Kajian Produk Akhir .....	91
1. Kelayakan .....	91
2. Kemenarikan .....	93
C. Keterbatasan Penelitian .....	94
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>95</b>
A. Simpulan .....	95
B. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>103</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>225</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Ulangan Harian Matematika Kelas V MIN 1 Lampung Timur.....	4
Tabel 2.1	Ranah Kognitif .....	31
Tabel 2.2	Ranah Afektif .....	33
Tabel 2.3	Ranah Psikomotorik .....	33
Tabel 3.1	Unstrumen Penelitian .....	50
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	52
Table 3.4	Kisi-Kisi Angket Respon Guru .....	53
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	54
Tabel 3.6	Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media .....	56
Tabel 3.7	Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik .....	58
Tabel 4.1	Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	61
Tabel 4.2	Daftar Nama Validator .....	75
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Materi .....	76
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media.....	77
Tabel 4.5	Saran Ahli Materi .....	78
Tabel 4.6	Saran Perbaikan Ahli Materi .....	79
Tabel 4.7	Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Media .....	80
Tabel 4.8	Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Media .....	81
Tabel 4.9	Uji Coba Produk.....	84
Tabel 4.10	Respon Peserta Didik .....	87
Tabel 4.11	Hasil Respon Peserta Didik.....	88
Tabel 4.12	Nilai Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	89
Tabel 4.13	Hasil Respon Guru .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 4.1 Cover LKPD.....	64
Gambar 4.2 Identitas LKPD.....	65
Gambar 4.3 Kata Pengantar` .....	66
Gambar 4.4 Daftar Isi.....	67
Gambar 4.5 Bagian Pendahuluan.....	68
Gambar 4.6 Pendalaman Materi.....	70
Gambar 4.7 Permainan <i>Puzzle</i> .....	72
Gambar 4.8 Latihan Soal dan Sumatif .....	73
Gambar 4.9 Bagian Penutup .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil Wawancara.....	104
Lampiran 2 : Hasil Analisis Kebutuhan.....	105
Lampiran 3 : Hasil Validasi Ahli Materi .....	109
Lampiran 4 : Hasil Validasi Ahli Media.....	112
Lampiran 5 : Hasil Respon Guru Kelas .....	117
Lampiran 6 : Hasil Respon Peserta Didik.....	120
Lampiran 7 : <i>Pre-test</i> .....	129
Lampiran 8 : <i>Post-test</i> .....	130
Lampiran 9 : Hasil Kerja Peserta Didik.....	131
Lampiran 10 : Modul Ajar Kelas V Materi KPK dan FPB.....	147
Lampiran 11 : Dokumentasi Bukti Prasurvey.....	167
Lampiran 12 : Dokumentasi <i>Pre-test – Post-test</i> .....	168
Lampiran 13 : Dokumentasi Uji Coba Produk Kepada Guru Kelas dan Peserta Didik .....	169
Lampiran 14 : Desain LKPD Berbasis TGT .....	171
Lampiran 15 : Izin Prasurvey.....	209
Lampiran 16 : Balasan Prasurvey .....	210
Lampiran 17 : Izin Research .....	211
Lampiran 18 : Balasan Research.....	212
Lampiran 19 : Surat Tugas.....	213
Lampiran 20 : Surat Pelaksanaan Research .....	214
Lampiran 21 : Surat Bimbingan Skripsi .....	215
Lampiran 22 : Surat Keterangan Bebas Pustaka UIN Jurai Siwo Lampung ...	216
Lampiran 23 : Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	217

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu dasar yang memiliki peranan strategis dalam dunia pendidikan. Pembelajaran matematika tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep dan prosedur, tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan logis peserta didik. Salah satu untuk cara mengembangkan kemampuan peserta didik ialah mendukung pemahaman dan penguasaan materi secara optimal, diperlukan pendekatan yang inovatif dan efektif. Pendekatan tersebut tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara mendalam, tetapi juga mendorong mereka untuk menerapkan kemampuan berpikirnya dalam berbagai situasi, sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Pada proses belajar matematika, terdapat beberapa aspek penting yang perlu dikuasai oleh siswa agar mereka dapat memahami konsep-konsep matematika secara mendalam dan menerapkannya dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Sebagai upaya untuk mewujudkan pentingnya pembelajaran matematika dalam kehidupan siswa, diperlukan perumusan tujuan pembelajaran yang terarah dan sistematis.<sup>2</sup>

Menurut Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan yang berlaku dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan agar peserta didik mampu memahami konsep menjelaskan

---

<sup>2</sup> Haziatun Syakira Lika Apreasta, Ratnawati, "Pengembangan E-Lkpd Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023): 1–23.

keterkaitan antar konsep, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah. Selain itu, pembelajaran matematika diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, analitis, sistematis sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar serta mampu menerapkan konsep, prinsip, dan operasi matematika. Pada pemahaman konsep yang lebih mendalam dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat, hal ini juga akan mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran matematika tidak hanya sebatas penguasaan materi, tetapi juga diarahkan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.<sup>3</sup>

Namun demikian, realita yang terjadi menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran matematika tersebut belum sepenuhnya tercapai. Meskipun matematika memiliki peran penting, pada kenyataannya hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena matematika sering dianggap sulit, rumit dipahami, dan kurang menarik.<sup>4</sup> Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh berbagai aspek, seperti materi yang dianggap kurang relevan, model pembelajaran yang kurang bervariasi, serta metode guru yang lebih berfokus pada penyampaian materi daripada pemahaman siswa.<sup>5</sup> Permasalahan tersebut tidak hanya terjadi pada lingkup sekolah tertentu, tetapi juga terlihat dalam hasil studi internasional yang menunjukkan rendahnya kemampuan matematika siswa Indonesia.

---

<sup>3</sup> Vega Falcon Vladimir, "SKL Permendikbud 5 tahun 2022," *Gastronomía ecuatoriana y turismo local*. 1, no. 69 (2022): 5–24.

<sup>4</sup> Ni Wayan Sunita dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik," *WIDYADARI: Jurnal Pendidikan* 20, no. 1 (2019): 127–45, <https://doi.org/10.5281/zenodo.2655018>.

<sup>5</sup> Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa," *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* 2, no. 1c (2019): 659–63.

Fenomena tersebut diperkuat oleh hasil studi internasional. Berdasarkan data TIMSS pada tahun 2015 Indonesia berada di urutan peringkat ke-44 dari 49 negara peserta dengan skor rata-rata 397 dengan skor rata-rata Internasional 500. Jika dibandingkan dengan Negara ASEAN, seperti Singapura dan Malaysia, posisi Indonesia masih dibawah Negara-negara tersebut. Pada PISA 2018, Indonesia menempati peringkat ke-73 dari 79 negara dengan skor rata-rata 379 dalam bidang matematika, jauh di bawah rata-rata skor OECD yaitu 489.<sup>6</sup> Terakhir pada PISA 2022 Indonesia menempati peringkat ke-68 dengan 379. Hasil studi TIMSS dan PISA di atas menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih tergolong rendah.<sup>7</sup> Permasalahan yang tergambar pada tingkat internasional tersebut, tampak pula dalam kenyataan di sekolah dasar, salah satunya di MIN 1 Lampung Timur yang menjadi lokasi penelitian ini dilakukan.

Hasil Pra-survey, wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di MIN 1 Lampung Timur pada 22 Juli 2025, peneliti menemukan bahwa banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 70. Padahal guru telah menggunakan perangkat ajar, yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Meskipun pembelajaran di kelas sudah memanfaatkan LKPD, namun guru belum menerapkan model pembelajaran yang interaktif sehingga siswa kurang terdorong untuk berpartisipasi aktif. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.<sup>8</sup> Adapun data hasil belajar mata

---

<sup>6</sup> Andi Mawaddah Hamzah, "Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) as A Measurement for Student Mathematics Assessment Development," *12 Waiheru* 9, no. 2 (2023): 189–96, <https://doi.org/10.47655/12waiheru.v9i2.144>.

<sup>7</sup> Elma Batasia Siregar dkk., "Kualitas Pendidikan Matematika Di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan* 12, no. 2 (2024): 34–50.

<sup>8</sup> Selasa, 22 Juli 2025, MIN 1 Lampung Timur, Guru Kelas V

pelajaran Matematika diperoleh penulis melalui dokumentasi pada Selasa 12 Agustus 2025, yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Ulangan Harian Matematika Kelas V MIN 1 Lampung Timur**

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Jumlah Siswa Tuntas ( $\geq 70$ )	Jumlah Siswa Tidak Tuntas ( $< 70$ )	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
VA	23	70	18	5	78%	22%
VB	23	70	17	6	74%	26%
VC	21	70	16	5	76%	24%
VD	22	70	5	17	23%	77%
Jumlah	89	70	56	33	63%	37%

*Sumber: Hasil Ulangan Harian Matematika V MIN 1 Lampung Timur 1*

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa dari total 89 peserta didik yang terdiri dari kelas VA, VB, VC, dan VD, hanya 56 siswa (63%) yang mencapai nilai tuntas sesuai dengan KKTP yang ditentukan yaitu 70, sedangkan 33 siswa (37%) masih belum mencapai ketuntasan. Jika dilihat dari per kelas, kelas VA dari 23 siswa, 18 tuntas (78%) dan 5 tidak tuntas (22%). Kelas VB dari 23 siswa, 17 tuntas (74%) dan 6 tidak tuntas (26%). Kelas VC dari 21 siswa, 16 tuntas (76%) dan 5 tidak tuntas (24%). Sementara itu, kelas VD dari 22 siswa, 5 tuntas (23%) dan 17 tidak tuntas (77%).

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa tingkat ketuntasan belajar matematika peserta didik, khususnya di kelas VD masih rendah. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya upaya peningkatan hasil belajar melalui perbaikan

proses pembelajaran, seperti menghindari metode yang monoton dan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>9</sup>

Keberhasilan dalam belajar matematika sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Menurut Slameto faktor-faktor tersebut meliputi kondisi fisiologis, motivasi, minat, bakat, lingkungan belajar, metode mengajar, dan ketersediaan bahan ajar.<sup>10</sup> Sejalan dengan itu, Sudjana juga menegaskan bahwa kualitas bahan ajar yang digunakan guru sangat menentukan tingkat pemahaman siswa.<sup>11</sup> Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut adalah memanfaatkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).<sup>12</sup> Oleh karena itu, LKPD menjadi salah satu bahan ajar yang layak untuk membantu siswa memahami materi secara optimal.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah bahan ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. LKPD bertujuan untuk memacu dan membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar dalam rangka menguasai pemahaman, keterampilan, dan atau sikap. LKPD dirancang untuk mencapai kompetensi dasar

---

<sup>9</sup> Ayu Ardila dan Suryo Hartanto, "Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Mts Iskandar Muda Batam," *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2017), <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>. 59

<sup>10</sup> Selfi Faulina Safitri dkk., "Latar Belakang Pendidikan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Kelas Iv Di Sdit Al-Madina Purworejo," *JURNAL PARIS LANGKIS : Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 2, no. 1 (2021): 115.

<sup>11</sup> Hanuni Hanuni, "Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pelajaran Matematika Di Kelas Ii Melalui Pendekatan Diskusi Yang Menyenangkan," *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 4, no. 2 (2023): 725–31, <https://doi.org/10.38035/jmpis.v4i2.1768>.

<sup>12</sup> Siti Suprihatin dan Yuni Mariani Manik, "Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 8, no. 1 (2020): 65–72, <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.

yang telah ditetapkan. Menurut Nurul Hidayati Rofiah, LKPD merupakan panduan bagi peserta didik untuk mengerjakan pekerjaan tertentu yang dapat meningkatkan dan memperkuat hasil belajar. Selain itu LKPD juga memudahkan guru maupun peserta didik dalam mencapai tujuan tertentu dalam kegiatan belajar mengajar.<sup>13</sup> Berdasarkan tujuan dan manfaat tersebut, perlu adanya pengembangan LKPD agar lebih inovatif dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan LKPD menjadi sebuah inovasi yang bertujuan meningkatkan hasil belajar dalam proses belajar, khususnya dalam mendukung kurikulum yang berfokus pada kebutuhan siswa. Namun, penggunaan LKPD saja belum cukup. Diperlukan pula inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan dan terbukti layak adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin, model TGT sangat sesuai diterapkan pada kondisi pembelajaran yang menunjukkan rendahnya hasil belajar dan ketidakaktifan peserta didik, karena model ini mengintegrasikan kerja sama kelompok dan unsur permainan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup> Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Erlangga Hanan dkk. juga menunjukkan bahwa model

---

<sup>13</sup> Ratu Raudoh, "Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Ips Smk Materi Makhluk Hidup Dan Lingkungannya," *Bionatural* 10, no. 1 (2023): 116–22.

<sup>14</sup> Clarifita Nur Wahidah dan Firosalia Kristin, *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Dikelas IV Sekolah Dasar*, 6 (2023): 378–88.

Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.<sup>15</sup>

Pada penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen, dimana mereka bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dan kemudian berkompetisi dalam turnamen yang diatur oleh guru. Proses ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga melatih kemampuan sosial, komunikasi, dan sportivitas. Model ini mudah diterapkan karena melibatkan semua siswa tanpa memandang latar belakang, serta menekankan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT mengajarkan siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, berargumentasi, dan saling percaya dalam tim agar tim mereka menjadi yang terbaik.<sup>16</sup> Berdasarkan beberapa kelebihan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan lembar kerja peserta didik memiliki peran penting, yaitu sebagai model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, sportivitas, serta keterampilan sosial siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Hasil analisis kebutuhan pada saat wawancara dengan guru dan siswa di MIN 1 Lampung Timur, diketahui bahwa LKPD yang digunakan dalam

---

<sup>15</sup> Nani Nur dkk., *Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila*, 4, no. 3 (2023): 259–73.

<sup>16</sup> Pitriani Nenden Novia dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar,” *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika* *Sebelas April* 1, no. 1 (2022): 1–10.

pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teaching oriented*), LKPD tersebut langkah-langkahnya belum tersusun secara sistematis, dan hanya berisi soal-soal latihan, sehingga belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Meskipun guru telah berupaya membuat LKPD secara mandiri, keterbatasan waktu menyebabkan pengembangan bahan ajar tersebut belum optimal, sehingga kualitasnya perlu ditingkatkan. Siswa juga mengungkapkan bahwa mengalami kesulitan dalam memahami materi KPK dan FPB, siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan karena lebih menyenangkan. Dengan demikian, guru dan siswa menyetujui pengembangan LKPD berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) agar pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Sejalan dengan pernyataan diatas, beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya mengenai bahan ajar tambahan sebagai pendamping proses belajar dan mengajar berbasis *Team Games Tournament* (TGT). Seperti penelitian oleh Nisa Junia, Joko Sutrisno AB, dkk Tahun 2022 dengan hasil bahwasannya LKPD berbasis model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>17</sup> Kemudian oleh Maylida Yanasin, dkk Tahun 2024 dengan hasil penggunaan LKPD berbasis TGT membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam

---

<sup>17</sup> Nisa Junia dkk., "Pengembangan Lkpd Berbasis Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Materi Kerja Sama Ekonomi Internasional Peserta Didik Kelas Xi Semester Genap Sma Negeri 14 Bandar Lampung," *Ekonomia: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi* 5, no. 1 (2023): 179–90.

pembelajaran, serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu, maka diperlukan sebuah inovasi mengembangkan bahan ajar berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk siswa kelas V MIN 1 Lampung Timur. Persamaannya yaitu mengembangkan produk bahan ajar. Perbedaannya yaitu dari segi pengumpulan data, pelaksanaan penelitian, dan hasil penelitian. Fokus utama penelitian ini yaitu menghasilkan produk bahan ajar berupa LKPD, serta mengetahui tingkat kelayakan dan kemenarikannya dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika, khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).

Berdasarkan uraian diatas, dapat melihat dan merencanakan akan mengembangkan bahan ajar LKPD berbasis *Team Games Tournament* (TGT) pada pelajaran Matematika di MIN 1 Lampung Timur diharapkan dengan adanya pengembangan bahan ajar ini dapat memberikan solusi bagi pendidik agar bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran, maka dari itu peneliti melakukan penelitian tentang **“PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERA DIDIK (LKPD) MATEMATIKA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR”**.

---

<sup>18</sup> Prosiding Simbiosis Vi, *Penerapan Pembelajaran Team Games Tournament dengan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, 2024 (2024): 77–84.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dideskripsikan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik yang belum menitikberatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas V.
3. LKPD masih fokus pada latihan soal, dan langkah kerja pada LKPD belum rinci.

## **C. Batasan Masalah**

1. Materi yang dibahas meliputi: Menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan Faktor dan Faktorisasi Prima. Materi disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran pada kelas V mencakup dengan Bab KPK dan FPB.
2. LKPD yang dikembangkan berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).
3. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan Borg and Gall.

## **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kelayakan LKPD Matematika berbasis model pembelajaran TGT menurut validasi ahli materi dan ahli media?
2. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap LKPD Matematika berbasis model pembelajaran TGT yang dikembangkan?

### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Kelas V MIN 1 Lampung Timur.
2. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Kelas V MIN 1 Lampung Timur.

### **F. Manfaat Produk yang Dikembangkan**

1. Bagi Peserta Didik
  - a. Untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran.
  - b. Untuk meningkatkan hasil belajar, mengembangkan kemampuan berfikir kritis serta meningkatkan keaktifan peserta didik agar sesuai yang diharapkan melalui kerja sama tim.
2. Bagi Pendidik
  - a. Dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar
  - b. Meningkatkan wawasan, pengetahuan serta keprofesionalan pendidik dalam mengajar.
3. Bagi Peneliti
  - a. Dapat menerapkan LKPD Berbasis model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada materi yang dibahas.
  - b. Untuk menambah keterampilan dan pengetahuan dalam mengembangkan sumber belajar.

#### 4. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menambah referensi bahan ajar baru yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan berupa LKPD berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Pelajaran Matematika di Kelas V yang berisikan :

a. Jenis Huruf

Jenis huruf yang digunakan adalah *Times New Roman, Calibri, Dll.*

b. LKPD dicetak dengan ukuran kertas B5 dan menggunakan jenis kertas HVS (*Houtvrij Schrijpapier*).

c. Isi produk yang dikembangkan memuat:

1) Cover

2) Halaman Judul

3) Kata Pengantar

4) Daftar Isi

5) Capaian Pembelajaran (CP)

6) Tujuan Pembelajaran (TP)

7) Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

8) Petunjuk Penggunaan LKPD

9) Langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament*

10) Materi KPK dan FPB

- 11) Ciri-ciri menentukan KPK dan FPB dalam soal cerita
  - 12) Contoh-contoh soal cerita KPK dan FPB
  - 13) Langkah-langkah game Puzzle
  - 14) Permainan Puzzle
  - 15) Latihan soal dan Tugas Mandiri
  - 16) Daftar Pustaka
  - 17) Biodata Penulis
  - 18) Cover belakang
2. Produk LKPD berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* juga dilengkapi dengan game Puzzle sebagai salah satu aktivitas pembelajaran. Produk ini dirancang agar siswa lebih mudah memahami konsep KPK dan FPB melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan melatih kerja sama kelompok yang berisikan:
- a. LKPD berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* yang dilengkapi dengan game Puzzle dibuat melalui aplikasi Canva.
  - b. LKPD berbasis game puzzle ini dilengkapi dengan petunjuk langkah-langkah pelaksanaan model *Team Games Tournament* serta aturan permainan Puzzle.
  - c. Bentuk fisik puzzle dirancang simetris dengan kombinasi warna yang menarik agar meningkatkan hasil belajar siswa serta memudahkan dalam menghubungkan potongan puzzle sesuai jawaban.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori yang mendukung dalam penelitian ini terdiri dari: (1) Lembar Kerja Peserta Didik, (2) Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), (3) Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dengan Game Puzzle, (4) Materi KPK dan FPB, (5) Hasil Belajar.

##### **1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

###### **a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik**

Lembar kerja peserta didik merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Menurut Andi Praswoto dalam Hasanah & Siregar mengatakan bahwa, LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi tugas materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, mengarah pada kompetensi dasar yang harus dicapai.<sup>1</sup> Hal ini sejalan dengan definisi Menurut Trianto dalam Wardani mengatakan bahwa, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran, membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar langsung, serta mempermudah pendidik dalam mengarahkan kegiatan, sehingga peserta didik dapat

---

<sup>1</sup> Hasanah Hasanah dan Nurdiana Siregar, "Pendampingan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Metode Proyek pada Guru-Guru SDN No 106193 Bakaran Batu," *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum* 3, no. 2 (2022): 135–37, <https://doi.org/10.47065/jrespro.v3i2.2762>.

melakukan kegiatan mendasar yang memaksimalkan pemahaman dan membentuk kemampuan dasar sesuai dengan indikator pencapaian belajar.<sup>2</sup>

Menurut Majid dalam Wardani mengatakan bahwa, LKPD digunakan sebagai sarana mengoptimalkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Darkuni dalam Wardani mengemukakan bahwa, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembar kerja yang berisi kegiatan yang harus dilakukan siswa untuk menguasai keterampilan yang diperlukan. Sedangkan menurut Adriantoni dalam Izzah mengatakan bahwa, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar Kerja Peserta Didik dapat berupa panduan untuk pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi.<sup>3</sup>

Berdasarkan kalimat di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan bahan ajar cetak yang berbentuk lembaran-lembaran kertas yang berisi petunjuk-petunjuk dan pedoman sehingga membangun peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti merujuk pada pendapatnya Prastowo, hal ini dikarenakan LKPD bukan hanya petunjuk belajar tetapi di dalam LKPD juga harus terdapat materi dan evaluasi.

---

<sup>2</sup> Iwan Umma Wardani, *Belajar Matematika SD Dengan Pendekatan SCIENTIFIC Berbasis Keterampilan*, ed. oleh August Leonardo (CV.Feniks Muda Sejahtera, 2022), hlm 14.

<sup>3</sup> Izzah, dkk Izzah, *Penulisan Bahan Ajar: Teori & Implementasi* (Izzah, 2024), hlm 117, <https://doi.org/978-623-8547-82-1>.

b. Syarat–syarat Lembar Kerja Peserta Didik

Dalam menyusun LKPD terdapat syarat-syarat yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Syarat didaktik, syarat ini mengatur tentang penggunaan LKPD universal yaitu dapat digunakan dengan baik untuk peserta didik yang lamban atau yang pandai. LKPD yang baik lebih menekankan pada proses untuk menentukan konsep.
- 2) Syarat konstruksi, yaitu syarat ketentuan terkait penggunaan bahasa, struktur kalimat, kosa kata, tingkat kesulitan dan kejelasan LKPD.
- 3) Syarat teknis, yaitu syarat yang menekankan pada penyajian LKPD yang meliputi tulisan, gambar dan penampilan.<sup>4</sup>

c. Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik

Tujuan LKPD adalah untuk melatih kemandirian peserta didik tanpa bergantung pada orang lain. LKPD juga berperan sebagai sarana pengalaman belajar, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Selain itu, guru dapat menggabungkan buku paket dengan media pembelajaran lain yang disusun secara menarik dan interaktif, agar peserta didik lebih termotivasi dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Prastowo mengemukakan tujuan LKPD adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

---

<sup>4</sup> Wardani, *Belajar Matematika SD Dengan Pendekatan SCIENTIFIC Berbasis Keterampilan*, 15–19.

- 2) Menjadi alat untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik melalui tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 3) Mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri karena LKPD menuntut keaktifan dalam menyelesaikan tugas.
- 4) Menyajikan tugas-tugas yang dikemas secara menarik dan mudah diterapkan, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.<sup>5</sup>

Berdasarkan tujuan Lembar Kerja Peserta Didik diatas adalah untuk melatih kemandirian peserta didik dalam proses belajar.

#### d. Fungsi Lembar Kerja Pendidikan

Adapun beberapa fungsi Lembar Kegiatan Peserta Didik menurut Azhar dalam buku Wardani adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik LKPD berfungsi untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang akan didapat.
- 2) Bagi guru LKPD berfungsi untuk menuntun peserta didik akan berbagai kegiatan yang perlu diberikannya serta mempertimbangkan proses berfikir yang bagaimana yang akan ditumbuhkan pada diri peserta didik.
- 3) Dengan adanya LKPD peserta didik tidak perlu mencatat atau membuat ikhtisar atau resume pada buku catatannya lagi, karena setiap LKPD sudah terdapat ringkasan seluruh materi pelajaran.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Primanita Sholihah Rosmana dkk., "Penerapan LKPD terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3082–88.

<sup>6</sup> Wardani, *Belajar Matematika SD Dengan Pendekatan SCIENTIFIC Berbasis Keterampilan*, hlm 20.

Sedangkan Menurut Prastowo dalam Ega Ayu Lestari, fungsi LKPD adalah:

- a) Sebagai bahan ajar yang bisa memiliki peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik.
- b) Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.
- c) Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
- d) Serta mempermudah pelaksanaan pengajar kepada peserta didik.<sup>7</sup>

e. Komponen-komponen LKPD

Ada beberapa komponen Lembar Kerja Peserta Didik yang harus dipenuhi demi terciptanya bahan ajar yang baik sehingga proses pembelajaranpun akan berjalan baik demi mencapai tujuan dalam pembelajaran, komponen tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Nomor Lembar Kerja Peserta Didik, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah pendidik mengenal dan menggunakannya.
- 2) Judul Kegiatan, berisi topik kegiatan sesuai dengan KD
- 3) Tujuan Pembelajaran, berisi capaian pembelajaran yang dituju oleh LKPD.
- 4) Alat dan bahan, jika kegiatan belajar memerlukan alat dan bahan maka dituliskan alat dan bahan yang diperlukan.

---

<sup>7</sup> Raudoh, "Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Ipa Smk Materi Makhluk Hidup Dan Lingkungannya." 67.

- 5) Prosedur kerja, berisi petunjuk kerja untuk peserta didik yang berfungsi mempermudah peserta didik melakukan kegiatan belajar.
- 6) Tabel data, berisi tabel dimana peserta didik dapat mencatat hasil pengamatan atau pengukuran. Untuk kegiatan yang tidak memerlukan data, maka bisa diganti dengan kotak kosong dimana peserta didik dapat menulis, menggambar, atau berhitung.
- 7) Refleksi atau umpan balik, biasa berupa pertanyaan-pertanyaan yang bersifat refleksi.<sup>8</sup>

f. Langkah-langkah Penyusunan LKPD

Lembar kerja peserta didik disusun untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik. Berikut langkah-langkah penyusunan LKPD Menurut Fatmaryanti, yaitu:

1) Menganalisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah pertama dalam penyusunan LKPD. Langkah ini dimaksudkan untuk menentukan bahan ajar LKPD pada umumnya dalam menentukan materi, langkah analisisnya dilakukan dengan cara melihat materi pokok, pengalaman belajar, serta materi yang akan diajarkan.

---

<sup>8</sup> Ergawati Ergawati dkk., "Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran," *Jurnal Guru Kita PGSD* 7, no. 2 (2023): 212, <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.42464>.

## 2) Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan dibutuhkan dalam menentukan prioritas penulisan materi. Langkah ini biasanya diawali dengan analisis kurikulum dan analisis sumber belajar.

## 3) Menentukan Judul-Judul LKPD

Judul LKPD ditentukan atas dasar kompetensi-kompetensi dasar atau materi-materi pokok yang terdapat dalam kurikulum. Penentuan judul akan lebih menjadi mudah apabila pengalaman belajar peserta didik diuraikan terlebih dahulu.

## 4) Menulis LKPD

Untuk menulis LKPD, langkah- langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a) Merumuskan kompetensi dasar.
- b) Menentukan alat penilaian dilakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik.
- c) Penyusunan materi Materi LKPD sangat berkesinambungan pada kompetensi dasar (KD) yang akan dicapai.
- d) Struktur LKPD

Langkah terakhir dalam penyusunan sebuah LKPD adalah memahami bahwa struktur LKPD terdiri dari enam komponen yaitu; (1) judul, (2) petunjuk belajar (petunjuk siswa), (3) kompetensi yang

akan dicapai, (4) informasi pendukung, (5) tugas- tugas dan langkah-langkah kerja, (6) dan penilaian.<sup>9</sup>

## 2. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

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

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar.<sup>10</sup> Model pembelajaran TGT ini adalah “salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang beda”.<sup>11</sup> Model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan. Metode *Team Games Tournament* ini lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Menurut Kiranwati dalam buku Lola Amila mengatakan bahwa, *Team Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada

---

<sup>9</sup> Trisman Harefa dkk., “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Berbasis Cooperative Learning pada Materi Menulis Naskah Drama,” *TA'EHAO: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, no. 1 (2022): 33–46.

<sup>10</sup> dkk Nyoman Ayu Putri Lestari, *Model - Model Pembelajaran*, Cetakan pe, ed. oleh Visakha Priya Dewi (NILACAKRA, 2023), hlm 86.

<sup>11</sup> Winastwan Gora Sunarto, *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, Cetakan Pe (PT Elex Media Komputindo, 2010), hlm 61.

perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.<sup>12</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, karena melibatkan peserta didik untuk dapat aktif, saling membantu, saling mendiskusikan, tanpa harus ada perbedaan status.

b. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut Slavin dalam Harry Priyatna Putra mengatakan bahwa, pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament (TGT)* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).<sup>13</sup> Hal ini sejalan dengan pendapat Ahmad Izzudin, dkk yang menyatakan bahwa, model TGT memiliki langkah-langkah tahapan pembelajaran antara lain; 1) penyajian materi, 2) pembentukan kelompok, 3) games, 4) turnamen, dan 5) team recognize (penghargaan kelompok).<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Lola Amalia Dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, Cetakan Pe, ed. oleh Bayu Wijayama (Cahaya Ghani Recovery, 2023), hlm 23.

<sup>13</sup> Harry Priyatna Putra dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6, no. 3 (2017): 106–15.

<sup>14</sup> M. R Pambudi, "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan Kompetensi Literasi Kelas VI SDN 15 Wermith Kabuapten Sorong Selatan Provinsi Papua Barat.," *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 6, no. 1 (2022): 98–103.

Dengan demikian langkah-langkah model pembelajaran TGT dilakukan secara berurutan untuk mendapat hasil yang baik. Penjelasan terkait tahapan model pembelajaran TGT antara lain sebagai berikut :

- 1) Penyajian kelas (*Class Presentation*), penyajian kelas digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi pelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat atau pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian kelas pada pembelajaran Kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pembelajaran biasa, tetapi peserta didik lebih difokuskan pada unit *Team Games Tournament*, hal ini menunjukkan bahwa siswa harus memperhatikan penuh penjelasan guru agar dapat menjawab soal-soal pada saat kompetisi dalam permainan berlangsung.
- 2) Belajar kelompok (*Team*), kelompok disusun yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk memastikan semua anggota tim benar-benar belajar, dan mempersiapkan anggota tim untuk bisa melaksanakan turnamen dengan baik sehingga memberikan kontribusi pada *team*.
- 3) Permainan (*Games*), terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

- 4) Kompetisi/Turnamen (*Turnaments*), turnamen dilakukan setiap satu-satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang lain.
- 5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*), penghargaan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang disepakati bersama.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin dalam Afifah Azzahra mengatakan bahwa, kelebihan dari model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut : 1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional, 2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan, 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka, 4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan non verbal, kompetensi yang lebih sedikit, 5)

Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.<sup>15</sup>

Menurut Taniredja, kelebihan dari model pembelajaran TGT antara lain :

- a) Dalam pembelajaran TGT siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b) Rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi.
- c) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain lebih kecil.
- d) Motivasi belajar siswa bertambah.
- e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.<sup>16</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran TGT memiliki sejumlah kelebihan, antara lain meningkatkan kerja sama antar siswa, membangun rasa percaya diri dan motivasi belajar, serta mendorong interaksi yang positif baik secara akademik maupun sosial. Selain itu, TGT membantu siswa lebih aktif, memahami materi lebih dalam, dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta toleran.

---

<sup>15</sup> Afifah Az-Zahra, "Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora," *Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* 2, no. 7 (2023): 477, <https://doi.org/10.2307/2308093>.

<sup>16</sup> Tri Astutik dan M. Husni Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2013): 9–11.

## 2) Kelemahan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kekurangan seperti yang dikemukakan oleh Suarjana yang dikutip dalam Menurut Slavin dalam Afifah Azzahra antara lain:

### a) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

### b) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.<sup>17</sup>

Menurut Taniredja, kelemahan dari model pembelajaran TGT antara lain :

---

<sup>17</sup> Az-Zahra, "Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora." 9

1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran karena pembelajaran dengan model TGT membutuhkan waktu yang lama, dan 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.<sup>18</sup>

### **3. Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dengan Game Puzzle**

#### **a. Konsep LKPD Berbasis TGT dengan Puzzle**

LKPD berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dengan puzzle merupakan inovasi bahan ajar yang memadukan aktivitas belajar kooperatif dengan media permainan. Puzzle berfungsi sebagai instrumen untuk melatih konsentrasi, keterampilan berpikir kritis, serta kerja sama kelompok. Dalam LKPD ini, materi Matematika dikemas dalam potongan-potongan puzzle yang harus dicocokkan oleh siswa secara berkelompok. Penggunaan puzzle terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>19</sup>

#### **b. Tujuan Penggunaan Puzzle dalam LKPD**

Penggunaan puzzle pada LKPD berbasis TGT bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Puzzle dirancang agar siswa tidak hanya menjawab soal secara individual,

---

<sup>18</sup> Astutik dan Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar.", 79.

<sup>19</sup> Feggy Putri Anggraini dan Safrida Napitupulu, "Pengembangan LKPD berbantu wordwall menggunakan metode *team games tournament* (TGT) siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104607 sei rotan," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. September (2024): 364–74.

tetapi juga berdiskusi, berkolaborasi, dan bersaing secara sehat. Dengan demikian, puzzle membantu mengembangkan keterampilan sosial, sportivitas, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa.<sup>20</sup>

c. Langkah – Langkah Pelaksanaan Puzzle dalam TGT

Tahap pelaksanaan puzzle dalam LKPD TGT terdiri dari:

- 1) Siswa dibagi ke dalam kelompok 4-6 orang.
- 2) Guru menyampaikan konsep dasar yang akan digunakan dalam puzzle.
- 3) Siswa bekerjasama menyusun puzzle sesuai jawaban yang benar.
- 4) Setiap kelompok berlomba menyusun puzzle dengan cepat dan tepat.
- 5) Kelompok dengan skor tertinggi diberikan apresiasi sebagai bentuk motivasi.

Dalam tahapan ini selaras dengan prinsip pembelajaran kooperatif TGT yang menekankan kolaborasi, kompetisi sehat, dan penghargaan.<sup>21</sup>

d. Keunggulan Puzzle dalam LKPD TGT

Puzzle dalam LKPD TGT memiliki beberapa keunggulan, antara lain:

- 1) Membuat suasana belajar lebih menarik dan interaktif.
- 2) Meningkatkan partisipasi aktif siswa.
- 3) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama.

---

<sup>20</sup> Zakiya Arrumaisha dkk., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dengan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura,” *Proceeding Biology Education Conference* 15, no. 1 (2018): 147.

<sup>21</sup> Reka Wulandari dkk., “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Teams Games Tournaments Pada Materi Dimensi Tiga,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 9, no. 11 (2020): 1–10.

- 4) Membantu pemahaman konsep Matematika melalui visualisasi konkret.<sup>22</sup>

#### 4. Hasil Belajar

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar mengajar. Secara umum pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja.<sup>23</sup>

Dalam pengertian lain, hasil belajar merupakan indikator keberhasilan yang dicapai siswa dalam usaha belajarnya. Proses belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam belajar.<sup>24</sup>

Menurut Kunandar hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Nana

---

<sup>22</sup> Ayuprimes Hari Bora dan Nila Kartika Sari, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Teams Games Tournament Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Indonesia Kelas X Sma Negeri 1 Wewewa Selatan," *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* 2, no. 01 (2021): 631–56, <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1521>.

<sup>23</sup> Endang Sri Wahyuni, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, Cetakan Pe (2020, 2020), hlm 65.

<sup>24</sup> Achmad Bakhtiar Hasrian Rudi Setiawan, *Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*, Cetakan Pe, ed. oleh Rizka Harfiani (Medan, 2023), hlm 23.

Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotrik. Dimiyati dan Mudjiono juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.<sup>25</sup>

Dari beberapa pendapat tentang hasil belajar maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan ini dapat terlihat dalam berbagai aspek, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan perasaan), serta psikomotorik (keterampilan motorik). Hasil belajar mencerminkan kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa sebagai buah interaksi antara proses belajar dan mengajar.

#### b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang hasilnya dipengaruhi oleh dua faktor yang di capai siswa, yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (diluar diri siswa). Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

##### 1) Faktor Internal

Dari sisi diri peserta didik, terdapat dua hal yang mempengaruhi aktivitas dan hasil belajarnya, yaitu kondisi psikologis dan fisiologis. Sedangkan

---

<sup>25</sup> Agus Sumarno, *Upaya Meningkatkan Guru Dalam Menyusun RPP Berbasis PPK Melalui Pembimbingan Kelompok MGMP Tingkat Sekolah Di SMP Negeri 2 Giritontro Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2017/2018* (CV. Akademika, 2012). 79

kondisi psikologis adalah keadaan fisiologis merupakan kondisi fisik, jasmani, atau tubuh peserta didik yang belajar.

## 2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal adalah segala sesuatu yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajarnya.<sup>26</sup>

### c. Indikator-indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Anderson secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Berikut adalah penjelasan dari ketiga ranah tersebut:

#### 1) Kognitif

Kata kerja operasional (KKO) Bloom versi revisi ranah kognitif diklasifikasikan menjadi enam kategori atau tingkatan, mulai dari yang sederhana (mengetahui) sampai dengan yang lebih kompleks (mengevaluasi). Terdapat 6 ranah kognitif yaitu sebagai berikut:<sup>27</sup>

**Tabel 2.1**  
**Ranah Kognitif**

<b>C1 (Mengingat)</b>	<b>C2 (Memahami)</b>	<b>C3 (Mengaplikasikan)</b>	<b>C4 (Menganalisis)</b>	<b>C5 (Mengevaluasi)</b>	<b>C6 (Mencipta)</b>
Mengidentifikasi	Menjelaskan	Menugaskan	Mengaudit	Membandingkan	Mengumpulkan
Mengingat kembali	Mengartikan	Mengurutkan	Mengatur	Menyimpulkan	Mengabstraksi
Membaca	Menginterpretasikan	Menentukan	Menganimasi	Mengarahkan	Menganimasi

<sup>26</sup> Hasrian Rudi Setiawan, *Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*, 65–67.

<sup>27</sup> Dkk Laili Etika Rahmawati, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (Muhammadiyah Univeristy Press, 2022)*, 65–67.

<b>C1 (Mengingat)</b>	<b>C2 (Memahami)</b>	<b>C3 (Mengaplikasi kan)</b>	<b>C4 (Menganalisis)</b>	<b>C5 (Mengevalua si)</b>	<b>C6 (Mencipta)</b>
Melafalkan	Menceritakan	Mengimpleme ntasikan	Memerinci	Mengkritik	Membangu n
Menuliskan	Menampilkan	Mengkonsepk an	Menelaah	Membuktika n	Merencakan a
Menghafal	Memberi contoh	Mendemonstra sikan	Mendeteksi	Memvalidasi	Memproduk si
Menyusun daftar	Merangkum	Menghitung	Mengaitkan	Mendukung	Mengombin asikan
Menggarisba wahi	Menyimpulk an	Menghubungk an	Memecahkan	Mempertahan kan	Merancang
menjodohkan	Membanding kan	Melakukan	Menguraikan	Menilai	Merekonstr uksi
Memilih	Mengklasifik asikan	Membuktikan	Memisahkan	Memproyeksi kan	Membuat
Memberi definisi	Menunjukkan	Melengkapi	Menyeleksi	Memberi saran	Mengategor ikan
menyatakan	Menguraikan	Memodifikasi	Melatih	Merekomend asikan	Mengombin asikan

## 2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan nilai, sikap, perasaan, emosi, serta derajat penerimaan atau terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Ranah afektif meliputi penilaian watak perilaku seperti sikap, konsep diri, minat, nilai, dan moral. Berikut adalah 5 ranah afektif berdasarkan Kata Kerja Operasional (KKO).<sup>28</sup>

<sup>28</sup> Laili Etika Rahmawati, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 76–95.

**Tabel 2.2**  
**Ranah Afektif**

<b>A1 (Menerima)</b>	<b>A2 (Merespon)</b>	<b>A3 (Menghargai)</b>	<b>A4 (Mengelola)</b>	<b>A5 (Menghayati)</b>
Mengikuti	Menjawab	Mengansumsikan	Menganut	Mengubah perilaku
Menganut	Membantu	Menyakini	Mengubah	Mempengaruhi
Mematuhi	Mengajukan	Melengkapi	Menata	Meningkatkan
Meminati	Mengompromikan	Meyakinkan	Mengklasifikasi	Mengkualifikasi
	Menyenangi	memperjelas	Mengelola	Menunjukkan

### 3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik dapat dilakukan dan diukur dengan pengamatan secara langsung ketika proses pembelajaran meliputi tingkah laku peserta didik, mengamati peserta didik setelah pembelajaran dengan memberikan tes yang mengukur pengetahuan, sikap dan juga keterampilan (*skill*) yang ditangkap dari proses pembelajaran. Terdapat 6 ranah kognitif yaitu sebagai berikut:<sup>29</sup>

**Tabel 2.3**  
**Ranah Psikomotorik**

<b>P1 (Meniru)</b>	<b>P2 (Memanipulasi)</b>	<b>P3 (Pemilihan)</b>	<b>P4 (Artikulasi)</b>	<b>P5 (Naturalisasi)</b>
Menyalin	Mengoreksi	Menunjukkan	Membangun	Mendesain
Mengikuti	Melakukan	Menyempurnakan	Mengatasi	Menentukan
Mereplikasi	Melaksanakan	Mengkalibrasi	Mengintegrasikan	Membangun

<sup>29</sup> Dkk Indah Suciati, Amran Hapsan, *Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika*, ed. oleh Amran Hapsan (CV.Ruang Tentor, 2022), hlm 10.

Mengukangi	Melaksanakan	Menyemprun akan	Mengembang kan	Mencipta
Mempersiap kan	Bereaksi	Mempraktekk an	Memodifikasi	Mengoprasi kan

## 5. Materi KPK dan FPB

Pada penelitian ini, materi yang difokuskan adalah KPK dan FPB pada semester ganjil, yang akan dipelajari oleh siswa kelas V MIN 1 Lampung Timur sebagai berikut :

### a. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB.

### b. Tujuan Pembelajaran

- 1) Menentukan KPK dan FPB menggunakan faktor prima dan faktorisasi prima.
- 2) Menyelesaikan permasalahan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari.

### c. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik dapat menyebutkan faktor prima dari suatu bilangan dengan benar. (C1)
- 2) Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah menemukan faktor-faktor prima dari suatu bilangan. (C2)
- 3) Peserta didik dapat menentukan KPK dari dua bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima. (C3)

- 4) Peserta didik dapat menentukan FPB dari dua bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima. (C3)
- 5) Peserta didik mampu menguraikan informasi penting dari soal cerita untuk menentukan apakah masalah tersebut harus diselesaikan dengan menggunakan KPK atau FPB. (C4)
- 6) Peserta didik menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB secara tepat. (C4)

d. Faktor Prima dan Faktorisasi Prima

- 1) Faktor Prima adalah bilangan prima yang terdapat pada faktor bilangan itu.

Contoh :

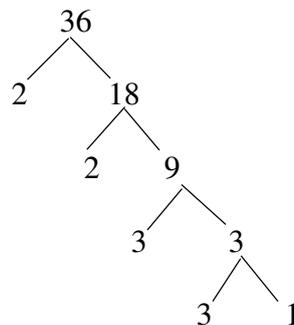
Faktor dari 14 adalah: 1, 2, 7, dan 14

Faktor primanya adalah : 2 dan 7.

- 2) Faktorisasi prima adalah bentuk perkalian faktor-faktor prima dari suatu bilangan. Untuk menentukan faktorisasi prima suatu bilangan, digunakan : Pohon Faktor.

Contoh:

Tentukan faktorisasi prima 36



<b>36</b>		
<b>2</b>	2	18
<b>2</b>	2	18
<b>3</b>	3	9
<b>3</b>	3	1

Faktorisasi prima dari  $36 = 2 \times 2 \times 3 \times 3$

$$= 2^2 \times 3^2.^{30}$$

e. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

KPK adalah singkatan dari Kelipatan Persekutuan Terkecil. Dalam aritmatika dan teori bilangan, kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan adalah bilangan positif terkecil yang dapat dibagi habis oleh kedua bilangan itu.

Cara dalam mencari KPK adalah:

1) Cara 1 :

Bisa dengan menggunakan cara menuliskan kelipatan satu persatu bilangannya.

Contoh :

KPK dari 6 dan 8

Kelipatan 6 : 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66, dst.

Kelipatan 8 : 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64, 72, 80, 88, dst.

Kelipatan dari 6 dan 8 yang sama diatas adalah 24 dan 48.

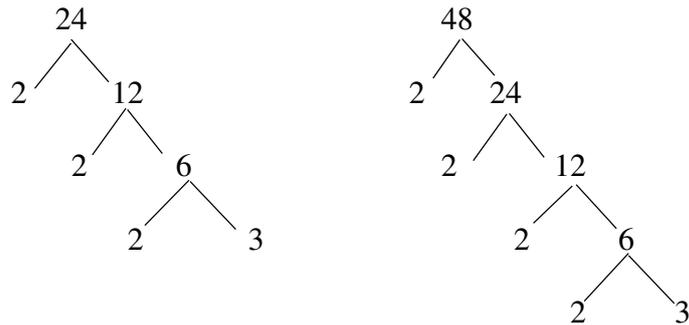
Karena kita mencari yang terkecil, maka KPK dari 6 dan 8 adalah 24.

---

<sup>30</sup> Sulis Sutrisna, *Genius Matematika Kelas 5 SD* (Wahyu Media, t.t.), 13–14.

## 2) Cara 2 :

Jika dengan cara kelipatan masih susah untuk menempatkan dan mencari KPK maka bisa dengan menggunakan faktorisasi prima atau yang biasa dikenal dengan pohon faktor.



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

$$48 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 = 2^4 \times 3$$

Karena ada angka 2 berjumlah 4 maka mencari pangkatnya yang lebih tinggi. Hal ini adalah  $2^4$ . Jadi KPK 24 dan 48 adalah  $2^4 \times 3 = 48$ .

## f. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)

Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dari dua bilangan adalah bilangan adalah bilangan bulat positif terbesar yang dapat membagi habis kedua bilangan itu.

## 1) Cara 1:

Dengan menyebutkan satu per satu faktornya, lalu cari faktor yang sama dan yang paling besar.

Contoh:

Faktor 15 adalah 1, 3, 5, dan 15

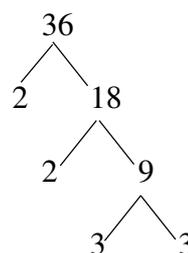
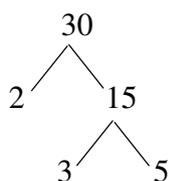
Faktor 25 adalah 1, 5, dan 25

FPB dari 15 dan 25 adalah 5.

2) Cara 2:

Dengan mencari faktor prima yang berada di kedua bilangan dan mempunyai pangkat paling kecil.

Contoh:



$$30 = 2 \times 3 \times 5$$

$$36 = 2 \times 2 \times 3 \times 3$$

Maka FPB 30 dan 36 adalah  $2 \times 3 = 6$ .<sup>31</sup>

## B. Kajian Studi Yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan mendukung penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Feggy Putri dan Safrida Napitupulu (2024) yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Wordwall* Menggunakan Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa produk yang dikembangkan sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ahli media dan ahli materi masing-masing memperoleh persentase 100%,

---

<sup>31</sup> Erna Himawati, *Menghitung Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)* (Be Champion, 2011), 6–10.

sedangkan uji kepraktisan oleh siswa menunjukkan persentase 88%. Dengan demikian, LKPD ini layak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.<sup>32</sup>

2. Reka Wulandari, Edy Yusmin, Dede Suratman yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Teams Games Tournaments Pada Materi Dimensi Tiga”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis Teams Games Tournaments (TGT) sangat disukai dan mudah dipahami oleh peserta didik. Respon siswa pada uji coba awal menunjukkan rata-rata 82,35%, dan meningkat menjadi 83,67% pada uji coba utama, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Siswa menilai LKPD ini menarik karena tampilannya yang berwarna, isi materi yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari, serta penggunaan bahasa dan petunjuk yang jelas. Selain itu, LKPD ini membantu siswa lebih termotivasi, aktif dalam pembelajaran, dan lebih mudah memahami materi dimensi tiga secara menyenangkan.<sup>33</sup>
3. Khamdiah, Nurdin Hidayat, Vetri Yanti Zainal yang berjudul “PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS TEAMS GAMES TOURNAMENTS PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMPN SATAP 13 PESAWARAN”, hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dinyatakan valid berdasarkan validasi ahli dengan skor 3,50 (ahli bahasa), 3,54

---

<sup>32</sup> Anggraini dan Napitupulu, “Pengembangan LKPD berbantu *wordwall* menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104607 sei rotan.”

<sup>33</sup> Reka Wulandari dkk., “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Teams Games Tournaments Pada Materi Dimensi Tiga.”

(ahli materi), dan 3,53 (ahli media), serta mendapat respon positif dari peserta didik dengan skor 3,40 (kemenarikan), 3,40 (kemudahan), dan 3,38 (kemanfaatan). Selain itu, tes hasil belajar menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 80%, membuktikan bahwa LKPD ini layak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Ayuprames Hari Bora dan Nila Kartika Sari yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Teams Games Tournament Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Indonesia Kelas X Sma Negeri 1 Wewewa Selatan”, hasil penelitian menunjukkan bahwa Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis *Team Games Tournament* (TGT) pada materi keanekaragaman hayati di Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan validasi ahli materi, LKS memperoleh skor rata-rata 75% (kategori layak), validasi ahli media mencapai 65,45% (kategori layak), dan validasi guru biologi mencapai 70,65% (kategori layak). Selain itu, uji keterbacaan oleh siswa menghasilkan skor rata-rata 3,95 dari 4 (kategori sangat layak), menunjukkan bahwa LKS ini menarik, mudah dipahami, dan layak dalam meningkatkan keterlibatan siswa.<sup>34</sup>

### C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Matematika di kelas V MIN 1 Lampung Timur saat ini menghadapi beberapa tantangan, seperti rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan LKPD

---

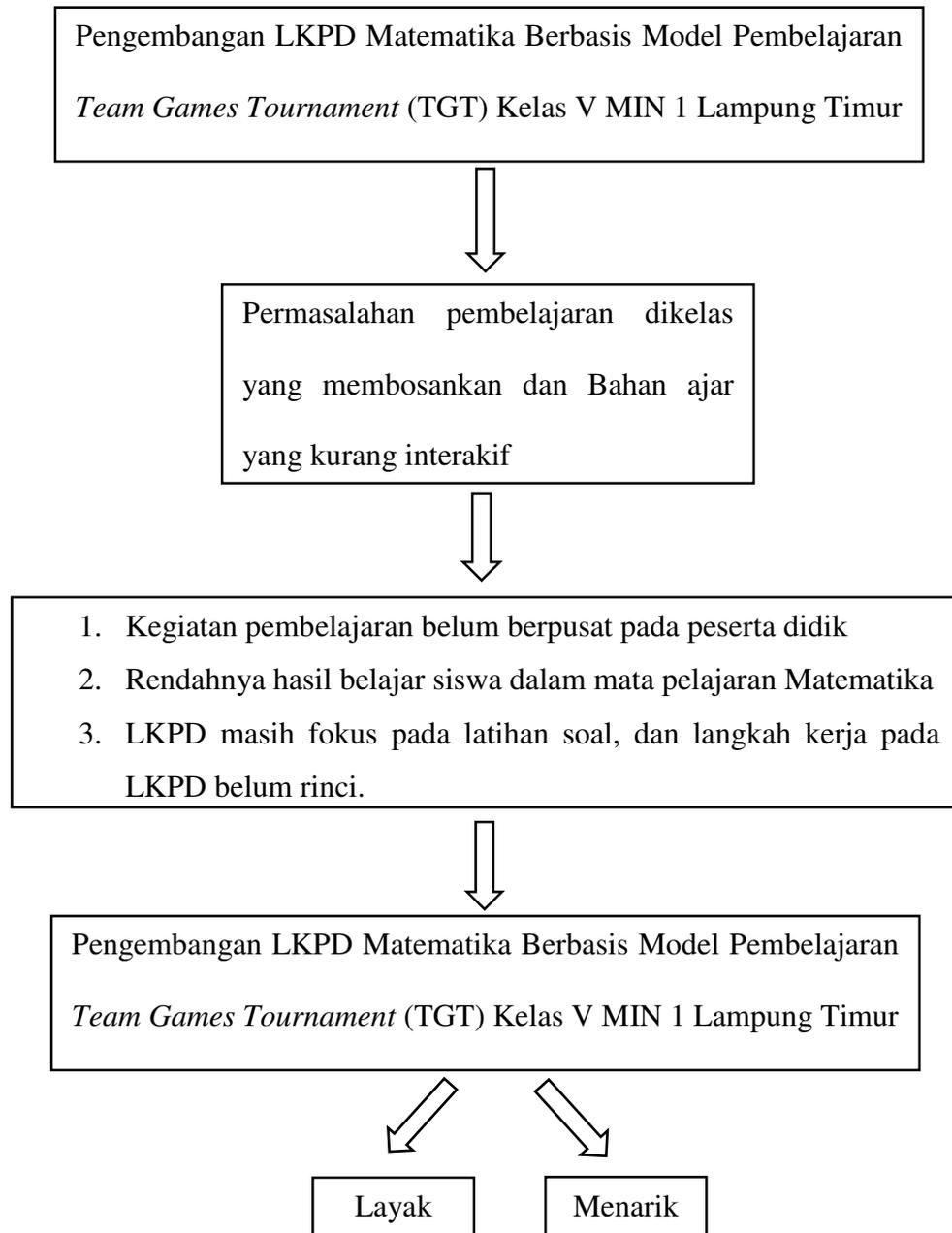
<sup>34</sup> Bora dan Sari, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Teams Games Tournament Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Indonesia Kelas X Sma Negeri 1 Wewewa Selatan.”

yang kurang interaktif dan metode pembelajaran yang monoton. Peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam diskusi, dan kesulitan memahami materi.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT dipilih karena memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan kerja sama antarpeserta didik, dan memacu motivasi belajar melalui kompetisi yang sehat. LKPD yang dikembangkan akan dirancang dengan langkah-langkah sistematis, meliputi penyajian materi, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Hal ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi.

Dengan demikian, pengembangan LKPD berbasis TGT diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi KPK dan FPB. Proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

### Kerangka Pikir Peneliti



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D), atau dalam bahasa indonesianya penelitian dan pengembangan. Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk sekaligus sekaligus menilai kelayakan output produk yang diciptakan.<sup>1</sup> Penelitian pengembangan merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada melalui proses yang sistematis dan terstruktur. Produk yang dikembangkan dapat berupa modul, Lembar Kerja Peserta Didik, video pembelajaran, kurikulum, dan lain-lain. Pada penelitian dan pengembangan ini penulis akan meneliti dan mengembangkan LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Materi KPK dan FPB Siswa Kelas V.

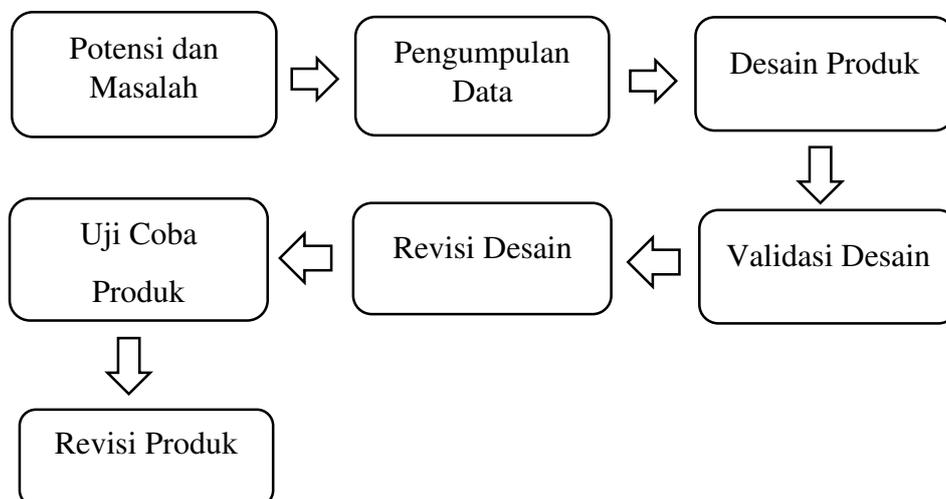
#### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan LKPD yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang sudah dimodifikasi oleh sugiyono. Namun, dalam penelitian ini penulis membatasi hanya sampai pada tahap revisi produk setelah uji coba produk saja. Tahapan tersebut disederhanakan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta, 2013). 79

Penyederhaan dari tiap langkah-langkah pengembangan Borg & Gall tersebut adalah sebagai berikut:<sup>2</sup>



### 1. Potensi dan Masalah

Peneliti menemukan potensi dan masalah yang terdapat dilapangan yaitu di MIN 1 Lampung Timur, untuk mendapat data maka peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik kelas V dan wali kelas V MIN 1 Lampung Timur mengenai proses pembelajaran.

### 2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai informasi data kebutuhan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi di sekolah tempat penelitian. Data yang dikumpulkan digunakan sebagai bahan perencanaan produk yang dikembangkan, di harapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

<sup>2</sup> Lailatul Siamy dkk., "Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2018): 113, <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1919>.

### 3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data, selanjutnya membuat produk awal LKPD berbasis TGT pada materi KPK dan FPB dengan menggunakan aplikasi canva, microsoft word, dan jenis huruf yang digunakan untuk LKPD yang dikembangkan adalah *Times New Roman, Calibri*, Dll. LKPD dicetak dalam ukuran kertas B5 dan menggunakan jenis kertas HVS (*Houtvrij Scrijapier*) untuk memudahkan peneliti dalam mendesain LKPD sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mendesain pada tahapan ini mencakup merancang tampilan isi LKPD yang dikembangkan berupa (cover depan, halaman judul, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan LKPD, langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament*, langkah-langkah game *Puzzle*, latihan soal dan tugas Mandiri, materi menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan faktor dan faktorisasi prima, contoh soal menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan faktor dan faktorisasi prima, daftar pustaka, biodata penulis, cover belakang), lembar validasi dan angket respon peserta didik.

### 4. Validasi Desain

Setelah desain produk selesai selanjutnya diperiksa oleh dosen pembimbing dan jika dinyatakan siap untuk divalidasi, langkah selanjutnya dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa validator atau pakar yang sudah berpengalaman dalam dunia pendidikan untuk menilai suatu produk yang dikembangkan. Validator pada tahap ini terdiri dari ahli materi dan ahli media. Lembar penilaian ahli tersebut berikan pernyataan-pernyataan yang ditunjukkan

kepada validator untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Lembar penilaian ahli disusun berdasarkan aspek tujuan penelitian. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi matematika terdiri dari kelayakan materi atau isi, kesesuaian penyajian, kesesuaian bahasa dan karakteristik LKPD berbasis Model Pembelajaran TGT. Sedangkan penilaian yang dilakukan ahli media meliputi desain cover, desain isi, dan desain media cetak.

#### **5. Revisi Desain**

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Selanjutnya akan dilakukannya perbaikan desain sesuai dengan penilaian dari validator untuk menentukan kevalidan LKPD tersebut. Perbaikan tersebut dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan hasil LKPD yang akan dikembangkan.

#### **6. Uji Coba Produk**

Setelah produk selesai, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan LKPD yang telah di uji kevalidannya oleh uji ahli media dan ahli materi kepada kelompok kecil yang terdiri dari 11 peserta didik kelas VD .

#### **7. Revisi Produk**

Setelah melakukan uji coba produk kemudian peneliti melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba kelompok kecil/kelas terbatas,

sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap di uji cobakan pada uji kelompok besar.<sup>3</sup>

### **C. Desain Uji Coba Produk**

Ada beberapa hal yang harus dilakukan pada saat uji coba produk diantaranya:

#### **1. Desain Uji Coba**

LPKD yang belum diuji cobakan kepada peserta didik kelas V MIN 1 Lampung Timur, terlebih dahulu divalidasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian dan kelayakannya. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada LKPD. Setelah dinyatakan layak, LKPD kemudian diuji cobakan secara terbatas, yaitu melalui uji coba perorangan dan kelompok kecil. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dikembangkan.

#### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba penelitian ini yaitu 11 peserta didik kelas V MIN 1 Lampung Timur. Sampel tersebut sudah dianggap mewakili keseluruhan peserta didik kelas V. Teknik pengambilan subjek uji coba pada penelitian ini menggunakan *sampling purposive* yaitu teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Subjek uji coba ini pemilihannya berdasarkan saran dan pertimbangan yang diberikan oleh wali

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D* (Alfabeta, 2015), 409–26.

kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dipilih berdasarkan kebutuhan dan kesesuaian penelitian.

## **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa:

a. *Angket (kuesioner)*

Angket ini diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru kelas, dan peserta didik. Angket untuk ahli media berbentuk lembar validasi dengan skala Likert yang berisi aspek tampilan, desain, keterbacaan, dan kepraktisan LKPD. Angket untuk ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, kejelasan bahasa, serta ketepatan penyajian materi. Angket respon guru kelas berfungsi untuk mengetahui kemudahan penggunaan LKPD, kesesuaian dengan kondisi pembelajaran, serta keterbantuan dalam mengajar. Sedangkan angket respon siswa diberikan setelah penggunaan LKPD untuk mengetahui daya tarik, keterbacaan, kemudahan memahami isi, keterlibatan dalam pembelajaran, serta manfaat LKPD terhadap pemahaman materi.<sup>4</sup>

b. *Tes*

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan dalam kegiatan pengukuran dan penilaian.<sup>5</sup> Pada penelitian ini digunakan metode tes berupa pretest dan posttest dalam bentuk tertulis yang dilaksanakan

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*, hlm 199.

<sup>5</sup> Ina Magdalena, *Desain Evaluasi Pembelajaran SD*, Cetakan Pe, ed. oleh Hani Wijayanti (CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 26.

sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan LKPD. Tes tersebut diberikan kepada peserta didik kelas VD MIN 1 Lampung Timur, dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan LKPD.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nyata dari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian, seperti nilai hasil belajar peserta didik, foto kegiatan pembelajaran, dan daftar hadir siswa kelas VD MIN 1 Lampung Timur. Data diperoleh melalui salinan dokumen resmi dari wali kelas atau guru mata pelajaran serta dokumentasi langsung selama proses pembelajaran. Teknik ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik saat menggunakan LKPD yang dikembangkan peneliti.

## **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah angket yang diukur menggunakan skala likert. Masing-masing angket yang diberikan diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik memiliki perbedaan. Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan dan respons terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian dalam penelitian ini disesuaikan dengan data yang akan diperoleh berdasarkan kebutuhan peneliti yang dijelaskan pada tabel berikut.

**Tabel 3.1**  
**Instrument Penelitian**

No	Data	Sumber Data	Instrumen Penelitian
1.	Validasi ahli	Ahli media	Lembaran validasi ahli media
2.	Validasi ahli	Ahli materi	Lembar validasi ahli materi
3.	Respon guru terhadap LKPD MTK Berbasis Model Pembelajaran TGT yang dikembangkan.	Guru kelas	Lembar angket respon guru kelas
4.	Respon Peserta Didik terhadap LKPD MTK Berbasis Model Pembelajaran TGT yang dikembangkan	Peserta Didik	Lembar angket respon peserta didik

Kisi-kisi angket yang diberikan pada dua ahli, guru dan peserta didik merupakan modifikasi peneliti dari evaluasi media pembelajaran yang meliputi tiga kriteria yaitu (a) kualitas isi dan tujuan; (b) kualitas instruksional, dan; (c) kualitas teknis.<sup>6</sup>

a. Angket Validasi Ahli Media

Angket yang diberikan pada ahli media memiliki 15 pertanyaan dan terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu desain, kemenarikan, dan praktis. Kisi-kisi angket yang diberikan pada ahli media dijelaskan pada tabel berikut.

---

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Raja Grafindo Persada, 2020). 89

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media<sup>7</sup>**

No	Aspek	Indikator	Instrumen
1.	Desain/Tampilan	a. Kejelasan sampul atau cover	1
		b. Kejelasan gambar pada LKPD berbasis TGT	2
		c. Kejelasan warna yang digunakan pada LKPD berbasis TGT	3
		d. Ketepatan ukuran gambar	4
		e. Kesesuaian gambar animasi yang disajikan	5
		f. Kejelasan tulisan pada LKPD berbasis TGT	6
		g. Ketepatan pemilihan warna pada huruf agar mudah dibaca	7
		h. Tata letak dan teks hiasan pada LKPD berbasis TGT	8
		i. Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	9
2.	Kemenarikan	a. Merangsang ketertarikan dan keterlibatan pengguna dalam menggunakan LKPD berbasis TGT	10
		b. Kemenarikan penyajian materi dan latihan soal	11
		c. Terdapat gambar dan langkah-langkah untuk mengerjakan KPK dan FPB pada desain LKPD berbasis TGT	12
3.	Kepraktisan	a. LKPD mudah digunakan baik individu maupun kelompok	13
		b. Bermanfaat bagi guru dan peserta didik	14
		c. Kemudahan pemakaian media pada berbagai kondisi	15

<sup>7</sup> Epa Sopiana dkk., "Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 7971–86, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4209>.

b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi LKPD pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan faktor dan faktorisasi prima yang telah dirancang memenuhi kriteria layak atau tidak. Kisi-kisi angket yang diberikan pada ahli materi dijelaskan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Instrumen
1.	Aspek isi	a. Materi yang disajikan dalam LKPD sesuai dengan Capaian Pembelajaran yang berlaku untuk kelas V.	1
		b. Materi yang disajikan dalam LKPD sesuai dengan Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan.	2
		c. Materi dalam LKPD mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya.	3
		d. Bahasa yang digunakan dalam LKPD sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.	4
2.	Aspek Tampilan	a. Ukuran teks yang digunakan dalam LKPD sesuai dan mudah dibaca oleh peserta didik.	5
		b. Gambar yang ditampilkan dalam LKPD relevan dengan materi yang sedang dipelajari.	6
3.	Aspek Teknis	a. Materi dan kegiatan dalam LKPD mampu mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses.	7

No	Aspek	Indikator	Instrumen
		b. LKPD yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran	8
		c. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan karakteristik LKPD Matematika berbasis model pembelajaran TGT.	9
		d. Penggunaan model pembelajaran TGT dalam LKPD Matematika tepat untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	10

c. Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Angket respon guru dan peserta didik digunakan untuk mengukur keterkaitan LKPD yang dikembangkan dengan materi menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan faktor dan faktorisasi prima. Kisi-kisi angket ini diberikan kepada peserta didik dan guru setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Angket Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Instrumen
1.	Aspek Tampilan LKPD berbasis TGT	a. Tampilan LKPD berbasis TGT	1
		b. Jenis huruf	2
		c. Perpaduan warna LKPD berbasis TGT	3
		d. Bahasa yang digunakan di dalam LKPD berbasis TGT	4
		e. Gambar dan elemen pada LKPD berbasis TGT	5
2.	Aspek Penyajian Isi Materi	a. Penyajian materi	6
		b. Kecocokan materi	7

No	Aspek	Indikator	Instrumen
3.	Aspek Kualitas	a. LKPD dapat menarik menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran	8
		b. LKPD berbasis TGT dapat membantu membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik	9
		a. Penerapan LKPD dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik	10

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik<sup>8</sup>**

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator	Instrumen
1.	Tampilan LKPD menarik	LKPD berbasis TGT memiliki desain yang menarik, memotivasi, dan jelas tampilannya	1, 2
2.	Petunjuk langkah-langkah TGT	Langkah-langkah model TGT dalam LKPD disajikan dengan runtut dan mudah diikuti	3, 4
3.	Pemahaman materi	LKPD memudahkan siswa untuk mengerjakan soal-soal tentang KPK dan FPB melalui kegiatan TGT	5, 6
4.	Kerjasama kelompok	LKPD mendorong siswa untuk bekerja sama secara aktif dalam kelompok	7, 8
5.	Keaktifan dan hasil belajar	LKPD membuat pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar	9, 10

<sup>8</sup> Sopiana dkk., "Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD." 79.

## E. Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan hasil validasi dari dua ahli dan respons dari guru serta uji coba kelompok kecil. Selanjutnya peneliti melakukan pengolahan data dalam penelitian ini memperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru maupun peserta didik. Sementara itu data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi dan angket penelitian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala psikometrik yang sering dipakai untuk mengukur hasil angket atau kuisioner dalam sebuah survey.<sup>9</sup> Data-data yang didapatkan berhubungan dengan kelayakan produk yang dikembangkan.

### 1. Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan LKPD berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan:

**NP** = Nilai presentase yang dicari

**R** = Skor dari jawaban responden

---

<sup>9</sup> Dryon Taluke dkk., "ISSN 2442-3262 Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota," *Jurnal Spasial* 6, no. 2 (2019): 531–40.

**SM** = Skor maksimal dari tes yang digunakan.<sup>10</sup>

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diintegrasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut.

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{100\% - 0\%}{4}$$

Tingkat kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media<sup>11</sup>**

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Cukup layak
4.	0% - 25%	Kurang layak

## 2. Analisis Respon Guru dan Peserta Didik

Data penilain yang didapatkan dari angket guru kelas dan peserta didik terhadap LKPD berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

<sup>10</sup> M. Ngilim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Pustaka Pelajar, 2017), hlm 102.

<sup>11</sup> Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Pustaka Pelajar, 2015), hlm 110.

(TGT) dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Adapun rumus digunakan yaitu Sebagai berikut.

Presentase skor sebagai berikut :

$$NP \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP = Nilai presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Setelah mendapatkan hasil nilai persentase kelayakan kemudian data tersebut diinterpretasikan kedalam kriteria tertentu. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan jarak interval (i) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi sampai terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Berdasarkan rumus diatas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut.

Presentase tertinggi ideal = 100%

Presentase terendah ideal = 0%

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{100\% - 0\%}{25\%}$$

Tingkat kategori hasil presentase media dapat dikonverensikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 3.7**  
**Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik**

<b>No</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1.	76% - 100%	Sangat menarik
2.	51% - 75%	Menarik
3.	26% - 50%	Cukup menarik
4.	0% - 25%	Kurang menarik

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu menghasilkan sebuah produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Team Games Tournament* (TGT) pada materi KPK dan FPB kelas V. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di MIN 1 Lampung Timur dengan tujuan untuk melihat respon peserta didik dan guru terhadap LKPD yang dikembangkan. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ke tujuh yaitu revisi produk, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Adapun hasil dari setiap tahapan prosedur pengembangan yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut.

##### 1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan serta menetapkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Matematika di sekolah yang menjadi lokasi penelitian. Setelah melakukan *pra-survey*, peneliti mengidentifikasi adanya potensi berupa kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Adapun permasalahan pembelajaran diperoleh melalui analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dengan salah satu guru kelas V dan siswa kelas V MIN 1 Lampung Timur. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa; 1) Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas V, 2) Terbatasnya waktu dan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar,

sehingga guru hanya menggunakan buku cetak dari Kemendikbud dan LKPD sederhana yang dirancang secara mandiri, namun belum optimal dalam mendukung pembelajaran, 3) Siswa membutuhkan LKPD yang interaktif dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman belajar.

## **2. Pengumpulan Data**

Dalam suatu rangkaian penelitian, diperlukan pengumpulan data guna memperoleh informasi yang mendukung perencanaan produk yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas V MIN 1 Lampung Timur, dan dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dikelas V, bahan ajar yang digunakan selama ini masih kurang maksimal, karena hanya berupa buku cetak dari Kemendikbud dan LKPD sederhana yang berisi kumpulan soal, sehingga belum mampu menciptakan pembelajaran Matematika yang aktif, menarik, dan inovatif. Berdasarkan analisis masalah dan solusi yang telah didiskusikan bersama guru kelas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif, dan menarik untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam memahami mata pelajaran Matematika.

Selanjutnya diperkuat dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik yang menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik dan setuju jika peneliti mengembangkan LKPD. Setelah hasil wawancara dan analisis kebutuhan peserta didik diketahui, selanjutnya penulis mengumpulkan sumber referensi berupa Buku Cetak Matematika Kelas V yang digunakan

dalam proses pembelajaran. Adapun data hasil analisis kebutuhan peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

No	Pertanyaan	Jawaban			
1.	Bagaimana perasaan kalian saat belajar matematika?	Sangat Menyenangkan	Menyenangkan	Kurang Menyenangkan	Tidak Menyenangkan
			82%	18%	
2.	Bagaimana pendapat kalian tentang cara guru mengajar saat pelajaran matematika?	Sangat menarik	Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
		25%	65%	10%	
3.	Bagaimana pemahaman kalian terkait materi KPK dan FPB	Sangat baik	Baik	Cukup baik	Kurang baik
			15%	60%	25%
4.	Apakah materi KPK dan FPB merupakan materi yang sulit dipelajari?	Ya		Tidak	
		74%		26%	
5.	Bahan ajar apa yang sering digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi KPK dan FPB?	Buku Cetak		LKPD	
		45%		55%	
6.	Apakah kalian puas dengan bahan ajar yang digunakan?	Sangat puas	Puas	Kurang puas	Tidak puas
			44%	36%	20%
7.	Apakah kalian pernah	Pernah		Tidak Pernah	

	menggunakan LKPD berbasis Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> pada materi KPK dan FPB	0%	100%
8.	Apakah perlu digunakan sumber belajar LKPD berbasis Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> pada materi KPK dan FPB	Ya	Tidak
		100%	
9.	Apakah kalian memerlukan media pembelajaran yang berisi gambar/foto untuk mempermudah dalam memahami materi KPK dan FPB	Ya	Tidak
		100%	
10.	Setujukah kalian jika diadakan LKPD berbasis Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> pada materi KPK?	Sangat setuju	Setuju Tidak Setuju
		15%	85%

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan peserta didik diketahui bahwa 74% siswa merasa materi KPK dan FPB sulit dipelajari, 56% (kurang puas dan tidak puas) terhadap bahan ajar yang digunakan, 100% siswa belum pernah menggunakan LKPD berbasis TGT dan membutuhkan bahan ajar yang

lebih menarik serta bergambar, serta 85% peserta didik setuju apabila peneliti melakukan pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Matematika materi KPK dan FPB kelas V MIN 1 Lampung Timur.

### 3. Desain Produk

Setelah tahap pengumpulan data, peneliti melanjutkan ke tahap pendesainan produk dengan menggunakan aplikasi canva untuk memudahkan peneliti dalam mendesain media. Adapun LKPD berbasis *Team Games Tournament* pada materi KPK dan FPB ini disusun secara sistematis dan berurutan yang terdiri dari tujuh bagian, yaitu:

#### a. Halaman Depan (*Cover*)

Halaman depan LKPD yang peneliti kembangkan merupakan bagian awal yang berfungsi untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan identitas LKPD. Cover dikembangkan dengan memperhatikan unsur estetika, keterbacaan, dan kelengkapan informasi agar dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik menggunakan LKPD tersebut. Halaman depan (*cover*) memuat judul, materi nama penyusun, asal penyusun, sasaran LKPD, dan kolom identitas peserta didik. Adapun tampilan halaman depan pada LKPD yang dikembangkan sebagai berikut:



**Gambar 4.1 Cover LKPD**

b. Identitas LKPD

Bagian identitas LKPD memuat lebih dalam lagi terkait dengan judul, nama penyusun, dosen pembimbing, validator ahli materi dan validator ahli media . Adapun tampilan identitas LKPD sebagai berikut:



**Gambar 4.2 Identitas LKPD**

Bagian identitas LKPD berfungsi untuk memberikan informasi kepada pembaca tentang siapa penyusun atau tim penyusun serta mengetahui asal instansi penyusun.

c. Kata Pengantar

Kata pengantar memiliki fungsi untuk mengantarkan pembaca kepada isi uraian-uraian yang terdapat pada LKPD serta berisikan ucapan syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya penyusunan LKPD, Shalawat Kepada Nabi Muhammad SAW., ucapan terima kasih serta rasa hormat juga diberikan kepada pihak-pihak yang berperan dan memberikan dukungan seperti dosen pembimbing skripsi, validator ahli materi, validator ahli media, dan juga guru yang terlibat dalam pembuatan LKPD. Kata pengantar juga memuat tentang harapan agar LKPD yang dikembangkan dapat

memberikan manfaat bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran serta pernyataan terbuka untuk menerima kritik dan saran demi perbaikan LKPD di masa mendatang. Adapun tampilan Kata pengantar pada LKPD yang di kembangkan sebagai berikut:



**Gambar 4.3 Kata Pengantar**

#### d. Daftar Isi

Daftar isi berisi informasi berupa daftar bagian-bagian yang terdapat pada LKPD yang disusun secara berurutan. Adapun tampilan daftar isi sebagai berikut:



DAFTAR ISI	
HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	x
CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN.....	1
INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN.....	2
PETUNJUK PENGGUNAAN.....	3
TABEL LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN TGT.....	4
Faktor Prima dan Faktorisasi Prima.....	5
Pengertian KPK dan FPB.....	7
Kelipatan Persekutuan Terkecil.....	8
Kelipatan Persekutuan Terbesar.....	9
Ciri-Ciri Menentukan KPK dan FPB Dalam Soal Cerita.....	10
Contoh Soal Cerita Menentukan KPK.....	11
Contoh Soal Cerita Menentukan FPB.....	12
Membentuk Kelompok.....	13
Tabel Langkah-Langkah Permainan Puzzle.....	14
Keseruan Bermain Puzzle.....	15
Penilaian Sumatif.....	18
DAFTAR PUSTAKA.....	29
BIODATA PENULIS.....	30

**Gambar 4.4 Daftar Isi**

e. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan pada LKPD ini berfungsi sebagai petunjuk bagi para pembaca mengenai apa yang harus dilakukan sebelum menggunakan LKPD serta gambaran mengenai hasil atau manfaat yang akan diperoleh setelah menggunakan LKPD. Adapun tampilan bagian pendahuluan pada LKPD yang dikembangkan sebagai berikut:



**Gambar 4.5** Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan ini terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan.

### 1) Capaian Pembelajaran

Pada bagian capaian pembelajaran yang tercantum pada LKPD disesuaikan dengan Fase perkembangan peserta didik yaitu Fase C pada

jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Akan tetapi pada LKPD yang dikembangkan hanya berfokus pada materi KPK dan FPB saja.

#### 2) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang merupakan turunan dari capaian pembelajaran tentunya pada pengembangan LKPD yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dan diselaraskan dengan capaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang tercantum hanya Menentukan KPK dan FPB menggunakan faktor prima dan faktorisasi prima, dan Menyelesaikan permasalahan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari.

#### 3) Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran yang disusun pada LKPD memuat kata kerja menentukan dan memecahkan yang berada pada tingkatan kemampuan berpikir C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), dan C4 (Menganalisis).

#### 4) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan berfungsi untuk memberikan arahan kepada peserta didik agar lebih mudah dalam menggunakan LKPD yang dikembangkan oleh peneliti.

#### f. Bagian Isi

Bagian isi merupakan bagian paling utama dari LKPD, di dalamnya terdapat pokok bahasan yang akan dipelajari peserta didik. Pada bagian ini terdiri dari 5 sub judul yang terdiri dari pendalaman materi, permainan puzzle, latihan soal, tugas mandiri, dan penilaian sumatif.

## 1) Pendalaman Materi

Pendalaman materi berfungsi untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam, memperluas pengetahuan, dan juga mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari. Adapun tampilan pendalaman materi pada LKPD yang dikembangkan sebagai berikut:

**PENDALAMAN MATERI**

**A. Faktor Prima dan Faktorisasi Prima**

Angka prima adalah bilangan asli yang lebih besar dari 1 dan hanya habis dibagi oleh bilangan 1 dan bilangan itu sendiri. Contoh: 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97, 101, 103, 107, 109, 113, 127, 131, 137, 139, 149, 151, 157, 163, 167, 173, 179, 181, 191, 193, 197, 199.

1200 Faktor prima adalah faktor-faktor yang terbagi dengan bilangan prima.

✓ Contoh:  
Faktor dari 12 adalah 1, 2, 3, dan 12.  
Faktor primanya adalah 2 dan 3.

1200 Faktorisasi prima adalah bentuk perkalian faktor-faktor prima dari suatu bilangan. Untuk menentukan faktorisasi prima suatu bilangan, digunakan cara sebagai berikut.

✓ Contoh:

```

    1200
     /  \
    3    400
       /  \
      5   80
         /  \
        2   40
           /  \
          2   20
             /  \
            2   10
               /  \
              2   5
  
```

1200 Jadi, faktorisasi prima dari 1200 =  $2^4 \times 3 \times 5^3$

**PENDALAMAN MATERI**

**Faktor Prima dan Faktorisasi Prima**

Perhatikan contoh berikut:

Faktor prima dan faktorisasi prima bilangan 125.

```

    125
     /  \
    5   25
       /  \
      5   5
  
```

Faktor prima bilangan 125 adalah 5 dan 5.  
Faktorisasi prima bilangan 125 =  $5 \times 5 \times 5 = 5^3 \times 5$ .

**PENDALAMAN MATERI**

**B. Pengertian KPK dan FPB**

Apakah kalian sudah pernah mendengar kata KPK dan FPB?

**KELIPATAN**  
Kelipatan suatu bilangan adalah hasil perkalian suatu bilangan dengan bilangan asli (1, 2, 3, 4, ...).  
Contoh: Kelipatan 2: 2, 4, 6, 8, 10, 12, ...  
Kelipatan 4: 4, 8, 12, 16, 20, ...

**FAKTOR**  
Faktor adalah bilangan yang dapat membagi bilangan tertentu tanpa sisa.  
Contoh: Faktor dari 12: 1, 2, 3, 4, 6, 12.  
Faktor dari 18: 1, 2, 3, 6, 9, 18.

**PENDALAMAN MATERI**

**C. KPK dan FPB**

**1. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)**  
Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) adalah bilangan positif terkecil yang dapat di bagi habis oleh kedua bilangan tersebut.  
Cara mencari KPK adalah:

a. Cara 1:  

- ✓ Kelipatan 6: 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, ...
- ✓ Kelipatan 8: 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64, ...
- ✓ Kelipatan dari 6 dan 8 adalah 24 dan 48.

 Karena kita mencari nilai yang terkecil, maka KPK dari 6 dan 8 adalah 24.

b. Cara 2:

6	8
2	2
3	4
2	2
3	2

$20 = 2 \times 2 \times 5 = 2^2 \times 5$        $30 = 2 \times 3 \times 5 = 2 \times 3 \times 5$

Karena nilai terkecil yang dapat dibagi habis oleh kedua bilangan tersebut adalah 60, maka KPK dari 6 dan 8 adalah 60.



Gambar 4.6 Pendalaman Materi

### 3) Permainan *Puzzle*

Permainan *puzzle* dalam LKPD berfungsi membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan hasil belajar, melatih berpikir logis dan pemecahan masalah, serta mendorong kerjasama antar peserta didik. Adapun tampilan permainan *puzzle* pada LKPD yang dikembangkan sebagai berikut:



### 3) Latihan Soal dan Penilaian Sumatif

Latihan soal bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik terhadap materi menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan faktor dan faktorisasi prima apakah peserta didik paham dengan materi yang dipelajari. Sedangkan penilaian sumatif bertujuan untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran, serta memberikan umpan balik kepada peserta didik dan guru. Adapun tampilan soal pada LKPD yang dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 4.8 Latihan Soal dan Sumatif

Soal yang tercantum pada LKPD yang dikembangkan memuat soal sederhana sampai pada soal cerita yang disesuaikan dengan kehidupan nyata peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna.

g. Bagian Penutup

Bagian penutup terdiri dari daftar pustaka, biografi penulis, dan halaman belakang. Adapun tampilan bagian penutup pada LKPD yang dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 4.9 Bagian Penutup

#### 4. Validasi Desain

Pada tahap validasi diperoleh nilai dari beberapa validator atau pakar yang sudah berpengalaman dalam dunia pendidikan untuk menilai produk yang dikembangkan. Validator pada tahap ini terdiri dari ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian terhadap LKPD yang dikembangkan agar diketahui kelemahan dan kekurangannya. Daftar nama validator pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2 Daftar Nama Validator**

No	Nama Validator	Keterangan	Kedudukan dalam Penelitian
1.	Yunita Wildaniati, M.Pd	Dosen Matematika UIN Jurai Siwo Lampung	Validator Ahli Materi
2.	Ayyesha Dara Fayola, M.Pd.	Dosen Media Pembelajaran UIN Jurai Siwo Lampung	Validator Ahli media

Validasi LKPD dilakukan dengan dua cara, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media.

##### a. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Tahap validasi ahli materi ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kekurangan isi materi terhadap LKPD yang dikembangkan peneliti. Validator bertugas memberikan penilaian, masukan, serta saran perbaikan terhadap bagian-bagian LKPD yang masih perlu disempurnakan. Adapun hasil validasi lembar penilaian ahli materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	Butir	Skor Validator
1.	Aspek Isi	1	5
		2	5
		3	4
		4	5
2.	Aspek Tampilan	5	4
		6	5
3.	Aspek Teknis	7	5
		8	5
		9	5
		10	5
<b>Jumlah Skor Responden</b>			<b>48</b>
<b>Jumlah Skor Maksimum</b>			<b>50</b>
<b>Hasil Presentase yang Diperoleh</b>			$\frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$
<b>Kriteria</b>			Sangat Layak
<b>Kesimpulan</b>			LKPD layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi

Dari data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh kualitas LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan, penilaian meliputi aspek isi, tampilan, dan teknis. Hasil penilaian menunjukkan bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 48 dari skor maksimum 50, dengan persentase sebesar 96%, sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Dengan demikian, LKPD yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi.

b. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kekurangan LKPD yang telah dikembangkan dengan melihat dari aspek media. Validator ahli media bertugas untuk memberikan penilaian, masukan, serta saran agar dapat digunakan peneliti sebagai dasar dalam

melakukan perbaikan produk. Adapun hasil validasi lembar penilaian ahli media disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek yang Dinilai	Butir	Skor Sebelum Perbaikan Desain	Skor Sesudah Perbaikan Desain
1.	Aspek Desain / Tampilan	1	4	5
		2	4	5
		3	3	4
		4	3	5
		5	3	5
		6	3	5
		7	3	4
		8	3	5
		9	4	5
2.	Aspek Kemenarikan	10	4	5
		11	4	5
		12	4	5
		13	3	5
3.	Aspek Kepraktisan	13	4	5
		14	4	5
		15	4	4
<b>Jumlah Skor</b>			<b>53</b>	<b>72</b>
<b>Skor Maksimum</b>			<b>75</b>	<b>75</b>
<b>Hasil Persentase yang diperoleh</b>			$\frac{53}{75} \times 100\% = 71\%$	$\frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$
<b>Kriteria</b>			Layak	Sangat layak
<b>Kesimpulan</b>			LKPD layak digunakan untuk uji coba setelah revisi	LKPD layak digunakan untuk uji coba

Dari data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh kualitas LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan, penilaian meliputi aspek desain/tampilan, aspek kemenarikan, dan aspek kepraktisan. Pada tahap sebelum perbaikan

desain, diperoleh skor sebesar 53 dari skor maksimum 75 dengan persentase sebesar 71%, sehingga termasuk dalam kriteria “Layak”, namun masih memerlukan revisi. Setelah dilakukan perbaikan desain sesuai saran validator, diperoleh peningkatan skor menjadi 72 dari skor maksimum 75 dengan persentase sebesar 96%, sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Dengan demikian, LKPD yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk uji coba.

## 5. Revisi Desain

Setelah LKPD yang dikembangkan selesai divalidasi, selanjutnya adalah tahap perbaikan desain. Perbaikan desain dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan hasil LKPD yang dikembangkan. Kritik dan saran dari para validator digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki produk awal yang dikembangkan. Adapun perbaikan produk dijelaskan sebagai berikut:

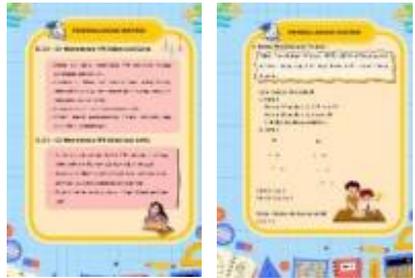
### a. Revisi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Team Games Tournament* pada materi KPK dan FPB diperoleh saran dan masukan dari ahli materi untuk memperoleh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Team Games Tournament* yang lebih baik. Adapun berikut ini adalah tabel yang berisi saran ahli materi.

Tabel 4.5 Saran Ahli Materi

Nama Validator	Saran
Yunita Wildaniati, M.Pd	1. Perhatikan konsistensi margin dan jarak antar paragraph 2. Tambahkan pembeda warna atau ikon untuk tiap tahapan TGT agar lebih mudah diikuti siswa

Tabel 4.6 Saran Perbaikan Ahli Materi

No	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	 <p>LKPD yang dikembangkan tidak memiliki konsistensi pada bagian margin dan jarak antar paragraf</p>	 <p>Peneliti melakukan perbaikan sesuai kritik dan saran validator dengan menyesuaikan margin dan jarak antar paragraf.</p>
2.	 <p>LKPD yang dikembangkan perlu adanya pembeda warna atau ikon untuk tiap tahapan TGT.</p>	 <p>Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator dengan memberikan pembeda pada setiap ikon TGT.</p>

b. Revisi Ahli Media

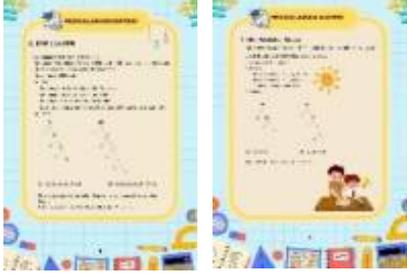
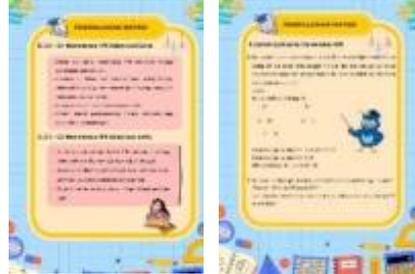
Berikut kritik dan saran perbaikan LKPD yang dikembangkan dari validator ahli media.

**Tabel 4.7 Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Media**

Nama Validator	Saran
Ayyesha Dara Fayola, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identitas LKPD, kata pengantar, daftar isi, biodata penulis, daftar pustaka. Ukuran font diperkecil, diubah jenis font yang digunakan, dan disesuaikan dengan panduan penulisan daftar pustaka yang benar.</li> <li>2. Menambahkan panah dan ilustrasi anime pada bagian pendalaman materi sebagai petunjuk arah sekaligus hiasan visual.</li> <li>3. Menambahkan panah petunjuk permainan puzzle dan memberi outline pada bagian puzzle.</li> <li>4. Menambahkan cover belakang, dan dibedakan dengan cover depan.</li> </ol>

Tabel 4.8 Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Media

No	Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan
1.	 <p>LKPD yang dikembangkan bagian identitas LKPD, kata pengantar, daftar isi, biodata penulis, dan daftar pustaka masih belum konsisten, ukuran font yang digunakan terlalu besar, jenis font belum seragam, serta penulisan daftar pustaka belum sesuai dengan panduan yang benar.</p>	 <p>Peneliti melakukan perbaikan sesuai kritik dan saran validator dengan menyesuaikan ukuran font menjadi lebih proporsional, menyeragamkan jenis font pada seluruh bagian LKPD, serta memperbaiki penulisan daftar pustaka agar sesuai dengan pedoman penulisan ilmiah yang berlaku.</p>
2.		

	  	  
<p>LKPD yang dikembangkan perlu adanya penambahan panah dan perubahan ilustrasi anime pada bagian pendalaman materi sebagai petunjuk arah sekaligus hiasan visual.</p>	<p>Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator dengan memperbaiki kembali panah dan anime yang digunakan pada bagian pendalaman materi.</p>	
<p>3.</p>		

		
	<p>LKPD yang dikembang perlu adanya penambahan panah petunjuk permainan puzzle dan memberi outline pada bagian puzzle.</p>	<p>Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator dengan menambahkan panah petunjuk permainan puzzle dan memberi outline pada bagian puzzle.</p>
4.	<p>Belum tercantum</p>	
	<p>LKPD yang dikembangkan belum tercantum cover bagian akhir.</p>	<p>Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator dengan menambahkan cover belakang, dan dibedakan dengan cover depan.</p>

## 6. Uji Coba Produk

Setelah selesai melakukan validasi dan revisi produk kepada validator ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya produk akan dilakukan uji coba kepada 11 peserta didik kelas VD MIN 1 Lampung Timur. Uji coba ini dilaksanakan pada tanggal 8 November, 11 November, dan 12 November 2025. Pelaksanaannya disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran berbasis *Team Games Tournament*.

**Tabel 4.9 Uji Coba Produk**

<b>Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)</b>	
	<p>Pada langkah pertama, yaitu penyajian kelas, peserta didik telah berada dalam kelompok masing-masing sehingga mereka memperhatikan penjelasan guru dengan serius selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, guru menjelaskan materi yang terdapat dalam LKPD secara terstruktur sebagai dasar pemahaman sebelum memasuki tahap permainan. Keseriusan peserta didik terhadap penjelasan guru dapat mempengaruhi skor yang di peroleh kelompok masing-masing.</p>
<b>Belajar Kelompok (<i>Team</i>)</b>	

 	<p>Langkah yang kedua yaitu belajar kelompok (<i>team</i>), guru membagi peserta didik menjadi tiga kelompok secara heterogen dengan masing-masing kelompok beranggotakan empat dan tiga orang. Guru memastikan peserta didik benar-benar belajar siap melaksanakan turnamen dengan baik.</p>
<b>Permainan (Games)</b>	
	<p>Pada langkah ketiga yaitu, guru menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Pertanyaan tersebut dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menantang dan menyenangkan sebagai sarana penguatan konsep materi.</p>

	
<b>Kompetisi (Tournament)</b>	
  	<p>Pada langkah keempat, peserta didik mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam permainan edukatif melalui diskusi bersama anggota kelompok untuk menentukan jawaban yang tepat. Selanjutnya, perwakilan kelompok menyampaikan jawaban di depan kelas secara bergantian. Peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan dengan paling cepat dan benar dinyatakan sebagai pemenang. Kelompok yang digunakan tetap sama dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga, guna menjaga konsistensi kerja sama tim.</p>
<b>Penghargaan Kelompok</b>	
	<p>Pada langkah kelima, guru mengumumkan kelompok pemenang. Kelompok dengan skor tertinggi diberikan apresiasi sebagai bentuk motivasi.</p>



a. Hasil Lembar Respon Peserta Didik

Berdasarkan data dari lembar respon peserta didik yang dilakukan pada tanggal 12 November 2025, diperoleh kualitas LKPD yang dikembangkan berdasarkan kepraktisannya. Data tersebut disajikan pada Tabel berikut:

**Tabel 4.10 Respon Peserta Didik**

No	Aspek	Butir	Skor Butir
1.	Tampilan LKPD Menarik	1	53
		2	49
2.	Petunjuk Langkah-langkah TGT	3	50
		4	48
3.	Pemahaman Materi	5	51
		6	50
4.	Kerjasama Kelompok	7	48
		8	53
5.	Keaktifan dan Hasil Belajar	9	52
		10	49
<b>Jumlah Skor Responden</b>			<b>503</b>
<b>Jumlah Skor Maksimum</b>			<b>550</b>
<b>Hasil Presentase yang Diperoleh</b>			$\frac{503}{550} \times 100\% = 91,4 \%$
<b>Kriteria</b>			Sangat menarik

Dari data respon peserta didik diperoleh kualitas LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikembangkan

berdasarkan menarik atau tidak bagi peserta didik. Hasil uji kepada kelompok kecil berjumlah 11 peserta didik kelas V MIN 1 Lampung Timur diketahui bahwa nilai presentase dari total hasil tes seluruh peserta didik adalah 91% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Menarik”.

**Tabel 4.11 Hasil Respon Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Skor
1.	ANK	47
2.	SA	43
3.	MNA	48
4.	KAM	46
5.	ZAG	47
6.	RA	46
7.	UAA	45
8.	VAS	42
9.	LS	48
10.	SA	43
11.	NA	48
	<b>Jumlah Seluruh Nilai</b>	<b>503</b>
	<b>Rata-rata</b>	$\frac{503}{11} = 46$

Dari data respon peserta didik diperoleh kualitas LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikembangkan berdasarkan menarik atau tidak bagi peserta didik. Hasil uji kepada kelompok kecil berjumlah 11 peserta didik kelas V MIN 1 Lampung Timur, diketahui bahwa nilai rata-rata dari total hasil tes seluruh peserta didik adalah 46 skor dari total poin maksimal 50 skor.

Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan secara langsung yang terdiri dari 3 pertemuan untuk implementasi LKPD dan 2 pertemuan untuk Pre-test dan Post-test. Pertemuan pertama dilakukan untuk

mengerjakan soal pretest, pertemuan kedua, ketiga, keempat digunakan untuk implementasi LKPD yang telah dikembangkan peneliti dan pertemuan yang kelima untuk mengerjakan soal posttest. Adapun hasil pretest dan posttest peserta didik terhadap media yang dikembangkan dapat di lihat pada tabel 4.12 berikut ini

**Tabel 4.12 Nilai Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*  
Peserta Didik Kelas VD MIN 1 Lampung Timur**

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	ANK	20	80
2.	SA	40	90
3.	MNA	20	80
4.	KAM	30	80
5.	ZAG	20	70
6.	RA	70	80
7.	UAA	40	90
8.	VAS	60	100
9.	LS	40	80
10.	SA	70	100
11.	NA	20	80
<b>Rata-Rata</b>		<b>39</b>	<b>84</b>

Tabel 4.12 menunjukkan hasil skor *pre-test* dan *post-test* MIN 1 Lampung Timur. Skor *pre-tes* diperoleh nilai terendah 20 dan skor tertinggi 70 dengan rata-rata nilai 39. Dapat dilihat dari skor *pos-test* diperoleh nilai terendah 70 dan skor tertinggi 100 dengan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 84. Adapun hasil pretest dan *pos-test* dapat kita lihat adanya peningkatan nilai peserta didik kelas V MIN 1 Lampung Timur. Dapat

dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* LKPD yang di buat bukan hanya di nilai dari kelayakannya saja namun untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MIN 1 Lampung Timur.

b. Hasil Lembar Respon Guru

Berdasarkan data dari lembar respon guru yang dilakukan pada tanggal 12 November 2025, diperoleh kualitas LKPD yang dikembangkan berdasarkan kepraktisannya. Data tersebut disajikan pada Tabel berikut:

**Tabel 4.13 Hasil Respon Guru**

No	Aspek yang dinilai	Butir	Skor Validator
1.	Aspek Tampilan LKPD Berbasis TGT	1	4
		2	5
		3	5
		4	5
		5	5
2.	Aspek Penyajian Isi Materi	5	5
		6	5
3.	Aspek Kualitas	7	5
		8	5
		9	4
		10	4
<b>Jumlah Skor Responden</b>			<b>47</b>
<b>Jumlah Skor Maksimum</b>			<b>50</b>
<b>Hasil Presentase yang Diperoleh</b>			$\frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$
<b>Kriteria</b>			Sangat menarik
<b>Kesimpulan</b>			LKPD layak digunakan untuk uji coba

Dari data guru diperoleh kualitas LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikembangkan berdasarkan menarik atau tidak bagi guru. Hasil uji seorang guru kelas V

MIN 1 Lampung Timur diketahui bahwa nilai presentase keseluruhan adalah 94% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Menarik”.

## **7. Revisi Produk**

Setelah dilakukan uji coba produk untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap LKPD berbasis TGT materi KPK dan FPB, produk ini memperoleh penilaian dengan kriteria “sangat menarik” sehingga tidak dilakukan revisi kembali. Dengan demikian, lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi KPK dan FPB ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar untuk membantu dalam proses pembelajaran siswa dan juga dapat dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti di MIN 1 Lampung Timur.

## **B. Kajian Produk Akhir**

Kajian akhir produk ini merupakan hasil produk yang sudah dikembangkan dan di validasi oleh ahli materi dan ahli media sekaligus sudah melewati uji coba respon peserta didik.

### **1. Kelayakan**

Produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis *Team Games Tournament* pada materi KPK dan FPB. Produk ini telah memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan proses validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil pengolahan data dari validator ahli materi mendapatkan presentase nilai rata-rata sebesar 96%. Sedangkan dari validator media mendapatkan presentase nilai rata-rata 71% sebelum revisi dan 96% setelah revisi produk. Berdasarkan

Tabel 4.3 dan Tabel 4.4 nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD ini berkriteria “sangat layak” digunakan untuk melakukan uji coba produk kepada peserta didik.

Kategori sangat layak dalam LKPD ini dicapai karena LKPD tersebut memenuhi kesesuaian materi, kejelasan penyajian, bahasa yang digunakan sederhana, serta kemenarikan desain dan tampilan.

Penyataan diatas sesuai dengan pendapat Reka Wulandari, dkk, bahwa penelitian ini menciptakan LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament*, pendidik dapat menciptakan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, karena sesuai dengan tujuan penelitian yang menekankan pentingnya LKPD yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengurangi sikap pasif yang dimiliki peserta didik.<sup>1</sup>

Sejalan dengan pendapat Arman Klean dan Abdillah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*.<sup>2</sup> Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky Widyastuti, dkk bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik membutuhkan bahan ajar yang interaktif, mendukung penggunaan teknologi, serta mendorong kerja sama dan aktivitas belajar yang lebih variatif.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Reka Wulandari dkk., “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Teams Games Tournaments Pada Materi Dimensi Tiga.”

<sup>2</sup> Arman Klean dan Abdillah, “Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) model kooperatif tipe team-games-tournament berbasis quantum learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi listrik statis,” *Jurnal Horizon Pendidikan* 15, no. 1 (2020): 18–31.

<sup>3</sup> Rizky Widyastuti dkk., “Pengembangan LKPD pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis TGT (Team Games Tournaments) untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas X,” *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia* 5, no. 1 (2025): 11–16, <https://doi.org/10.57251/sin.v5i1.1555>.

## 2. Kemenarikan

Berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan, bahwa LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat menarik. Hal ini diketahui dari respon peserta didik yang menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Uji coba terbatas melibatkan 11 peserta didik kelas VD MIN 1 Lampung Timur menunjukkan respon positif terhadap penggunaan LKPD tersebut. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa presentase rata-rata respon peserta didik sebesar 91,4% dengan kategori “sangat menarik”.

Sejalan dengan pernyataan Feggy Putri Anggraini dan Safrida Napitupulu bahwa Pengembangan LKPD berbasis *Wordwall* dengan metode *Team Games Tournament* dinilai menarik karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>4</sup>

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khamdiah, dkk menyatakan bahwa Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Teams Games Tournaments* dinilai menarik, karena mampu mengubah proses pembelajaran yang awalnya pasif menjadi lebih aktif, seru, dan kompetitif.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Anggraini dan Napitupulu, “Pengembangan LKPD berbantu *wordwall* menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104607 sei rotan.”

<sup>5</sup> Khamdiah Vetri Yanti Zainal, Khamdiah, Nurdin Hidayat, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Team Games Tournament* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN Satap 13 Pesawaran Tahun Pelajaran 2022/2023,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung*, no. c (2023): 410–21, <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>.

### C. Keterbatasan Penelitian

Proses penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tentu tidak terlepas dari adanya beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk serta keterbatasan penelitian dalam proses penelitian itu sendiri. Adapun beberapa keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Bahan ajar berupa LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dikembangkan hanya menyajikan materi menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan faktor dan faktorisasi prima.
2. Uji coba produk masih terbatas hanya pada satu sekolah saja, dan diujikan kepada 11 peserta didik kelas V MIN 1 Lampung Timur.
3. Penelitian hanya dilakukan sampai tujuh tahapan saja dari sepuluh tahapan yang harus dilalui yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk setelah uji coba.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament*. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* dikembangkan dengan menggunakan model *Borg and Gall*, pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) kelas V di MIN 1 Lampung Timur. Prosedur pengembangan yang digunakan mengadaptasi model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk. LKPD berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan telah divalidasi oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 96%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase 71% sebelum revisi dan meningkat menjadi 96% setelah revisi, dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD

yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat diujicobakan kepada peserta didik kelas V .

2. Respon guru dan peserta didik terhadap LKPD berbasis TGT menunjukkan tanggapan yang sangat positif. Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 11 siswa memperoleh persentase sebesar 91,4% dengan kategori “Sangat Menarik”, sedangkan respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “Sangat Menarik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan semangat, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi KPK dan FPB, sehingga layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, berikut ini saran untuk peneliti selanjutnya.

LKPD berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terbukti memiliki potensi untuk diterapkan pada materi matematika lainnya, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran bagi guru maupun siswa. Bagi guru, LKPD ini dapat dikembangkan sebagai bahan ajar yang menarik untuk berbagai materi, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar siswa. Bagi siswa, penerapan LKPD berbasis TGT diharapkan dapat meningkatkan motivasi, pemahaman

konsep, serta hasil belajar. Mengingat penelitian ini hanya dilakukan pada tahap uji coba terbatas, penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan pada tahap uji coba yang lebih luas dengan jumlah sampel yang lebih besar, agar diperoleh data yang lebih representatif dan hasil yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Feggy Putri, dan Safrida Napitupulu. "Pengembangan LKPD berbantu wordwall menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104607 sei rotan." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. September (2024): 364–74.
- Ardila, Ayu, dan Suryo Hartanto. "Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Mts Iskandar Muda Batam." *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2017). <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>.
- Arrumaisha, Zakiya, Sri Untari, Nurmiyati, dan Muzzazinah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dengan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura." *Proceeding Biology Education Conference* 15, no. 1 (2018): 147.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, 2020.
- Astutik, Tri, dan M. Husni Abdullah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar." *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2013): 9–11.
- Az-Zahra, Afifah. "Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora." *Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)* 2, no. 7 (2023): 477. <https://doi.org/10.2307/2308093>.
- Bora, Ayuprames Hari, dan Nila Kartika Sari. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Teams Games Tournament Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Indonesia Kelas X Sma Negeri 1 Wewewa Selatan." *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* 2, no. 01 (2021): 631–56. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1521>.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. PT Sinergi Pustaka Indonesia, 2010.
- Dkk, Lola Amalia. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cetakan Pe. Disunting oleh Bayu Wijayama. Cahaya Ghani Recovery, 2023.
- Ergawati, Ergawati, Ibnu Affan, Teuku Zulfahmi, Cut Liesmaniar, Iis Marsithah, dan Sri Milfayetty. "Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan

- Pembelajaran.” *Jurnal Guru Kita PGSD* 7, no. 2 (2023): 212.  
<https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.42464>.
- Hamzah, Andi Mawaddah. “Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) as A Measurement for Student Mathematics Assessment Development.” *12 Waiheru* 9, no. 2 (2023): 189–96.  
<https://doi.org/10.47655/12waiheru.v9i2.144>.
- Hanuni, Hanuni. “Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pelajaran Matematika Di Kelas Ii Melalui Pendekatan Diskusi Yang Menyenangkan.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 4, no. 2 (2023): 725–31.  
<https://doi.org/10.38035/jmpis.v4i2.1768>.
- Harefa, Trisman, Rintah Wan, dan Sudi Waruwu. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Berbasis Cooperative Learning pada Materi Menulis Naskah Drama.” *TA’EHAO: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, no. 1 (2022): 33–46.
- Hasanah, Hasanah, dan Nurdiana Siregar. “Pendampingan Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Metode Proyek pada Guru-Guru SDN No 106193 Bakaran Batu.” *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum* 3, no. 2 (2022): 135–37.  
<https://doi.org/10.47065/jrespro.v3i2.2762>.
- Hasrian Rudi Setiawan, Achmad Bakhtiar. *Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Peserta Didik)*. Cetakan Pe. Disunting oleh Rizka Harfiani. Medan, 2023.
- Himawati, Erna. *Menghitung Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)*. Be Champion, 2011.
- Ina Magdalena. *Desain Evaluasi Pembelajaran SD*. Cetakan Pe. Disunting oleh Hani Wijayanti. CV Jejak, anggota IKAPI, 2021.
- Indah Suciati, Amran Hapsan, Dkk. *Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika*. Disunting oleh Amran Hapsan. CV.Ruang Tentor, 2022.
- Izzah, dkk. *Penulisan Bahan Ajar: Teori & Implementasi*. Izzah, 2024.  
<https://doi.org/978-623-8547-82-1>.
- Junia, Nisa, Joko Sutrisno AB, dan Vetri Yanti Zainal. “Pengembangan Lkpd Berbasis Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Materi Kerja Sama Ekonomi Internasional Peserta Didik Kelas Xi Semester Genap Sma Negeri 14 Bandar Lampung.” *Ekonomia: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi* 5, no. 1 (2023): 179–90.

- Kalean, Arman, dan Abdillah. "Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) model kooperatif tipe team-games-tournament berbasis quantum learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi listrik statis." *Jurnal Horizon Pendidikan* 15, no. 1 (2020): 18–31.
- Laili Etika Rahmawati, Dkk. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Muhammadiyah Univeristy Press, 2022.
- Lika Apreasta, Ratnawati, Haziatun Syakira. "Pengembangan E-Lkpd Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023): 1–23.
- Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi. "Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* 2, no. 1c (2019): 659–63.
- Novia, Pitriani Nenden, Noviati Pupung Rahayu, dan Juanda Rifahana Yoga. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar." *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika* *Sebelas April* 1, no. 1 (2022): 1–10.
- Nur, Nani, Erlangga Hanan, dan Ilahiya Hasanudin. *Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila*. 4, no. 3 (2023): 259–73.
- Nyoman Ayu Putri Lestari, dkk. *Model - Model Pembelajaran*. Cetakan pe. Disunting oleh Visakha Priya Dewi. NILACAKRA, 2023.
- Pambudi, M. R. "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan Kompetensi Literasi Kelas VI SDN 15 Wermith Kabuapten Sorong Selatan Provinsi Papua Barat." *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 6, no. 1 (2022): 98–103.
- Purwanto, M. Ngalim. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar, 2017.
- Putra, Harry Priyatna, K. Udy Ariawan, dan SUka Arsa. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha* 6, no. 3 (2017): 106–15.
- Raudoh, Ratu. "Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Ipas Smk Materi Makhluk Hidup Dan Lingkungannya." *Bionatural* 10, no. 1 (2023): 116–22.
- Reka Wulandari, Edy Yusmin, dan Dede Suratman. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Teams Games Tournaments Pada Materi Dimensi

- Tiga.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 9, no. 11 (2020): 1–10.
- Rizky Widyastuti, Rita Rita, Nila Safina, Rika Kartika, dan Ratna Soraya. “Pengembangan LKPD pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis TGT (Team Games Tournaments) untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas X.” *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia* 5, no. 1 (2025): 11–16. <https://doi.org/10.57251/sin.v5i1.1555>.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Acep Ruswan, Anggi Rahma Dewi Lesmana, dkk. “Penerapan LKPD terhadap Efektivitas Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 3082–88.
- Safitri, Selfi Faulina, Suyoto, dan Nurhidayati. “Latar Belakang Pendidikan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Kelas Iv Di Sdit Al-Madina Purworejo.” *JURNAL PARIS LANGKIS: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 2, no. 1 (2021): 115.
- Siamy, Lailatul, Farida Farida, dan Muhamad Syazali. “Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning.” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2018): 113. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1919>.
- Siregar, Elma Batasia, Nur Hidayah, Br Karo, Daniel Samosir, Waminton Rajagukguk, dan Universitas Negeri Medan. “Kualitas Pendidikan Matematika Di Indonesia.” *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan* 12, no. 2 (2024): 34–50.
- Sopiana, Epa, Atiaturrehmaniah Atiaturrehmaniah, dan Arif Rahman Hakim. “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 7971–86. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4209>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif DAN R&D*. Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2015.
- Sumarno, Agus. *Upaya Meningkatkan Guru Dalam Menyusun RPP Berbasis PPK Melalui Pembimbingan Kelompok MGMP Tingkat Sekolah Di SMP Negeri 2 Giritontro Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2017/2018*. CV. Akademika, 2012.
- Sunarto, Winastwan Gora. *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Cetakan Pe. PT Elex Media Komputindo, 2010.
- Suprihatin, Siti, dan Yuni Mariani Manik. “Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *PROMOSI (Jurnal*

*Pendidikan Ekonomi*) 8, no. 1 (2020): 65–72.  
<https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>.

Sutrisna, Sulis. *Genius Matematika Kelas 5 SD*. Wahyu Media, t.t.

Taluke, Dryon, Ricky S M Lakat, dan Amanda Sembel. “ISSN 2442-3262 Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota.” *Jurnal Spasial* 6, no. 2 (2019): 531–40.

Vetri Yanti Zainal, Khamdiah, Nurdin Hidayat, Khamdiah. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN Satap 13 Pesawaran Tahun Pelajaran 2022/2023.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung*, no. c (2023): 410–21. <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>.

Vi, Prosiding Simbiosis. *Penerapan Pembelajaran Team Games Tournament dengan LKPD Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2024 (2024): 77–84.

Vladimir, Vega Falcon. “SKL Permendikbud 5 tahun 2022.” *Gastronomía ecuatoriana y turismo local*. 1, no. 69 (2022): 5–24.

Wahidah, Clarifta Nur, dan Firosalia Kristin. *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Dikelas IV Sekolah Dasar*. 6 (2023): 378–88.

Wahyuni, Endang Sri. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Cetakan Pe. 2020, 2020.

Wardani, Iwan Umma. *Belajar Matematika SD Dengan Pendekatan SCIENTIFIC Berbasis Keterampilan*. Disunting oleh August Leonardo. CV.Feniks Muda Sejahtera, 2022.

Wayan Sunita, Ni, Eka Mahendra, dan Eka Lesdyantari. “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.” *WIDYADARI : Jurnal Pendidikan* 20, no. 1 (2019): 127–45. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2655018>.

Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar, 2015.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1: Hasil Wawancara

### TRANSKRIP WAWANCARA PENELITIAN DENGAN GURU KELAS V UNTUK MENGANALISIS KEBUTUHAN PEMBELAJARAN DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR

Subjek Wawancara : Ayuni Noviani, S.Pd.I

Sekolah : MIN 1 Lampung Timur

Hari/Tanggal : Selasa, 22 Juli 2025

---

Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kebutuhan pembelajaran Matematika Kelas V, meliputi penggunaan bahan ajar yang tersedia, berbagai kendala yang dialami guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta sebagai dasar dalam Pengembangan LKPD Berbasis *Team Games Tournament* pada materi KPK dan FPB.

Peneliti : "Kurikulum apa yang saat ini digunakan dalam pembelajaran di sekolah bu?"

Guru : "Saat ini MIN 1 Lampung Timur menggunakan Kurikulum Merdeka".

Peneliti : "Sumber belajar atau bahan ajar apa saja yang selama ini Ibu gunakan dalam menyampaikan materi KPK dan FPB?"

Guru : "Kami menggunakan buku cetak dari Kemendikbud serta lembar kerja siswa. Selain itu, kami juga pernah membuat LKPD, namun isinya masih sederhana dan hanya berupa kumpulan soal".

Peneliti : "Apakah ada sumber belajar atau bahan ajar khusus yang Ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas V materi KPK dan FPB?"

Guru : "Belum ada bahan ajar khusus yang kami gunakan. Karena keterbatasan waktu dan belum telaten dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih lengkap".

Peneliti : "Apakah Ibu sudah pernah membuat LKPD berbasis model Pembelajaran *Team Games Tournament*?"

Guru : "Kami belum pernah membuat LKPD berbasis model Pembelajaran *Team Games Tournament*?"

Peneliti : "Apakah Ibu setuju jika ada sumber belajar khusus berupa LKPD yang dikembangkan terkait dengan materi KPK dan FPB kelas V Berbasis model Pembelajaran *Team Games Tournament*?"

Guru : "Kami sangat setuju dengan adanya LKPD tersebut untuk membantu proses pembelajaran."

## Lampiran 2: Hasil Analisis Kebutuhan

### LEMBAR ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK MIN 1 LAMPUNG TIMUR

Nama : Rifa Azela  
Sekolah : Min 1 Lampung Timur  
Hari/Tanggal : 22-07-2025

1. Bagaimana perasaan kalian saat belajar matematika?
  - a. Sangat menyenangkan
  - b. Menyenangkan
  - c. Kurang menyenangkan
  - d. Tidak menyenangkan
2. Bagaimana pendapat kalian tentang cara guru mengajar saat pelajaran matematika?
  - a. Sangat Menarik
  - b. Menarik
  - c. Kurang menarik
  - d. Tidak menarik
3. Bagaimana pemahaman kalian terkait materi KPK dan FPB?
  - a. Sangat baik
  - b. Baik
  - c. Cukup baik
  - d. Kurang baik
4. Apakah materi KPK dan FPB merupakan materi yang sulit dipelajari?
  - a. Ya
  - b. Tidak
5. Bahan ajar apa yang sering digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi KPK dan FPB?
  - a. Buku cetak
  - b. LKS
  - c. LKPD
  - d. Power Poin dan Video

6. Apakah kalian puas dengan bahan ajar yang digunakan?
- a. Sangat puas
  - b. Puas
  - c. Kurang puas
  - d. Tidak puas
7. Apakah kalian pernah menggunakan LKPD sambil bermain game berkelompok pada materi KPK dan FPB?
- a. Pernah
  - b. Tidak pernah
8. Apakah perlu digunakan sumber belajar LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi KPK dan FPB?
- a. Perlu
  - b. Tidak perlu
9. Apakah kalian memerlukan media pembelajaran yang berisi gambar/foto untuk mempermudah dalam memahami materi KPK dan FPB?
- a. Ya
  - b. Tidak
10. Setujukah kalian jika diadakan LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB?
- a. Sangat setuju
  - b. Setuju
  - c. Tidak setuju

**LEMBAR ANALISIS KEBUTUHAN**  
**PESERTA DIDIK MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Nama : Zabdan Al-Ghaniyyu  
Sekolah : Min 1 Lampung Timur  
Hari/Tanggal : 22 July 2025

---

1. Bagaimana perasaan kalian saat belajar matematika?
  - a. Sangat menyenangkan
  - b. Menyenangkan
  - c. Kurang menyenangkan
  - d. Tidak menyenangkan
2. Bagaimana pendapat kalian tentang cara guru mengajar saat pelajaran matematika?
  - a. Sangat Menarik
  - b. Menarik
  - c. Kurang menarik
  - d. Tidak menarik
3. Bagaimana pemahaman kalian terkait materi KPK dan FPB?
  - a. Sangat baik
  - b. Baik
  - c. Cukup baik
  - d. Kurang baik
4. Apakah materi KPK dan FPB merupakan materi yang sulit dipelajari?
  - a. Ya
  - b. Tidak
5. Bahan ajar apa yang sering digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi KPK dan FPB?
  - a. Buku cetak
  - b. LKS
  - c. LKPD
  - d. Power Poin dan Video

6. Apakah kalian puas dengan bahan ajar yang digunakan?
- a. Sangat puas
  - b. Puas
  - c. Kurang puas
  - d. Tidak puas
7. Apakah kalian pernah menggunakan LKPD sambil bermain game berkelompok pada materi KPK dan FPB?
- a. Pernah
  - b. Tidak pernah
8. Apakah perlu digunakan sumber belajar LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi KPK dan FPB?
- a. Perlu
  - b. Tidak perlu
9. Apakah kalian memerlukan media pembelajaran yang berisi gambar/foto untuk mempermudah dalam memahami materi KPK dan FPB?
- a. Ya
  - b. Tidak
10. Setujukah kalian jika diadakan LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB?
- a. Sangat setuju
  - b. Setuju
  - c. Tidak setuju

### Lampiran 3 : Hasil Validasi Ahli Materi

**INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI MATERI**  
**ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
**(LKPD) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT***

---

Sasaran : Siswa kelas V MIN 1 Lampung Timur  
Judul Skripsi : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur  
Penyusun : Afifah Luthfi Aziz  
Nama Validator : Yunita Widiarwati, M. Pd

#### A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian validator terhadap alat ukur kelayakan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Ibu yang telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Validator dimohon untuk membaca pertanyaan dengan teliti
2. Validator dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:  

Skor 1 : Tidak baik	Skor 4 : Baik
Skor 2 : Kurang baik	Skor 5 : Sangat baik
Skor 3 : Cukup baik	
3. Setelah mengisi semua item angket, validator diminta untuk memberikan catatan yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament*.
4. Atas ketersediaan Ibu untuk menilai pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* saya mengucapkan terimakasih.

### C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban					Saran dan Perbaikan
		1	2	3	4	5	
<b>1. Aspek Isi</b>							
a.	Materi yang disajikan dalam LKPD sesuai dengan Capaian Pembelajaran yang berlaku untuk kelas V.					✓	Sesuai dgn capaian kurikulum
b.	Materi yang disajikan dalam LKPD sesuai dengan Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan.					✓	Tujuan di akurasi dan mendukung
c.	Materi dalam LKPD mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya.				✓		Dapat dipahami sedikit kata-kata kehidupan siswa
d.	Bahasa yang digunakan dalam LKPD sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.					✓	
<b>2. Aspek Tampilan</b>							
a.	Ukuran teks yang digunakan dalam LKPD sesuai dan mudah dibaca oleh peserta didik.				✓		Pada konstanta margin beberapa tabel
b.	Gambar yang ditampilkan dalam LKPD relevan dengan materi yang sedang dipelajari.					✓	
<b>3. Aspek Teknis</b>							
a.	Materi dan kegiatan dalam LKPD mampu mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses.					✓	
b.	LKPD yang digunakan menarik serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.					✓	
c.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan karakteristik LKPD Matematika berbasis model pembelajaran TGT.					✓	
d.	Penggunaan model pembelajaran TGT dalam LKPD Matematika tepat untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.					✓	

### D. PENSKORAN

Skor minimal :  $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal :  $10 \times 5 = 50$

Presentase skor sebagai berikut :  $NP \frac{R}{SM} \times 100 \%$

Keterangan :

NP = Nilai Presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban

SM = Skor maksimal

### Kriteria Penilaian

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Sangat Layak
51% – 75%	Layak
26% – 50%	Cukup Layak
0% – 25%	Kurang Layak

### E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

Saran: Perhatikan konsistensi margin & jarak antar paragraf  
~~setelah~~ ~~para~~ ~~graf~~  
tambahkan pembatas warna atau ikon untuk tiap  
tahap T&T agar lebih mudah diikuti siswa

### F. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator.

Metro,

Validator Ahli Materi

Yunita Wildaniati, M.Pd

## Lampiran 4 : Hasil Validasi Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

#### ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*

---

Sasaran	: Siswa kelas V MIN 1 Lampung Timur
Judul Skripsi	: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Kelas V MIN 1 Lampung Timur
Penyusun	: Afifah Luthfi Aziz
Nama Validator	: <i>Ayyesha Dara Fayola, M.Pd</i>

#### A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian validator terhadap alat ukur kelayakan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Ibu yang telah menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

#### B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Validator dimohon untuk membaca pertanyaan dengan teliti
2. Validator dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:

Skor 1 : Tidak baik

Skor 4 : Baik

Skor 2 : Kurang baik

Skor 5 : Sangat baik

Skor 3 : Cukup baik

3. Setelah mengisi semua item angket, validator diminta untuk memberikan catatan yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament*.
4. Atas ketersediaan Ibu untuk menilai pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* saya mengucapkan terimakasih.

### C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban					Saran dan Perbaikan
		1	2	3	4	5	
<b>1. Aspek Desain/Tampilan</b>							
a.	Kejelasan sampul atau cover				✓		
b.	Kejelasan gambar pada LKPD berbasis TGT				✓		
c.	Ketepatan pemilihan warna pada gambar agar terlihat jelas			✓			
d.	Ketepatan ukuran gambar			✓			
e.	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan			✓			
f.	Kejelasan tulisan pada LKPD berbasis TGT			✓			
g.	Ketepatan pemilihan warna pada huruf agar mudah dibaca			✓			
h.	Tata letak teks dan hiasan pada LKPD berbasis TGT			✓			
i.	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>				✓		
<b>2. Aspek Kemerarikan</b>							
a.	Merangsang ketertarikan dan keterlibatan pengguna dalam menggunakan LKPD berbasis TGT				✓		
b.	Kemerarikan penyajian materi dan latihan soal				✓		
c.	Terdapat gambar dan langkah-langkah untuk mengerjakan KPK dan FPB pada desain LKPD berbasis TGT				✓		
<b>3. Aspek Kepraktisan</b>							
a.	LKPD mudah digunakan baik individu maupun kelompok			✓			
b.	Bermanfaat bagi guru dan peserta didik				✓		
d.	Kemudahan pemakaian media pada berbagai kondisi				✓		

### D. PENSKORAN

Skor minimal :  $15 \times 1 = 15$

Skor maksimal :  $15 \times 5 = 75$

Presentase skor sebagai berikut :  $NP \frac{R}{SM} \times 100 \%$

Keterangan :

NP = Nilai Presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban

SM = Skor maksimal

#### Kriteria Penilaian

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Sangat Layak
51% – 75%	Layak
26% – 50%	Cukup Layak
0% – 25%	Kurang Layak

#### E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

- Perbaiki daftar isi untuk lebih rapih.
- Bedakan ukuran penulis dengan nama penulis
- Menambahkan panah petunjuk permainan puzzle dan memberi outline pada bagian puzzle.
- Menambahkan cover belakang, dan dibedakan dengan cover depan

#### F. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator.

Metro,

Validator Ahli Media

Ayvesha Dara Favola, M.Pd

**PENILAIAN**

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban					Saran dan Perbaikan
		1	2	3	4	5	
<b>1. Aspek Desain/Tampilan</b>							
a.	Kejelasan sampul atau cover					✓	
b.	Kejelasan gambar pada LKPD berbasis TGT					✓	
c.	Ketepatan pemilihan warna pada gambar agar terlihat jelas				✓		
d.	Ketepatan ukuran gambar					✓	
e.	Kesesuaian gambar animasi yang disajikan					✓	
f.	Kejelasan tulisan pada LKPD berbasis TGT					✓	
g.	Ketepatan pemilihan warna pada huruf agar mudah dibaca				✓		
h.	Tata letak teks dan hiasan pada LKPD berbasis TGT					✓	
i.	Kesesuaian pemilihan <i>backgorund</i>					✓	
<b>2. Aspek Kemerarikan</b>							
a.	Merangsang ketertarikan dan keterlibatan pengguna dalam menggunakan LKPD berbasis TGT					✓	
b.	Kemerarikan penyajian materi dan latihan soal					✓	
c.	Terdapat gambar dan langkah-langkah untuk mengerjakan KPK dan FPB pada desain LKPD berbasis TGT					✓	
<b>3. Aspek Kepraktisan</b>							
a.	LKPD mudah digunakan baik individu maupun kelompok					✓	
b.	Bermanfaat bagi guru dan peserta didik					✓	
d.	Kemudahan pemakaian media pada berbagai kondisi				✓		

**D. PENSKORAN**

Skor minimal :  $15 \times 1 = 15$

Skor maksimal :  $15 \times 5 = 75$

Presentase skor sebagai berikut :  $NP \frac{R}{SM} \times 100 \%$

Keterangan :

NP = Nilai Presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban

SM = Skor maksimal

**Kriteria Penilaian**

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Sangat Layak
51% – 75%	Layak
26% – 50%	Cukup Layak
0% – 25%	Kurang Layak

**E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN**

LKPD sudah direvisi dan siap diuji cobakan kepada peserta didik.

**F. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN I Lampung Timur yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator.

Metro,  
Validator Ahli Media



Ayyesha Dara Favola, M.Pd

## Lampiran 5 : Hasil Respon Guru Kelas

### INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU

#### ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*

---

Sasaran	: Siswa kelas V MIN 1 Lampung Timur
Judul Skripsi	: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> Kelas V MIN 1 Lampung Timur
Penyusun	: Afifah Luthfi Aziz
Nama Guru	: <i>Ayuni Noviani, S.Pd.1</i>

#### A. PENGANTAR

Angket penilaian ini digunakan untuk memperoleh penilaian respon guru terhadap alat ukur kelayakan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu yang telah bersedia merespon dan mengisi lembar kerja ini.

#### B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bapak/Ibu dimohon untuk membaca pertanyaan dengan teliti
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:

Skor 1 : Tidak baik	Skor 4 : Baik
Skor 2 : Kurang baik	Skor 5 : Sangat baik
Skor 3 : Cukup baik	
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu diminta untuk memberikan catatan yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament*.
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* saya mengucapkan terimakasih.

### C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
<b>1. Aspek Tampilan LKPD Berbasis TGT</b>						
a.	Bentuk atau tampilan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> terlihat menarik				✓	
b.	Teks pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dapat terbaca dengan jelas					✓
c.	Tampilan warna pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> menarik					✓
d.	Bahasa yang digunakan apakah mudah dipahami					✓
e.	Gambar pada LKPD berbasis TGT terlihat dengan jelas					✓
<b>2. Aspek Penyajian Isi Materi</b>						
a.	Materi yang ada pada LKPD berbasis TGT disajikan dengan jelas					✓
b.	Materi yang disajikan di LKPD sesuai dengan materi KPK dan FPB untuk peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah					✓
<b>3. Aspek Kualitas</b>						
a.	LKPD berbasis TGT yang dikembangkan apakah dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran					
b.	LKPD berbasis TGT dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik				✓	
c.	Penerapan LKPD berbasis TGT ini berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik				✓	

### D. PENSKORAN

Skor minimal :  $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal :  $10 \times 5 = 50$

Presentase skor sebagai berikut :  $NP \frac{R}{SM} \times 100 \%$

Keterangan :

NP = Nilai Presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban

SM = Skor maksimal

**Kriteria Penilaian**

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Sangat Menarik
51% – 75%	Menarik
26% – 50%	Cukup Menarik
0% – 25%	Kurang Menarik

**E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**F. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator.

**Pekalongan,  
Guru Kelas V**



**Ayuni Noviani, S.Pd.I**

**NIP. 199221114 202421 2 039**

Lampiran 6 : Hasil Respon Peserta Didik

**INSTRUMEN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
**(LKPD) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT***

---

Nama : M. NUFAL AD. RAMLI  
Kelas : 5.D  
Sekolah : Min 1 Lampung  
Hari/Tanggal : Rabu 12

**A. PENGANTAR**

Angket penilaian ini digunakan untuk memperoleh penilaian respon peserta didik terhadap alat ukur kelayakan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih kepada peserta didik yang telah bersedia merespon dan mengisi lembar kerja ini.

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudia beri tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:  

Skor 1 : Tidak baik	Skor 4 : Baik
Skor 2 : Kurang baik	Skor 5 : Sangat baik
Skor 3 : Cukup baik	
3. Setelah mengisi semua item angket, peserta didik diminta untuk memberikan catatan yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament*.
4. Atas ketersediaan peserta didik untuk menilai pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* saya mengucapkan terimakasih.

### C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban					Saran dan Perbaikan
		1	2	3	4	5	
<b>1. Tampilan LKPD Menarik</b>							
a.	Desain LKPD ini menarik dan membuat anak-anak lebih semangat untuk belajar.				✓		
b.	Tampilan LKPD jelas dan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.					✓	
<b>2. Petunjuk Langkah-langkah TGT</b>							
a.	Langkah-langkah model pembelajaran TGT yang tercantum dalam LKPD disajikan secara runtut.				✓		
b.	Langkah-langkah permainan puzzle dalam TGT yang tercantum dalam LKPD disajikan secara runtut					✓	
<b>3. Pemahaman Materi</b>							
a.	Kejelasan isi materi				✓		
b.	LKPD memudahkan siswa mengerjakan soal-soal tentang KPK dan FPB melalui kegiatan TGT				✓		
<b>4. Kerjasama Kelompok</b>							
a.	LKPD mendorong siswa untuk aktif bekerjasama dengan teman kelompok				✓		
b.	Permainan puzzle yang terdapat dalam LKPD menyenangkan untuk dikerjakan.					✓	
<b>5. Keaktifan dan Hasil Belajar</b>							
a.	LKPD membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.				✓		
b.	Penarapan LKPD berbasis TGT ini berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.				✓		

### D. PENSKORAN

Skor minimal :  $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal :  $10 \times 5 = 50$

Presentase skor sebagai berikut :  $NP \frac{R}{SM} \times 100 \%$

Keterangan :

NP = Nilai Presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban

SM = Skor maksimal

#### Kriteria Penilaian

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Sangat Menarik
51% – 75%	Menarik
26% – 50%	Cukup Menarik
0% – 25%	Kurang Menarik

#### E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### F. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator.

Pekalongan,  
Peserta Didik

M. Naufal an naqfi

**INSTRUMEN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
**(LKPD) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT***

---

Nama : Sherly Agustina  
Kelas : V 0  
Sekolah : Min 1 Lampung Timur  
Hari/Tanggal : Rabu - 12 - 11 - 2025

**A. PENGANTAR**

Angket penilaian ini digunakan untuk memperoleh penilaian respon peserta didik terhadap alat ukur kelayakan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih kepada peserta didik yang telah bersedia merespon dan mengisi lembar kerja ini.

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudia beri tanda ceklis (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:  

Skor 1 : Tidak baik	Skor 4 : Baik
Skor 2 : Kurang baik	Skor 5 : Sangat baik
Skor 3 : Cukup baik	
3. Setelah mengisi semua item angket, peserta didik diminta untuk memberikan catatan yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament*.
4. Atas ketersediaan peserta didik untuk menilai pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* saya mengucapkan terimakasih.

### C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban					Saran dan Perbaikan
		1	2	3	4	5	
<b>1. Tampilan LKPD Menarik</b>							
a.	Desain LKPD ini menarik dan membuat anak-anak lebih semangat untuk belajar.					✓	
b.	Tampilan LKPD jelas dan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.				✓		
<b>2. Petunjuk Langkah-langkah TGT</b>							
a.	Langkah-langkah model pembelajaran TGT yang tercantum dalam LKPD disajikan secara runtut.					✓	
b.	Langkah-langkah permainan puzzle dalam TGT yang tercantum dalam LKPD disajikan secara runtut				✓		
<b>3. Pemahaman Materi</b>							
a.	Kejelasan isi materi					✓	
b.	LKPD memudahkan siswa mengerjakan soal-soal tentang KPK dan FPB melalui kegiatan TGT					✓	
<b>4. Kerjasama Kelompok</b>							
a.	LKPD mendorong siswa untuk aktif bekerjasama dengan teman kelompok					✓	
b.	Permainan puzzle yang terdapat dalam LKPD menyenangkan untuk dikerjakan.					✓	
<b>5. Keaktifan dan Hasil Belajar</b>							
a.	LKPD membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.					✓	
b.	Penerapan LKPD berbasis TGT ini berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.					✓	

### D. PENSKORAN

Skor minimal :  $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal :  $10 \times 5 = 50$

Presentase skor sebagai berikut :  $NP \frac{R}{SM} \times 100 \%$

Keterangan :

NP = Nilai Presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban

SM = Skor maksimal

**Kriteria Penilaian**

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Sangat Menarik
51% – 75%	Menarik
26% – 50%	Cukup Menarik
0% – 25%	Kurang Menarik

**E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN**

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

**F. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator.

**Pekalongan,  
Peserta Didik**

  
Shery Agustina

**INSTRUMEN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**  
**ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**  
**(LKPD) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT***

---

Nama : ANGGUM NUR ANI KAWUNG  
Kelas : V. RADEN MAS SAID (D)  
Sekolah : MIN 1 LAMPUNG TIMUR  
Hari/Tanggal : PABU-18-11-2026

**A. PENGANTAR**

Angket penilaian ini digunakan untuk memperoleh penilaian respon peserta didik terhadap alat ukur kelayakan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dikembangkan. Saya ucapkan terimakasih kepada peserta didik yang telah bersedia merespon dan mengisi lembar kerja ini.

**B. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Isilah identitas pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom di bawah ini, kemudia beri tanda ceklis (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:  

Skor 1 : Tidak baik	Skor 4 : Baik
Skor 2 : Kurang baik	Skor 5 : Sangat baik
Skor 3 : Cukup baik	
3. Setelah mengisi semua item angket, peserta didik diminta untuk memberikan catatan yang nantinya akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament*.
4. Atas ketersediaan peserta didik untuk menilai pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis model pembelajaran *Team Games Tournament* saya mengucapkan terimakasih.

### C. PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban					Saran dan Perbaikan
		1	2	3	4	5	
<b>1. Tampilan LKPD Menarik</b>							
a.	Desain LKPD ini menarik dan membuat anak-anak lebih semangat untuk belajar.					✓	
b.	Tampilan LKPD jelas dan memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.				✓		
<b>2. Petunjuk Langkah-langkah TGT</b>							
a.	Langkah-langkah model pembelajaran TGT yang tercantum dalam LKPD disajikan secara runtut.					✓	
b.	Langkah-langkah permainan puzzle dalam TGT yang tercantum dalam LKPD disajikan secara runtut				✓		
<b>3. Pemahaman Materi</b>							
a.	Kejelasan isi materi					✓	
b.	LKPD memudahkan siswa mengerjakan soal-soal tentang KPK dan FPB melalui kegiatan TGT					✓	
<b>4. Kerjasama Kelompok</b>							
a.	LKPD mendorong siswa untuk aktif bekerjasama dengan teman kelompok				✓		
b.	Permainan puzzle yang terdapat dalam LKPD menyenangkan untuk dikerjakan.					✓	
<b>5. Keaktifan dan Hasil Belajar</b>							
a.	LKPD membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.					✓	
b.	Penarapan LKPD berbasis TGT ini berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.					✓	

### D. PENSKORAN

Skor minimal :  $10 \times 1 = 10$

Skor maksimal :  $10 \times 5 = 50$

Presentase skor sebagai berikut :  $NP \frac{R}{SM} \times 100 \%$

Keterangan :

NP = Nilai Presentase yang dicari

R = Skor dari jawaban

SM = Skor maksimal

**Kriteria Penilaian**

Skor	Kategori
76% – 100%	Sangat Menarik
51% – 75%	Menarik
26% – 50%	Cukup Menarik
0% – 25%	Kurang Menarik

**E. KOMENTAR UMUM DAN SARAN**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**F. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Kelas V MIN 1 Lampung Timur yang dinilai dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberikan tanda (silang/dilingkari) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan validator.

Pekalongan,  
Peserta Didik

*Anggun*  
Anggun  
NURANI  
KAIUNG

Lampiran 7: Pre-test

Nama : N. AGUSTIN

Kelas : V. raden mas said

Kerjakan soal-soal berikut ini!

1. Faktor prima dari 36 adalah.... 7
2. Bilangan prima antara 10 dan 15 adalah.... 5 dan 6
3. Faktorisasi prima dari 28 adalah... 7
4. Faktorisasi prima dari 54 adalah... 7
5. Tentukan KPK dari 8 dan 12 menggunakan faktorisasi prima! = 24
6. Tentukan KPK dari 15 dan 20 menggunakan faktorisasi prima! = 200
7. Tentukan FPB dari 28 dan 42 menggunakan faktorisasi prima! = 4
8. Tentukan FPB dari 18 dan 24 menggunakan faktorisasi prima! = 3
9. Rani memiliki 12 permen dan 18 cokelat. Ia ingin membaginya ke dalam beberapa bungkus dengan jumlah permen dan cokelat yang sama di setiap bungkus.  
Berapa bungkus yang dapat dibuat Rani? = 38
10. Okta menanam bunga mawar setiap 4 hari sekali, sedangkan bunga melati setiap 6 hari sekali.  
Jika pada hari ini Okta menanam keduanya bersamaan, setelah berapa hari lagi ia akan menanam kedua bunga itu bersamaan lagi? = 12

20

Lampiran 8 : *Posttest*

Nama : *K. Agustini*

Kelas : *V saden mas said*

Kerjakan soal-soal berikut ini!

*80*

1. Faktor prima dari 36 adalah *2 dan 3*
2. Bilangan prima antara 10 dan 15 adalah *11 dan 13*
3. Faktorisasi prima dari 28 adalah  *$2^2 \times 7$*
4. Faktorisasi prima dari 54 adalah  *$2 \times 3^3$*
5. Tentukan KPK dari 8 dan 12 menggunakan faktorisasi prima! *12*
6. Tentukan KPK dari 15 dan 20 menggunakan faktorisasi prima! *60*
7. Tentukan FPB dari 28 dan 42 menggunakan faktorisasi prima! *14*
8. Tentukan FPB dari 18 dan 24 menggunakan faktorisasi prima! *6*
9. Rani memiliki 12 permen dan 18 cokelat. Ia ingin membaginya ke dalam beberapa bungkus dengan jumlah permen dan cokelat yang sama di setiap bungkus.  
Berapa bungkus yang dapat dibuat Rani? *36*
10. Okta menanam bunga mawar setiap 4 hari sekali, sedangkan bunga melati setiap 6 hari sekali.  
Jika pada hari ini Okta menanam keduanya bersamaan, setelah berapa hari lagi ia akan menanam kedua bunga itu bersamaan lagi? *12 hari*

Lampiran 9: Hasil Kerja Peserta Didik

**Keseruan Bermain Puzzle Faktor & Faktorisasi Prima**

Perhatikan petunjuk berikut supaya permainan puzzle lebih mudah untuk dikerjakan!

» Pecahkan puzzle dengan mencari faktor dan faktorisasi prima dari pasangan angka yang tersedia. Setiap jawaban yang tepat akan membantu kamu meletakkan potongan puzzle pada tempatnya untuk mengungkap gambar rahasia. Pada halaman selanjutnya, terdapat gambar yang harus kamu cocokkan dengan susunan puzzle yang telah kamu selesaikan.

2 dan 5	$2^2 \times 3$	7	2 dan 7
$2^3$	$3^2$	$5^2$	$2 \times 3^2$
7	3 dan 7	$2 \times 3$	3

Dipindai dengan CamScanner



## KELOMPOK : 2

1. Faktor prima dari 10 = 1, (2), (5), dan 10 = 2 dan 5

2. 12

$$\begin{array}{l} \textcircled{2} \\ \swarrow \searrow \\ 6 \\ \swarrow \searrow \\ \textcircled{2} \quad \textcircled{3} \end{array} = 2^2 \times 3$$

3. 1, 2, 3, 5, (7) = 7

4. 1, (2), (7) dan 14 = 2 dan 7

5. 8

$$\begin{array}{l} \textcircled{2} \\ \swarrow \searrow \\ 4 \\ \swarrow \searrow \\ \textcircled{2} \quad 2 \\ \swarrow \searrow \\ \textcircled{2} \quad \textcircled{1} \end{array} = 2^3$$



## KELOMPOK : 2

6. 50 dan 75

$$\text{KPK: } 2 \times 3 \times 5^2$$

$$\text{FPB: } 5^2 = 25$$

11. 48 dan 72

$$\text{KPK: } 2^4 \times 3^2 = 144$$

$$\text{FPB: } 2^3 \times 3 = 24$$

7. 21 dan 28

$$\text{KPK: } 2^2 \times 3 \times 7 = 84$$

$$\text{FPB: } 7$$

12. 16 dan 24

$$\text{KPK: } 2^4 \times 3 = 48$$

$$\text{FPB: } 2^3 = 8$$

8. 32 dan 48

$$\text{KPK: } 2^5 \times 3 = 96$$

$$\text{FPB: } 2^4 = 16$$

9. 64 dan 80

$$\text{KPK: } 2^6 \times 5 = 320$$

$$\text{FPB: } 2^4 = 16$$

10. 54 dan 81

$$\text{KPK: } 2 \times 3^4 = 162$$

$$\text{FPB: } 3^3 = 27$$



## Menyajikan Hasil Kerja Kelompok, Mengevaluasi, dan Mengapresiasi

Setiap kelompok menyajikan hasil kerja dan menjelaskan langkah menentukan KPK dan FPB. Guru dan peserta didik mengevaluasi hasil melalui diskusi singkat. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan kerja sama dan hasil terbaik.



### Refleksi

Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan saran dan komentar terkait pembelajaran yang dilakukan. Selain itu peserta didik juga dapat menuliskan materi apa saja yang telah dipelajari dan dikuasai setelah pembelajaran selesai.

Tuliskan pada kolom berikut!

Materi yang belum dikuasai

tidak ada - - - - -

- - - - -

- - - - -

Materi yang sudah dikuasai

Faktor dan Faktorisasi -

prima - - - - -

- - - - -

Materi yang dianggap sulit

tidak ada - - - - -

- - - - -

- - - - -

Perasaan setelah melakukan kegiatan pembelajaran

- - - - -

Senang - - - - -

- - - - -



## Keseruan Bermain Puzzle KPK dan FPB

Perhatikan petunjuk berikut supaya  
permainan puzzle lebih mudah untuk dikerjakan!

- Pecahkan puzzle dengan mencari KPK dan FPB dari pasangan angka yang tersedia. Setiap jawaban yang tepat akan membantu kamu meletakkan potongan puzzle pada tempatnya untuk mengungkap gambar rahasia. Pada halaman selanjutnya, terdapat gambar yang harus kamu cocokkan dengan susunan puzzle yang telah kamu selesaikan.

KPK = 72 FPB = 12	KPK = 120 FPB = 20	KPK = 75 FPB = 5	KPK = 108 FPB = 9
KPK = 90 FPB = 15	KPK = 150 FPB = 25	KPK = 84 FPB = 7	KPK = 96 FPB = 16
KPK = 320 FPB = 16	KPK = 162 FPB = 27	KPK = 144 FPB = 24	KPK = 48 FPB = 8



## KELOMPOK : 2

1. 24 dan 36

$$\text{KPK: } 2^3 \times 3^2 = 72$$

$$\text{FPB: } 2^2 \times 3 = 12$$

2. 15 dan 25

$$\text{KPK: } 3 \times 5^2 = 75$$

$$\text{FPB: } 5$$

3. 40 dan 60

$$\text{KPK: } 2^3 \times 3 \times 5 = 120$$

$$\text{FPB: } 2^2 \times 5 = 20$$

4. 27 dan 36

$$\text{KPK: } 3^3 \times 2^2 = 108$$

$$\text{FPB: } 3^2 = 9$$

5. 30 dan 45

$$\text{KPK: } 2 \times 3^2 \times 5 = 90$$

$$\text{FPB: } 3 \times 5 = 15$$



KELOMPOK : 2

$$6 \cdot 9 = 3^2$$



$$11 \cdot 6 = 2 \times 3$$



$$12 \cdot 3$$

$$7 \cdot 25 = 5^2$$



$$8 \cdot 18 = 2 \times 3^2$$



$$9 \cdot 7$$

$$10 \cdot 1, 3, 7 \text{ dan } 21 = 3 \text{ dan } 7$$



### Menyajikan Hasil Kerja Kelompok, Mengevaluasi, dan Mengapresiasi

Setiap kelompok menyajikan hasil kerja dan menjelaskan langkah menentukan KPK dan FPB. Guru dan peserta didik mengevaluasi hasil melalui diskusi singkat. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan kerja sama dan hasil terbaik.



### Refleksi

Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan saran dan komentar terkait pembelajaran yang dilakukan. Selain itu peserta didik juga dapat menuliskan materi apa saja yang telah dipelajari dan dikuasai setelah pembelajaran selesai. Tulislah pada kolom berikut!

Materi yang belum dikuasai

t i d a k a d a \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_

Materi yang sudah dikuasai

k p k d a n f p b \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_

Materi yang dianggap sulit

f p k \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_

Perasaan setelah melakukan kegiatan pembelajaran

l a g i t a d a l a m \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_





## Keseruan Bermain Puzzle KPK dan FPB

Perhatikan petunjuk berikut supaya  
permainan puzzle lebih mudah untuk dikerjakan!

- » Pecahkan puzzle dengan mencari KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari dari pasangan angka yang tersedia. Setiap jawaban yang tepat akan membantu kamu meletakkan potongan puzzle pada tempatnya untuk mengungkap gambar rahasia. Pada halaman selanjutnya, terdapat gambar yang harus kamu cocokkan dengan susunan puzzle yang telah kamu selesaikan.





## KELOMPOK : 2

1. KPK:  $2^2 \times 3 = 12$  Hari (KPK 4 hari dan 6 hari)

2. KPK:  $2^3 \times 3 = 24$  detik (KPK 8 detik dan 12 detik)

3. KPK: 15 dan 20 =  $2^2 \times 3 \times 5 = 60$  menit

4. KPK: 5 hari dan 10 hari:  $2 \times 5 = 10$  hari

5. KPK: 18 menit dan 24 menit:  $2^3 \times 3^2 = 72$  menit

7. ~~7~~ FPB: 24 kue dan 36 kue:  $2^2 \times 3 = 12$  kotak

8. ~~8~~ 76. KPK: 9 hari dan 12 hari:  $3^2 \times 2^2 = 36$  hari

8. FPB: 48 apel dan 32 jeruk:  $2^3 = 8$  paket

9. FPB: 18 pensil dan 27 penghapus = 9 kotak

10. FPB: 45 kue coklat dan 30 kue keju =  $3 \times 5 = 15$  toples



## KELOMPOK :

11. FPB = 20 meter pita merah dan 30 pita biru

$$\text{meter} : 2 \times 5 = 10 \text{ meter}$$

12. FPB = 50 kg beras dan 35 kg jagung

$$= 5 \text{ kg}$$



### Menyajikan Hasil Kerja Kelompok, Mengevaluasi, dan Mengapresiasi

Setiap kelompok menyajikan hasil kerja dan menjelaskan langkah menentukan KPK dan FPB. Guru dan peserta didik mengevaluasi hasil melalui diskusi singkat. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan kerja sama dan hasil terbaik.



### Refleksi

Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan saran dan komentar terkait pembelajaran yang dilakukan. Selain itu peserta didik juga dapat menuliskan materi apa saja yang telah dipelajari dan dikuasai setelah pembelajaran selesai.

Tulislah pada kolom berikut!

Materi yang belum dikuasai

F P h \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_

Materi yang sudah dikuasai

K P F A r n F P h \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_

Materi yang dianggap sulit

F P h \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_

Perasaan setelah melakukan kegiatan pembelajaran

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
1 \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_





## AYO BERLATIH

Nama: Kkai.....

100

Kelas: R. d. Rn... m. f. ... Soid.

1.  $24 = 2 \times 12$   $12 = 2 \times 6$   $6 = 2 \times 3$  jadi,  $24 = 2 \times 2 \times 2 \times 3 = 2^3 \times 3$

Faktor prima adalah 2 dan 3.

2. Bilangan prima antara 1 dan 20 adalah

2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19

3.

$15 = 3 \times 5$

4.  $48 = 2 \times 24$   $12 = 2 \times 6$  jadi,  $48 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 = 2^4 \times 3$   
 $24 = 2 \times 12$   $6 = 2 \times 3$

5.  $8 = 2^3$   
 $12 = 2^2 \times 3$   
KPK =  $2^3 \times 3 = 24$

6.  $15 = 3 \times 5$   
 $20 = 2^2 \times 5$   
KPK =  $2^2 \times 3 \times 5 = 60$ .

7.  $28 = 2^2 \times 7$  APB =  $2 \times 7 = 14$   
 $42 = 2 \times 3 \times 7$

8.  $18 = 2 \times 3^2$  FPB =  $2 \times 3 = 6$   
 $24 = 2^3 \times 3$

9. KPK dari 3 dan 5 = 15.

Jadi, mereka akan menyelesaikan lomba lari sekali putaran 15.

10.  $24 = 2^3 \times 3$  FPB =  $2^2 \times 3 = 12$ .

11.  $36 = 2^2 \times 3^2$  Jadi, isi kue dalam setiap kotak adalah 12 kue

Ubai



## PENILAIAN SUMATIF

Kerjakan soal dibawah ini!

1

Tentukan KPK dari 18 dan 24 menggunakan faktorisasi prima!

$$\begin{aligned} 18 &= 2 \times 3^2 \\ 24 &= 2^3 \times 3 \\ \text{KPK} &= 2^3 \times 3^2 \\ &= 8 \times 9 \\ &= 72 \end{aligned}$$

2

Tentukan FPB dari bilangan 36 dan 48 menggunakan faktorisasi prima!

$$\begin{aligned} 36 &= 2^2 \times 3^2 \\ 48 &= 2^4 \times 3 \\ \text{FPB} &= 2^2 \times 3 \\ &= 12 \end{aligned}$$



## PENILAIAN SUMATIF

3

KPK dari 15 dan 25 adalah

1

$$\begin{aligned} 15 &= 3 \times 5 \\ 25 &= 5^2 \\ \text{KPK} &= 3 \times 5^2 \\ &= 75 \end{aligned}$$

4

Dua tali berukuran 60 cm dan 84 cm akan dipotong menjadi beberapa bagian dengan panjang yang sama tanpa sisa. Berapa panjang tiap potongan tali yang dapat dibuat?

2

$$\begin{aligned} 60 &= 2^2 \times 3 \times 5 \\ 84 &= 2^2 \times 3 \times 7 \\ \text{FPB} &= 2^2 \times 3 \\ &= 12 \end{aligned}$$



## PENILAIAN SUMATIF

5

Ani menyalakan lampu hias yang berkedip setiap 6 detik, sedangkan Budi menyalakan lampu lain yang berkedip setiap 8 detik. Jika mereka menyalakan lampu bersamaan, setelah berapa detik kedua lampu akan berkedip bersamaan lagi?

$$\begin{aligned}6 &= 2 \times 3 \\8 &= 2^3 \\KPK &= 2^3 \times 3 \\&= 24 \text{ detik}\end{aligned}$$



## Lampiran 10: Modul Ajar Kelas V Materi KPK dan FPB

### MODUL AJAR MATEMATIKA

#### I. INFORMASI UMUM

##### A. IDENTITAS MODUL

Nama	: Afifah Luthfi Aziz
Sekolah	: MIN 1 Lampung Timur
Jenjang	: Sekolah Dasar
Fase / Kelas / Semester	: C / V / Ganjil
Bab 2	: KPK dan FPB
Sub BAB 1	: Menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan faktor dan faktorisasi prima
Alokasi Waktu	: 6 x 35 Menit (3x Pertemuan)
Tahun Ajaran	: 2025/2026

##### B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik dapat mencari faktor serta kelipatan dari suatu bilangan dengan cara yang sederhana.
2. Peserta didik dapat menghitung kali dan bagi serta menemukan bilangan yang habis dibagi atau kelipatannya.

##### C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar pancasila tentang:

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dengan cara melatih peserta didik berdoa sebelum dan sesudah belajar.
2. Bergotong royong dengan cara melatih peserta didik untuk saling membantu bekerjasama dalam kelompok saat melaksanakan kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok.
3. Bernalar kritis dengan cara melatih peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan dalam peristiwa kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan topik materi.
4. Kreatif dengan cara melatih peserta didik berinovasi dalam mengajukan ide yang berhubungan dengan topik materi.

#### **D. PROFIL PELAJARAN RAHMATAN LIL'ALAMIN**

Pada kegiatan pembelajaran ini akan dilatihkan dimensi profil pelajar rahmatan lil'alamin tentang:

1. Tawazun (berimbang) dengan cara melatih emosional, sosial, dan spiritual peserta didik agar bersikap harmonis dengan teman sebaya.
2. Bertanggung jawab dengan cara melatih peserta didik untuk bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.

#### **E. SARANA DAN PRASARANA**

1. Papan tulis
2. Spidol
3. Proyektor
4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
5. Buku Panduan Guru Matematika Kelas V
6. Buku Siswa Matematika kelas V

#### **F. TARGET PESERTA DIDIK**

Target Pembelajaran adalah peserta didik reguler (tidak berkebutuhan khusus) yang berada pada fase c atau berada di kelas 5.

#### **G. JUMLAH PESERTA DIDIK**

22 peserta didik

#### **H. MODA PEMBELAJARAN**

Pembelajaran dilakukan secara Pembelajaran Tatap Muka (PTM)/ Luring.

#### **I. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Berdiferensiasi
2. Model : Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), Game Puzzle
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, dan Demonstrasi

## **II. KOMPONEN INTI**

### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

#### **I. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)**

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB.

## 2. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Menentukan KPK dan FPB menggunakan faktor prima dan faktorisasi prima
- b. Menyelesaikan permasalahan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari

## 3. INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Indikator	Level
Peserta didik dapat menyebutkan faktor prima dari suatu bilangan dengan benar.	C1
Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah menemukan faktor-faktor prima dari suatu bilangan.	C2
Peserta didik dapat menentukan KPK dari dua bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima.	C3
Peserta didik dapat menentukan FPB dari dua bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima.	C3
Peserta didik mampu menguraikan informasi penting dari soal cerita untuk menentukan apakah masalah tersebut harus diselesaikan dengan menggunakan KPK atau FPB.	C4
Peserta didik menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB secara tepat.	C4

## 4. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan	ATP	Indikator	Materi Pokok
1.	Menyebutkan faktor prima dari suatu bilangan dengan benar.	1 & 2	Faktor prima dan Faktorisasi prima
2.	Menentukan KPK dan FPB dari dua bilangan menggunakan faktorisasi prima	3 & 4	KPK dan FPB
3.	Menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB secara tepat.	5 & 6	Penerapan KPK dan FPB

## B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan menentukan KPK dan FPB menggunakan faktor dan faktorisasi prima, peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan materi KPK dan FPB yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

## C. PERTANYAAN PEMANTIK

Apakah anak-anak pernah membuat jadwal dari kegiatan rutin kalian? Bagaimana cara kalian membuat jadwal tersebut?

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### 1. Pertemuan 1 (Indikator 1 & 2)

Materi : Faktor prima dan Faktorisasi prima

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Tahap	Deskripsi Kegiatann	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>Guru memberi salam, berdoa, dan melakukan absensi.</li><li>Apersepsi: Guru menunjukkan gambar benda sehari-hari (misalnya kotak telur 12 butir dan kotak kue 18 potong).</li><li>Mengajukan pertanyaan pematik: Anak-anak, kalau kita punya 12 kue dan ingin membaginya rata kepada teman, berapa banyak cara kita bisa membaginya?"</li><li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaatnya.</li><li>Ice breaking : "Tepuk Faktor"</li><li>Guru memotivasi siswa</li></ul>	10 Menit
Inti	<p><b>Tahap 1: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Guru menjelaskan pengertian faktor, kelipatan, dan bilangan prima dengan bantuan slide animasi PPT dan contoh</li></ul>	50 Menit



	<p>tabel faktor dan bilangan prima.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru mendemonstrasikan cara mencari faktor dari suatu bilangan dan menunjukkan pohon faktor sederhana.</li><li>• Guru menanyakan kembali kepada peserta didik contoh bilangan prima</li><li>• Guru membentuk 4–5 kelompok heterogen (berisi campuran kemampuan siswa) untuk kegiatan TGT</li><li>• Guru menyiapkan alat dan bahan, seperti LKPD, potongan puzzle, dan lembar skor.</li></ul> <p><b>Tahap 2 : Pengenalan permainan puzzle</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menjelaskan isi puzzle, bahwa setiap potongan berisi bilangan, faktor, atau hasil faktorisasi prima.</li><li>• Guru menunjukkan contoh satu potongan puzzle dan mencontohkan cara mencocokkannya.</li><li>• Guru juga memberi tahu bahwa setiap potongan bernilai poin tertentu yang akan dikumpulkan untuk menentukan kelompok terbaik.</li></ul> <p><b>Tahap 3 : Bekerjasama dalam kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membagikan potongan puzzle bergambar faktor dan faktorisasi bilangan prima (12 potongan acak).</li><li>• Tugas kelompok: menyusun puzzle dengan mencocokkan bilangan dengan faktor atau faktorisasi prima yang sesuai.</li><li>• Guru berkeliling memantau kerja sama,</li></ul>	
--	---	--

	<p>memberikan bimbingan dan penguatan konsep jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.</p> <p><b>Tahap 4: Menyajikan hasil kerja kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok memperlihatkan hasil susunannya di depan kelas.</li> <li>• Salah satu anggota kelompok menjelaskan alasan pencocokan bilangan dengan faktor atau faktorisasi prima.</li> <li>• Guru memberikan penguatan dan penjelasan tambahan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.</li> </ul> <p><b>Tahap 5: Evaluasi, Apresiasi, dan Refleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menilai hasil kerja dan kolaborasi kelompok berdasarkan ketepatan, kerja sama, dan kecepatan.</li> <li>• Kelompok dengan poin tertinggi mendapatkan apresiasi simbolik.</li> <li>• Siswa menuliskan refleksi singkat di bagian refleksi LKPD.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bersama siswa menyimpulkan hasil belajar: "Faktor adalah bilangan yang dapat membagi habis bilangan lain. Bilangan prima hanya punya dua faktor."</li> <li>• Guru memberi umpan balik positif dan mengumumkan kelompok dengan kerja sama terbaik.</li> <li>• Doa dan salam penutup.</li> </ul>	10 Menit

## 2. Pertemuan 2 (Indikator 3&4)

Materi : Menentukan KPK dan FPB Menggunakan Faktorisasi Prima

Alokasi Waktu: 2 x 35 Menit

Tahap	Deskripsi Keegiatann	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru memberi salam, berdoa, dan melakukan absensi.</li><li>• Apersepsi: Mengulas faktor dan bilangan prima.</li><li>• Guru menayangkan video mini di PPT: dua lampu berkedip berbeda waktu.</li><li>• Mengajukan pertanyaan pematik: "Kapan kedua lampu menyala bersamaan?"</li><li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaatnya.</li><li>• Ice breaking : Menyanyikan KPK dan FPB (nada: ampar-ampar pisang).</li><li>• Guru mengaitkan pertanyaan dengan konsep KPK dan FPB, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran.</li></ul>	10 Menit
Inti	<p><b>Tahap I: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menjelaskan langkah-langkah faktorisasi prima dengan contoh di papan tulis (misalnya bilangan 18 dan 24).</li><li>• Peserta didik dan guru mengadakan tanya jawab mengenai materi yang dijelaskan guru.</li><li>• Guru menjelaskan tujuan kegiatan hari ini, yaitu menentukan KPK dan FPB dari dua bilangan menggunakan faktorisasi prima melalui permainan puzzle kelompok.</li></ul>	50 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil beranggotakan 4–5 orang secara heterogen</li> </ul> <p><b>Tahap 2 : Kegiatan permainan puzzle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengingatkan kembali peraturan permainan TGT dan membagikan LKPD 2</li> <li>• Guru menunjukkan contoh potongan puzzle LKPD 2 yang berisi angka KPK dan FPB yang harus dicocokkan dengan benar.</li> <li>• Guru menjelaskan bahwa setiap potongan puzzle memiliki angka KPK dan FPB yang harus dicocokkan dengan benar.</li> <li>• Guru juga memberi tahu bahwa setiap potongan bernilai poin tertentu yang akan dikumpulkan untuk menentukan kelompok terbaik.</li> </ul> <p><b>Tahap 3 : Bekerjasama dalam kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan potongan puzzle LKPD 2 kepada tiap kelompok</li> <li>• Setiap kelompok mengerjakan LKPD 2: Mencocokkan pasangan bilangan dengan hasil KPK dan FPB yang benar.</li> <li>• Guru berkeliling memantau kerja sama, memberikan bimbingan dan penguatan konsep jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.</li> </ul> <p><b>Tahap 4: Menyajikan hasil kerja kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah semua kelompok menyelesaikan puzzle, guru meminta setiap kelompok</li> </ul>	
--	--	--

	<p>menampilkan hasil kerjanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Satu perwakilan kelompok menjelaskan langkah-langkah menemukan KPK dan FPB dari pasangan bilangan yang diberikan.</li> <li>• Guru memberikan penguatan dan penjelasan tambahan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.</li> </ul> <p><b>Tahap 5: Evaluasi, Apresiasi, dan Refleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menilai hasil kerja dan kolaborasi kelompok berdasarkan ketepatan, kerja sama, dan kecepatan.</li> <li>• Kelompok dengan poin tertinggi mendapatkan apresiasi simbolik.</li> <li>• Siswa menuliskan refleksi singkat di bagian refleksi LKPD.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memandu siswa menulis kesimpulan bersama tentang langkah mencari KPK dan FPB.</li> <li>• Guru menampilkan papan skor hasil turnamen sementara.</li> <li>• Guru memberi tugas dirumah untuk membuat soal cerita sederhana tentang KPK atau FPB di buku catatan.</li> <li>• Doa dan salam penutup.</li> </ul>	10 Menit

### 3. Pertemuan 3 (Indikator 5 & 6)

Materi: Menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB secara tepat.

Alokasi Waktu: 2 x 35 Menit

Tahap	Deskripsi Keegiatann	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>Guru memberi salam, berdoa, dan melakukan absensi.</li><li>Apersepsi: Membahas bersama siswa mengenai PR membuat soal cerita sendiri.</li><li>Guru menayangkan PPT pembuka berisi ilustrasi peristiwa sehari-hari (misalnya jadwal bus, pembagian hadiah, dan kegiatan rutin).</li><li>Pertanyaan pemantik: "Kapan kita perlu menggunakan KPK dan kapan menggunakan FPB?"</li><li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaatnya.</li><li>Guru menjelaskan aturan final turnamen puzzle</li></ul>	10 Menit
Inti	<p><b>Tahap 1: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Guru menampilkan PPT satu per satu, misalnya: "Bu Siti membuat dua jenis kue. Kue A matang tiap 12 menit dan Kue B tiap 16 menit. Kapan matang bersamaan?"</li><li>Peserta didik dan guru mengadakan tanya jawab mengenai materi yang dijelaskan guru.</li><li>Guru menjelaskan bahwa kali ini peserta</li></ul>	50 Menit

	<p>didik akan melanjutkan permainan dengan materi baru, yaitu menyelesaikan soal-soal kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi kembali peserta didik dalam kelompok yang sama agar kerja sama semakin kompak.</li> </ul> <p><b>Tahap 2 : Kegiatan permainan puzzle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan LKPD 3</li> <li>• Guru menjelaskan bahwa setiap potongan puzzle berisi permasalahan kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan menggunakan konsep KPK atau FPB.</li> <li>• Guru menegaskan bahwa puzzle hanya dapat disusun dengan benar jika siswa menemukan hasil KPK atau FPB yang tepat dari bilangan pada gambar.</li> <li>• Guru memberikan contoh soal dan langkah awal penyelesaiannya agar siswa memahami cara kerja puzzle.</li> <li>• Guru juga memberi tahu bahwa setiap potongan bernilai poin tertentu yang akan dikumpulkan untuk menentukan kelompok terbaik.</li> </ul> <p><b>Tahap 3 : Bekerjasama dalam kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan potongan puzzle LKPD 3 kepada tiap kelompok</li> <li>• Setiap kelompok mengerjakan LKPD 3</li> <li>• Guru memandu dan memberikan bimbingan kepada kelompok yang</li> </ul>	
--	--	--

	<p>mengalami kesulitan.</p> <p><b>Tahap 4: Menyajikan hasil kerja kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah puzzle tersusun, setiap kelompok menampilkan hasilnya di depan kelas.</li> <li>• Satu perwakilan kelompok menjelaskan langkah-langkah menemukan KPK dan FPB dari permasalahan yang ada pada puzzle.</li> <li>• Guru memandu jalannya presentasi, memberi penguatan, dan memberikan kesempatan kelompok lain menanggapi hasil kerja teman.</li> </ul> <p><b>Tahap 5: Evaluasi, Apresiasi, dan Refleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menilai hasil kerja dan kolaborasi kelompok berdasarkan ketepatan, kerja sama, dan kecepatan.</li> <li>• Guru mengumumkan kelompok dengan poin tertinggi sebagai Juara TGT Puzzle Matematika.</li> <li>• Kelompok dengan poin tertinggi mendapatkan apresiasi atau penghargaan.</li> <li>• Siswa menuliskan refleksi singkat di bagian refleksi LKPD.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menuliskan refleksi singkat di kertas kecil</li> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran: "KPK digunakan untuk menentukan waktu kejadian bersama, sedangkan FPB untuk pembagian yang adil."</li> <li>• Guru memberikan penghargaan simbolik</li> </ul>	10 Menit

	(sertifikat atau bintang kelompok terbaik).	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan dengan doa dan tepuk semangat bersama.</li> </ul>	

## E. ASESSMENT

### 1. Bentuk Assesment

#### a. Assesment Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Tujuan	Bentuk Assesment	Instrumen	Teknik Penilaian
Mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait faktor, kelipatan, dan bilangan prima	Tes tulis sederhana dan Tanya jawab lisan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertanyaan lisan</li> <li>• Soal isian</li> </ul>	Wawancara singkat dan catatan guru pada lembar observasi

#### b. Assesment Formatif (Saat Pembelajaran Berlangsung)

Tujuan	Bentuk Assesment	Waktu pelaksanaan	Instrumen	Teknik penilaian
Menilai partisipasi dan pemahaman siswa selama kegiatan TGT, Menilai keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, diskusi, dan presentasi.	Observasi	Setiap pertemuan	Lembar obsevasi sikap	Rubrik observasi
Menilai pemahaman konsep faktor, faktorisasi prima, KPK, dan FPB serta penerapannya	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	Setiap pertemuan	LKPD pertemuan 1-3	Rubrik penilaian kognitif dan keterampilan

dalam kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran				
---	--	--	--	--

c. Assessment Sumatif (Setelah Pembelajaran)

Soal evaluasi pendalaman materi (esay)

Jawablah pertanyaan ini dibawah ini dengan benar!

1. Tentukan KPK dari 18 dan 24 menggunakan faktorisasi prima!
2. Tentukan FPB dari bilangan 36 dan 48 menggunakan faktorisasi prima!
3. KPK dari 15 dan 25 adalah
4. Dua tali berukuran 60 cm dan 84 cm akan dipotong menjadi beberapa bagian dengan panjang yang sama tanpa sisa. Berapa panjang tiap potongan tali yang dapat dibuat?
5. Ani menyalakan lampu hias yang berkedip setiap 6 detik, sedangkan Budi menyalakan lampu lain yang berkedip setiap 8 detik. Jika mereka menyalakan lampu bersamaan, setelah berapa detik kedua lampu akan berkedip bersamaan lagi?

2. Rubrik Penilaian

a. Rubrik Kognitif

Skor tiap soal jika terjawab semua dan benar adalah 5 jadi skor maksimal tiap siswa adalah 25.

$$\text{Rumus penilaian} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b. Rubrik Psikomotorik

Aspek	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (baik)	Skor 2 (cukup)	Skor 1 (kurang)
Ketepatan dalam menyusun puzzle faktor & faktorisasi	Menyusun semua potongan puzzle dengan benar dan cepat tanpa bantuan guru.	Menyusun sebagian besar puzzle dengan benar, sedikit bantuan guru.	Menyusun sebagian kecil puzzle dengan benar, masih butuh banyak arahan.	Tidak mampu menyusun puzzle dengan benar meskipun telah dibimbing.

Keterampilan dalam mengerjakan LKPD (langkah dan hasil)	Menyelesaikan seluruh langkah LKPD dengan teliti, hasil benar, dan tampilan rapi.	Menyelesaikan hampir seluruh langkah dengan benar, ada sedikit kesalahan.	Menyelesaikan sebagian langkah, ada beberapa kesalahan konsep.	Tidak menyelesaikan LKPD atau hasil banyak salah.
Kerjasama dalam kelompok	Sangat aktif membantu teman, menghargai pendapat, dan berkontribusi besar pada hasil tim.	Aktif bekerja sama, kadang menunggu arahan, masih bisa berkontribusi baik.	Kurang aktif dalam kerja tim, hanya mengikuti instruksi.	Tidak mau bekerja sama atau mengganggu jalannya kerja tim.
Ketelitian dan kerapian hasil kerja	Hasil kerja sangat rapi, teratur, dan sesuai petunjuk.	Hasil cukup rapi, ada sedikit coretan atau ketidakteraturan.	Hasil kurang rapi dan tidak konsisten.	Hasil tidak rapi dan tidak sesuai petunjuk
Penggunaan alat/bahan dalam kegiatan	Menggunakan alat (puzzle, LKPD, pensil, dll) dengan hati-hati, efisien, dan tepat guna.	Menggunakan alat dengan baik, hanya sedikit kurang hati-hati.	Sering ceroboh atau kurang tepat menggunakan alat.	Tidak mampu menggunakan alat dengan baik dan perlu bimbingan terus-menerus.

Lembar Penilaian

Kelompok	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5

c. Rubrik Afektif

**LEMBAR OBSERVASI SISWA  
PADA PEMBELAJARAN IPAS**

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Air Nakhla						
2	Altaf Shidqia Agifta Lyawan						
3	Alvaro Tristan Anindito						
4	Anggun Nuraini Kalung						
5	Arka Deo Aliftiyan						
6	Aryqin Faries Maulana						
7	Awang Dipo Prasajo						
8	Ayub Al Atsari						
9	Fachri Hananto Al Farid						
10	Ghaly Saad Rifa'i						
11	Khayla Almira Maritza						
12	Luthfie Sakhi Zaidan						
13	Muhammad Naufal An Naafi						
14	Muhammad Rafa Fernando						
15	N Agustin						
16	Rifa Azzahra						
17	Septiana Rahmawati						
18	Sherly Agustina						
19	Syaif Ally						
20	Ubaidilah Azka Addawam						
21	Viska Aulia Syakira						
22	Zabdan Al Ghaniyyu						
<b>Jumlah</b>							
<b>Presentase (%)</b>							

**Keterangan:**

**Jenis Aktivitas**

1. Siswa aktif bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, atau melakukan eksplorasi dalam kegiatan belajar.
2. Siswa berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah.
3. Siswa mampu menghubungkan pengalaman sebelumnya dengan konsep baru yang dipelajari.
4. Siswa dapat menjelaskan kembali atau menyimpulkan pelajaran dengan bahasanya sendiri.

5. Siswa menunjukkan tanggung jawab, mengambil inisiatif, dan berusaha mencari solusi sendiri sebelum bertanya.

Pedoman Penskoran :

Skor 1 : tidak dilakukan

Skor 2 : dilakukan

Skor 3 : selalu dilakukan

#### F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan	Sasaran	Bentuk Kegiatan
Remedial	Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar (nilai di bawah KKM) atau masih kesulitan memahami konsep faktor, faktorisasi prima, KPK, dan FPB.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menonton ulang penjelasan guru tentang faktorisasi prima melalui slide atau papan tulis.</li> <li>2. Mengerjakan latihan tambahan sederhana tentang mencari faktor dan menentukan KPK-FPB dari dua bilangan.</li> <li>3. Bermain ulang puzzle faktor dan faktorisasi dengan bimbingan guru secara berkelompok kecil.</li> </ol>
Pengayaan	Peserta didik yang telah mencapai atau melampaui ketuntasan belajar, serta menunjukkan minat dan kemampuan tinggi dalam memahami KPK dan FPB.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelesaikan soal cerita menantang tentang KPK dan FPB (misalnya dengan tiga bilangan).</li> <li>2. Membuat soal sendiri tentang KPK atau FPB, lalu ditukarkan dengan teman untuk diselesaikan.</li> <li>3. Mini turnamen tambahan, kelompok membuat dan menjawab pertanyaan singkat secara bergantian.</li> </ol>

#### G. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Buku Guru dan siswa Matematika Kelas V Kurikulum Merdeka, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbudristek, 2021.
2. Kuncoro Budi,dkk. (2023). *Esensei Matematika V (Fase C) Berbasis Riset untuk SD/MI*. Jakarta:Mediatama.
3. Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

#### A. DAFTAR PUSTAKA

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Buku Guru dan Siswa Matematika Kelas IV Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
2. Kuncoro Budi,dkk. (2023). *Esensei Matematika V (Fase C) Berbasis Riset untuk SD/MI*. Jakarta: Mediatama.
3. Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

#### B. GLOSARIUM

Istilah	Pengertian
KPK	Kelipatan Persekutuan Terkecil
FPB	Faktor Persekutuan Terbesar
Faktor Prima	Pembagi suatu bilangan dengan menggunakan faktor prima

Pekalongan, 21 Oktober 2025

Wali Kelas

Mahasiswa

Ayuni Noviani, S.Pd

Afifah Luthfi Aziz

NIP. 199221114 202421 2 039

NPM. 2201030001

Mengetahui

Kepala MIN 1 Lampung Timur



Darsono, M.Pd.I

NIP.19831218200901101

### III. LAMPIRAN

#### A. LKPD Pertemuan 1

**Keeruan KPK dan FPB**

Sebelum gambar berwarna dengan warna lain pada "tabel" dan "PDB" yang ada di bawah, dan menulis jawaban soal dengan menggunakan gambar!

Tentukan KPK dari 12 dan 15	Tentukan FPB dari 12 dan 15	Tentukan KPK dari 18 dan 24	Tentukan FPB dari 18 dan 24
Tentukan KPK dari 20 dan 30	Tentukan FPB dari 20 dan 30	Tentukan KPK dari 25 dan 35	Tentukan FPB dari 25 dan 35
Tentukan KPK dari 30 dan 40	Tentukan FPB dari 30 dan 40	Tentukan KPK dari 40 dan 50	Tentukan FPB dari 40 dan 50

16

#### B. LKPD Pertemuan 2

**Keeruan KPK dan FPB**

Sebelum gambar berwarna dengan warna lain pada "tabel" dan "PDB" yang ada di bawah, dan menulis jawaban soal dengan menggunakan gambar!

Tentukan KPK dari 12 dan 15	Tentukan FPB dari 12 dan 15	Tentukan KPK dari 18 dan 24	Tentukan FPB dari 18 dan 24
Tentukan KPK dari 20 dan 30	Tentukan FPB dari 20 dan 30	Tentukan KPK dari 25 dan 35	Tentukan FPB dari 25 dan 35
Tentukan KPK dari 30 dan 40	Tentukan FPB dari 30 dan 40	Tentukan KPK dari 40 dan 50	Tentukan FPB dari 40 dan 50

17

### C. LKPD Pertemuan 3

**Keseruan KPK dan FPB**

Isilah grid di bawah ini dengan hasil dari operasi hitung KPK dan FPB dari dua bilangan yang tertera di dalam setiap kotak di bawah ini!

1. Bilangan	2. Bilangan	3. KPK	4. FPB
12 dan 18	15 dan 20		
10 dan 15	12 dan 18		
15 dan 20	18 dan 24		
18 dan 24	20 dan 30		
20 dan 30	24 dan 36		
30 dan 40	36 dan 48		
40 dan 50	48 dan 60		
50 dan 60	60 dan 72		
60 dan 72	72 dan 84		
84 dan 96	96 dan 108		

**Siapa**



Lampiran 11: Dokumentasi Bukti Prasurvey



Lampiran 12: Dokumentasi *Pre-test – Post-test*

Pretest



Post test



Lampiran 13: Dokumentasi Uji Coba Produk Kepada Guru Kelas dan Peserta Didik





Lampiran 14: Desain LKPD Berbasis TGT



**LKPD**

**MATEMATIKA**

Berbasis *Team Games Tournament*

KPK dan FPB

Nama : .....  
Kelas : .....

Disusun oleh : Afifah Luthfi Aziz

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

KELAS  
SEMESTER I

# LKPD

## Berbasis Team Games Tournament (TGT)

**Menentukan KPK dan FPB  
Menggunakan Faktorisasi Prima**

**Kelas V  
Semester I**

**Penulis**

Afifah Luthfi Aziz

**Desain Layout dan Cover**

Afifah Luthfi Aziz

**Dikembangkan Atas Bimbingan**

Dr. Siti Annisah, M.Pd

**Validator Ahli Materi**

Yunita Wildaniati, M.Pd

**Validator Ahli Media**

Ayyesha Dara Fayola, M.Pd



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kehadiran Allah SWT., atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) SD/MI Berbasis *Team Games Tournament* (TGT). Sholawat beriringkan salam semoga senantiasa tercurah limpah kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi, Ibu Jultaning Mustika, M.Pd selaku validator ahli materi, Ibu Ayyesha Dara Fayola, M.Pd selaku dosen ahli media dan Ibu Ayuni Noviani, S.Pd selaku Guru Kelas V MIN 1 Lampung Timur.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) SD/MI Berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dibuat dengan tujuan untuk memberikan bahan ajar yang baru dan dijadikan sebagai sarana meningkatkan minat belajar peserta didik. LKPD ini dilengkapi dengan soal-soal yang disesuaikan dengan materi serta penyampaian materi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan juga kurikulum merdeka yang ditetapkan oleh pemerintah.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan LKPD berbasis TGT ini masih banyak kekurangan, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan penulis demi meningkatkan kualitas LKPD ini dan dapat memberikan kebermanfaatn bagi pendidik maupun peserta didik..

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekalongan, 26 Oktober 2025

Afifah Luthfi Aziz



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN.....</b>	<b>1</b>
<b>INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN.....</b>	<b>2</b>
<b>PETUNJUK PENGGUNAAN.....</b>	<b>3</b>
<b>TABEL LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN TGT.....</b>	<b>4</b>
Faktor Prima dan Faktorisasi Prima.....	5
Pengertian KPK dan FPB.....	7
Kelipatan Persekutuan Terkecil.....	8
Kelipatan Persekutuan Terbesar.....	9
Ciri-Ciri Menentukan KPK dan FPB Dalam Soal Cerita.....	10
Contoh Soal Cerita Menentukan KPK.....	11
Contoh Soal Cerita Menentukan FPB.....	12
Membentuk Kelompok.....	13
Tabel Langkah-Langkah Permainan Puzzle.....	14
Keseruan Bermain Puzzle .....	15
Ayo Berlatih.....	27
Penilaian Sumatif.....	29
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>32</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>33</b>



## CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN



### CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 10.000. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB.



### TUJUAN PEMBELAJARAN



1. Menentukan KPK dan FPB menggunakan faktor prima dan faktorisasi prima.
2. Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan konsep KPK dan FPB.



## INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menyebutkan faktor dari suatu bilangan dan mengenali bilangan prima.
2. Peserta didik dapat menjelaskan langkah-langkah faktorisasi prima untuk menentukan KPK dan FPB.
3. Peserta didik dapat menentukan KPK dari dua bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima.
4. Peserta didik dapat menentukan FPB dari dua bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima.
5. Peserta didik dapat menguraikan cara menentukan KPK dan FPB dari dua bilangan dengan menggunakan hasil faktorisasi prima.
6. Peserta didik dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari.





## PETUNJUK PENGGUNAAN

1. Berdoalah terlebih dahulu!
2. Bacalah petunjuk penggunaan LKPD ini dengan cermat!
3. Pelajari terlebih dahulu materi tentang menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan faktor dan faktorisasi prima pada LKPD ini agar kamu siap mengikuti permainan edukatif!
4. Bentuklah kelompok belajar sesuai dengan arahan guru!
5. Ikuti penjelasan guru tentang langkah-langkah model TGT dan aturan permainan!
6. Baca dan pahami kegiatan yang ada dalam LKPD!
7. Laksanakan kegiatan diskusi kelompok dan permainan sesuai arahan guru!
8. Ikuti tahap turnamen (Games Tournament) dengan semangat!
9. Jika mengalami kesulitan, mintalah bantuan teman satu tim atau guru!
10. Kumpulkan hasil kerja kelompok sesuai waktu yang telah disepakati!
11. Setelah semua kelompok selesai, ikuti tahap turnamen (TGT) sesuai arahan guru untuk mengetahui kelompok dengan hasil terbaik!



## TABEL LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN TGT

NO	TAHAPAN	ICON	AKTIVITAS PESERTA DIDIK
1.	Penyajian Kelas ( <i>Class Presentation</i> )		Guru menjelaskan materi pembelajaran
2.	Belajar Kelompok ( <i>Team</i> )		Peserta didik saling membantu dan mempersiapkan diri menghadapi turnamen.
3.	Permainan ( <i>Games</i> )		Permainan edukatif secara berkelompok untuk memperkuat pemahaman konsep materi dengan cara yang menyenangkan.
4.	Kompetisi ( <i>Turnament</i> )		Siswa bekerjasama dan berkompetisi mengerjakan pertanyaan-pertanyaan
5.	Penghargaan Kelompok		Kelompok dengan skor tertinggi diberikan apresiasi sebagai bentuk motivasi

## PENDALAMAN MATERI

### A. Faktor Prima dan Faktorisasi Prima

★ Bilangan prima adalah bilangan asli yang lebih besar dari 1 dan hanya habis dibagi oleh bilangan 1 dan bilangan itu sendiri. Contoh bilangan prima : 2, 3, 5, 7, dst.

➤➤➤ Faktor prima adalah faktor-faktor yang berupa bilangan prima.

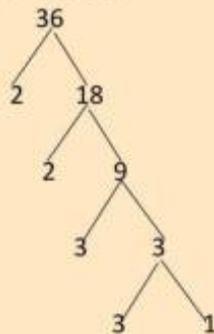
✓ Contoh :

Faktor dari 14 adalah : 1, 2, 7, dan 14

Faktor primanya adalah : 2 dan 7

➤➤➤ Faktorisasi prima adalah bentuk perkalian faktor-faktor prima dari suatu bilangan. Untuk menentukan faktorisasi prima suatu bilangan, digunakan pohon faktor.

✓ Contoh :



➤➤➤ Jadi, Faktorisasi prima dari  $36 = 2 \times 2 \times 3 \times 3$   
 $= 2^2 \times 3^2$

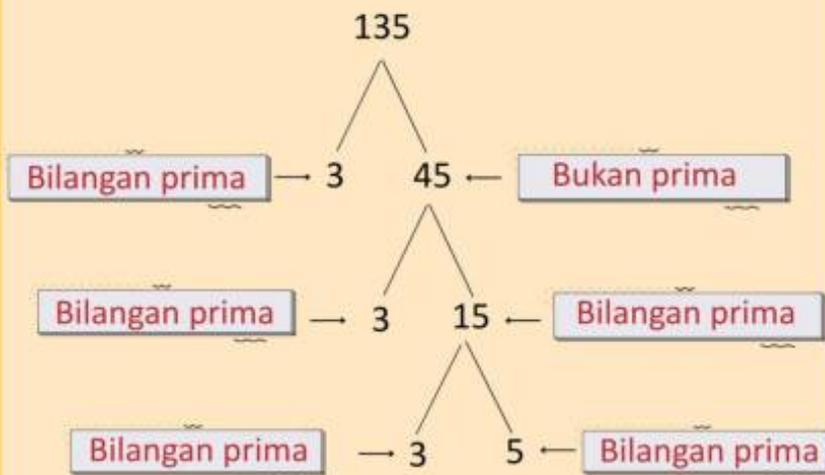
## PENDALAMAN MATERI

### Faktor Prima dan Faktorisasi Prima



Perhatikan contoh berikut:

- Faktor prima dan faktorisasi prima bilangan 135.



Faktor prima bilangan 135 adalah 3 dan 5

Faktorisasi prima bilangan 135 =  $3 \times 3 \times 3 = 3^3 \times 5$

## PENDALAMAN MATERI

### B. Pengertian KPK dan FPB



Apasih kelipatan dan faktor suatu bilangan itu?

#### KELIPATAN

Kelipatan suatu bilangan adalah hasil perkalian suatu bilangan dengan bilangan asli (1, 2, 3, dst.).

Contoh Kelipatan 2: 2, 4, 6, 8, 10, 12, ...

Kelipatan 4: 4, 8, 12, 16, 20, ...

#### FAKTOR

Faktor adalah bilangan yang dapat membagi bilangan tertentu tanpa sisa.

Contoh Faktor dari 12: 1, 2, 3, 4, 6, 12.

Faktor dari 18: 1, 2, 3, 6, 9, 18.



## PENDALAMAN MATERI



### C. KPK dan FPB

#### 1. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) adalah bilangan positif terkecil yang dapat di bagi habis oleh kedua bilang tersebut.

Cara mencari KPK adalah:

a. Cara 1 :

- ✓ Kelipatan 6 : 6, 12, 18, 24, 32, 36, 42, 48, dst...
- ✓ Kelipatan 8 : 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, dst...
- ✓ Kelipatan dari 6 dan 8 adalah 24 dan 48.

Karena kita mencari nilai yang terkecil, maka KPK dari 6 dan 8 adalah 24.

b. Cara 2

24	48
2 12	2 24
2 6	2 12
2 3	2 6
	2 3



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

$$48 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 = 2^4 \times 3$$

Karena ada angka 2 berjumlah 4 maka mencari pangkatnya yang lebih tinggi. Hal ini adalah  $2^4$ .

Jadi KPK 24 dan 48 adalah  $2^4 \times 3 = 48$



## PENDALAMAN MATERI

### 2. Faktor Persekutuan Terbesar

Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) adalah bilangan positif terbesar yang dapat di bagi habis oleh kedua bilang tersebut.

Cara mencari FPB adalah:

a. Cara 1

Faktor 15 adalah : 1, 3, 5, dan 15

Faktor 25 adalah : 1, 5, dan 25

FPB dari 15 dan 25 adalah 5

b. Cara 2

30

36

2 15

2 18

3 5

2 9

3 3

$$30 = 2 \times 3 \times 5$$

$$36 = 2 \times 2 \times 3 \times 3$$

Maka FPB dari 30 dan 36 adalah

$$2 \times 3 = 6$$





## PENDALAMAN MATERI



### D. Ciri - Ciri Menentukan KPK Dalam Soal Cerita

- Dalam soal cerita menentukan FPB membahas tentang pembagian sama banyak.
- Biasanya di dalam soal terdapat kata paling banyak, sebanyak-banyaknya, sama banyak, jumlah yang sama, jenis yang sama, atau sama rata.
- Biasanya di dalam soal menanyakan jumlah.
- Contoh bentuk pertanyaannya: Berapa kelompok yang dapat dibuat **sama banyak**

### E. Ciri - Ciri Menentukan FPB Dalam Soal Cerita

- Dalam soal cerita menentukan KPK membahas tentang waktu yaitu: detik, menit, jam, dan juga tanggal.
- Biasanya di dalam soal terdapat kata bersama-sama, bersama lagi, setiap sekali atau bersamaan.
- Contoh bentuk pertanyaannya : Kapan **bersama-sama** lagi?



## PENDALAMAN MATERI

### F. Contoh Soal Cerita Menentukan KPK

- Ibu membeli gas untuk memasak setiap 20 hari sekali dan membeli beras setiap 10 hari sekali. Pada tanggal 7 maret, ibu membeli gas dan beras secara bersamaan. Pada tanggal berapa ibu akan membeli gas dan beras secara bersamaan lagi?

Jawab:

Mencari KPK dari 20 dan 10

$$\begin{array}{r} 20 \\ 2 \quad 10 \\ 2 \quad 5 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 10 \\ 2 \quad 5 \\ 2 \quad 5 \end{array}$$

Faktorisasi prima dari 20 =  $2 \times 2 \times 5 = 2^2 \times 5$

Faktorisasi prima dari 10 =  $2 \times 5$

KPK dari 20 dan 10 =  $2 \times 2 \times 5 = 20$

- Ibu akan membeli gas dan beras secara bersamaan pada tanggal berapa?  
7 maret + 20 hari = 27 maret 2020  
Jadi, ibu akan membeli gas dan beras secara bersamaan pada tanggal 27 maret 2020.



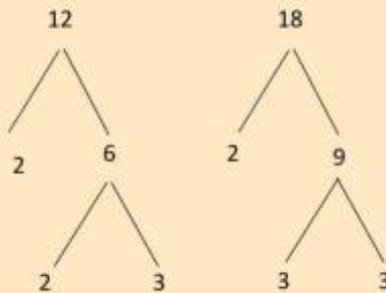


## PENDALAMAN MATERI

### G. Contoh Soal Cerita Menentukan FPB

- Siswa kelas V terdiri dari siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Siswa dikelas tersebut akan dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan yang sama banyak. Berapa kelompok paling banyak yang dapat dibentuk?

Mencari FPB dari 12 dan 18



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

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

SEMANGAT!



- FPB dari 12 dan  $18 = 2 \times 3$  (diambil dari bilangan terkecil) = 6  
Jadi kelompok paling banyak yang dapat dibentuk sebanyak 6 kelompok.

## MEMBENTUK KELOMPOK



1 Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil beranggotakan 4–5 orang secara heterogen (beragam kemampuan).

2 Menentukan nama kelompok yang kreatif dan bermakna



3 Bekerja sama dengan kompak dan saling membantu agar semua anggota memahami materi.

**GANBATTE!**



## TABEL LANGKAH-LANGKAH PERMAINAN PUZZLE

NO	TAHAPAN	ICON	AKTIVITAS PESERTA DIDIK
1.	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar		Membentuk kelompok (4-5 orang)
2.	Pengenalan kegiatan permainan puzzle		Mengarahkan peserta didik bagaimana permainan puzzle
3.	Bekerjasama dalam kelompok		Siswa bekerjasama menyusun puzzle sesuai jawaban yang benar
4.	Menyajikan hasil kerja kelompok		Mempresentasikan hasil diskusi penyelesaian permainan puzzle
5.	Mengavaluasi, mengapresiasi, dan refleksi		Kelompok dengan skor tertinggi diberikan apresiasi sebagai bentuk motivasi. Peserta didik merefleksikan hasil dan pengalaman belajar.



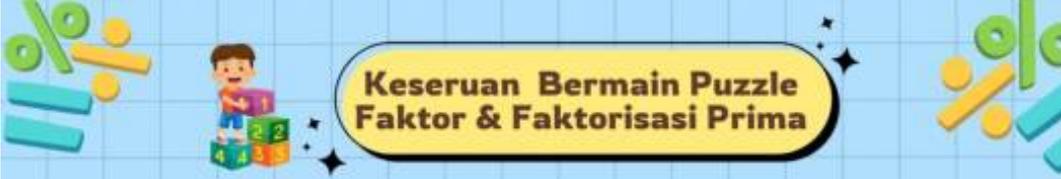
## Keseruan Bermain Puzzle Faktor & Faktorisasi Prima

Perhatikan petunjuk berikut supaya permainan puzzle lebih mudah untuk dikerjakan!

- » Pecahkan puzzle dengan mencari faktor dan faktorisasi prima dari pasangan angka yang tersedia. Setiap jawaban yang tepat akan membantu kamu meletakkan potongan puzzle pada tempatnya untuk mengungkap gambar rahasia. Pada halaman selanjutnya, terdapat gambar yang harus kamu cocokkan dengan susunan puzzle yang telah kamu selesaikan.

Faktor prima dari 10	Faktorisasi prima dari 12	Bilangan prima sebelum 10	Faktor prima dari 14
Faktorisasi prima dari 8	Faktorisasi prima dari 9	Faktor prima dari 25 adalah	Faktorisasi prima dari 18
Bilangan prima sesudah 5	Faktor prima dari 21	Faktorisasi prima dari 6	Faktor prima dari 27





## Keseruan Bermain Puzzle Faktor & Faktorisasi Prima

Perhatikan setiap potongan puzzle yang telah disediakan. Temukan Faktor dan Faktorisasi prima dari pasangan angka, dan letakkan potongan puzzle dengan benar untuk mengungkap gambar.

$2^2 \times 3$	$2^3$	$5^2$	$7$
$2 \text{ dan } 5$	$2 \text{ dan } 7$	$2 \times 3^2$	$3^2$
$3^2$	$3 \text{ dan } 7$	$7$	$2 \times 3$

16

**KELOMPOK :**

17

MATH





## Keseruan Bermain Puzzle KPK dan FPB

Perhatikan petunjuk berikut supaya  
permainan puzzle lebih mudah untuk dikerjakan!

- Pecahkan puzzle dengan mencari KPK dan FPB dari pasangan angka yang tersedia. Setiap jawaban yang tepat akan membantu kamu meletakkan potongan puzzle pada tempatnya untuk mengungkap gambar rahasia. Pada halaman selanjutnya, terdapat gambar yang harus kamu cocokkan dengan susunan puzzle yang telah kamu selesaikan.

Tentukan KPK dan FPB dari 24 dan 36	Tentukan KPK dan FPB dari 15 dan 25	Tentukan KPK dan FPB dari 40 dan 60	Tentukan KPK dan FPB dari 27 dan 36
Tentukan KPK dan FPB dari 30 dan 45	Tentukan KPK dan FPB dari 50 dan 75	Tentukan KPK dan FPB dari 21 dan 28	Tentukan KPK dan FPB dari 32 dan 48
Tentukan KPK dan FPB dari 64 dan 80	Tentukan KPK dan FPB dari 54 dan 81	Tentukan KPK dan FPB dari 48 dan 72	Tentukan KPK dan FPB dari 16 dan 24



## Keseruan Bermain Puzzle KPK dan FPB

Perhatikan setiap potongan puzzle yang telah disediakan. Temukan KPK dan FPB dari setiap pasangan angka, kemudian letakkan potongan puzzle pada tempat yang benar. Tuliskan juga cara atau langkah-langkah yang kamu gunakan untuk mendapatkan jawaban tersebut.

 KPK = 96 FPB = 16	 KPK = 75 FPB = 5	 KPK = 72 FPB = 12	 KPK = 150 FPB = 25
 KPK = 144 FPB = 24	 KPK = 84 FPB = 7	 KPK = 320 FPB = 16	 KPK = 48 FPB = 8
 KPK = 108 FPB = 9	 KPK = 162 FPB = 27	 KPK = 90 FPB = 15	 KPK = 120 FPB = 20

**KELOMPOK:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

21



### Menyajikan Hasil Kerja Kelompok, Mengevaluasi, dan Mengapresiasi

Setiap kelompok menyajikan hasil kerja dan menjelaskan langkah menentukan KPK dan FPB. Guru dan peserta didik mengevaluasi hasil melalui diskusi singkat. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan kerja sama dan hasil terbaik.



### Refleksi

Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan saran dan komentar terkait pembelajaran yang dilakukan. Selain itu peserta didik juga dapat menuliskan materi apa saja yang telah dipelajari dan dikuasai setelah pembelajaran selesai. Tulislah pada kolom berikut!

Materi yang belum dikuasai

-----  
-----  
-----

Materi yang sudah dikuasai

-----  
-----  
-----

Materi yang dianggap sulit

-----  
-----  
-----

Perasaan setelah melakukan kegiatan pembelajaran

-----  
-----  
-----



## Keseruan Bermain Puzzle KPK dan FPB

Perhatikan petunjuk berikut supaya permainan puzzle lebih mudah untuk dikerjakan!

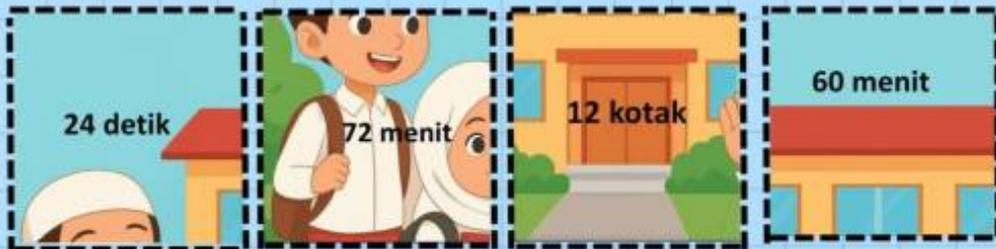
- » Pecahkan puzzle dengan mencari KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari dari pasangan angka yang tersedia. Setiap jawaban yang tepat akan membantu kamu meletakkan potongan puzzle pada tempatnya untuk mengungkap gambar rahasia. Pada halaman selanjutnya, terdapat gambar yang harus kamu cocokkan dengan susunan puzzle yang telah kamu selesaikan.

Anita mencuci baju tiap 4 hari, Siti tiap 6 hari. Kapan Mereka mencuci bersama lagi?	Dua lampu menyala tiap 8 detik dan 12 detik. Kapan menyala bersama lagi?	Bus A berangkat tiap 15 menit, Bus B tiap 20 menit. Kapan mereka berangkat bersama lagi?	Bunga mawar mekar tiap 5 hari, bunga melati tiap 10 hari. Kapan mekar bersama lagi?
Lonceng A berbunyi tiap 18 menit 24 menit. Kapan lonceng tersebut akan bunyi bersama lagi?	Dinda menabung tiap 9 hari, Rafi tiap 12 hari. Kapan mereka menabung bersama lagi?	Ibu punya 24 kue dan 36 roti. Semua akan dibagi sama banyak. Bisa dibagi jadi berapa kotak?	Ada 40 apel dan 32 jeruk. Semua ingin dibagi sama rata. Bisa jadi berapa paket?
Tono punya 18 pensil dan 27 penghapus. Semua ingin dibagi sama banyak. Bisa jadi berapa kota?	Ada 45 kue coklat dan 30 kue keju. Semua dimasukkan ke toples sama banyak. Ada berapa toples?	Pita merah 20 meter dan pita biru 30 meter. Dipotong sama panjang. Panjang tiap potongan?	Beras 50 kg dan jagung 35 kg dibagi sama rata. Isi tiap karung berapa lagi?



## Keseruan Bermain Puzzle Faktor & Faktorisasi Prima

Perhatikan setiap potongan puzzle yang telah disediakan. Temukan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari dari setiap pasangan angka, kemudian letakkan potongan puzzle pada tempat yang benar. Tuliskan juga cara atau langkah-langkah yang kamu gunakan untuk memperoleh jawaban tersebut.



**KELOMPOK:**

25

MATH

0



### Menyajikan Hasil Kerja Kelompok, Mengevaluasi, dan Mengapresiasi

Setiap kelompok menyajikan hasil kerja dan menjelaskan langkah menentukan KPK dan FPB. Guru dan peserta didik mengevaluasi hasil melalui diskusi singkat. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok dengan kerja sama dan hasil terbaik.



### Refleksi

Peserta didik diberikan kesempatan untuk memberikan saran dan komentar terkait pembelajaran yang dilakukan. Selain itu peserta didik juga dapat menuliskan materi apa saja yang telah dipelajari dan dikuasai setelah pembelajaran selesai. Tulislah pada kolom berikut!

Materi yang belum dikuasai

-----  
-----  
-----

Materi yang sudah dikuasai

-----  
-----  
-----

Materi yang dianggap sulit

-----  
-----  
-----

Perasaan setelah melakukan kegiatan pembelajaran

-----  
-----  
-----



## AYO BERLATIH

**Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat!**

1. Faktor prima dari 24 adalah...
2. Bilangan prima yang terletak antara 1 dan 20 adalah...
3. Faktorisasi prima dari 15 adalah...
4. Faktorisasi prima dari 48 adalah...
5. Tentukan KPK dari 8 dan 12 menggunakan faktorisasi prima!
6. Tentukan KPK dari 15 dan 20 menggunakan faktorisasi prima!
7. Tentukan FPB dari 28 dan 42 menggunakan faktorisasi prima!
8. Tentukan FPB dari 18 dan 24 menggunakan faktorisasi prima!
9. Lani menyalakan lonceng setiap 3 menit, dan siti menyalakan lonceng setiap 5 menit. Jika mereka menyalakan lonceng bersamaan pukul 09.00, pukul berapa mereka akan menyalakan lonceng bersama lagi?
10. Ibu memiliki 24 kue coklat dan 36 kue keju. Ibu ingin membaginya ke dalam kotak dengan jumlah sama dan tanpa sisa. Berapa isi kue dalam setiap kotak?







## PENILAIAN SUMATIF

**Kerjakan soal dibawah ini!**

**1**

Tentukan KPK dari 18 dan 24 menggunakan faktorisasi prima!

**2**

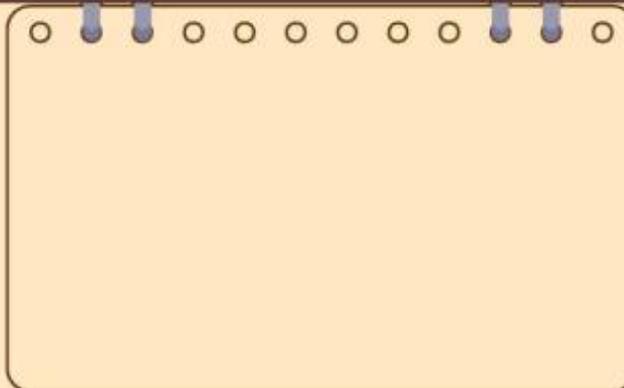
Tentukan FPB dari bilangan 36 dan 48 menggunakan faktorisasi prima!



## PENILAIAN SUMATIF

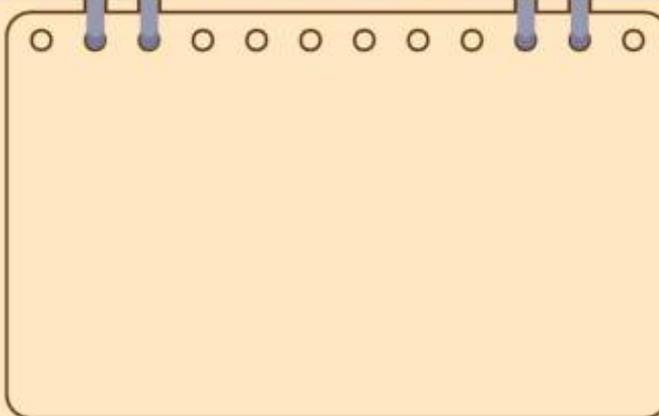
**3**

KPK dari 15 dan 25 adalah



**4**

Dua tali berukuran 60 cm dan 84 cm akan dipotong menjadi beberapa bagian dengan panjang yang sama tanpa sisa.  
Berapa panjang tiap potongan tali yang dapat dibuat?

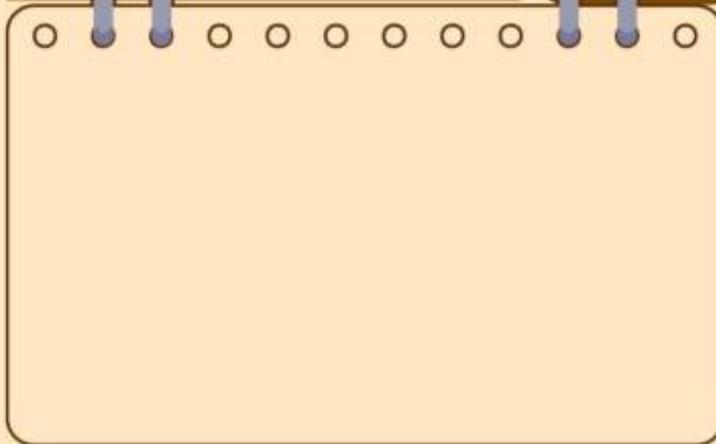




## PENILAIAN SUMATIF

5

Ani menyalakan lampu hias yang berkedip setiap 6 detik, sedangkan Budi menyalakan lampu lain yang berkedip setiap 8 detik. Jika mereka menyalakan lampu bersamaan, setelah berapa detik kedua lampu akan berkedip bersamaan lagi?





## DAFTAR PUSTAKA

Faragil Ima. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Pecahan Kelas V SD/MI. Undergraduate Thesis, IAIN Metro 2025*

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Buku Guru dan Siswa Matematika Kelas V Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kuncoro Budi,dkk. (2023). *Esensei Matematika V ( Fase C) Berbasis Riset untuk SD/MI*. Jakarta: Mediatama



## BIODATA PENULIS



Afifah Luthfi Aziz lahir di Tulang Bawang, Kabupaten Menggala, Provinsi Lampung pada tanggal 03 Maret 2004. Anak ke 1 dari pasangan Ayah Tukiman dan Ibu Tutik Mashudah. Pendidikan dimulai dari Taman Kanak-kanak Khoiru Ummah lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Sidodadi, lulus pada tahun 2016, dan melanjutkan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Lampung Timur, lulus pada tahun 2019, kemudian melanjutkan jenjang pendidikan ke Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Lampung Timur, lulus pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) melalui seleksi penerimaan mahasiswa baru jalur SPAN-PTKIN



“Langkah kecil hari ini bisa membawa kita ke mimpi besar.  
Jangan takut gagal, karena dari gagal kita belajar.  
Belajar dengan hati gembira membuat ilmu mudah masuk.  
Semangat belajar, semangat jadi anak hebat!  
Bismillah, ayo berjuang bersama! 💡”

Lampiran 15 : Izin Prasurvey



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47295; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

Nomor : 1457/In.28/J/TL.01/05/2025  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
KEPALA SEKOLAH MIN 1 LAMPUNG  
TIMUR  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu KEPALA SEKOLAH MIN 1 LAMPUNG TIMUR berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **AFIFAH LUTHFI AZIZ**  
NPM : 2201030001  
Semester : 6 (Enam)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : PENGEMBANGAN LKPD MATEMATIKA BERBASIS MODEL  
PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)  
KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR

untuk melakukan prasurvey di MIN 1 LAMPUNG TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu KEPALA SEKOLAH MIN 1 LAMPUNG TIMUR untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 08 Mei 2025  
Ketua Jurusan,



**Dea Tara Ningtyas M.Pd**  
NIP 19940304 201801 2 002

Lampiran 16: Balasan Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LAMPUNG TIMUR**

Jalan Nuri Desa Adirejo Pekalongan Lampung Timur 34391  
Email: min\_adyrejo@yahoo.co.id Fanspage Facebook : MIN 1 Lampung Timur  
Akreditasi : B NPSN : 60705756 NSM : 111118070001

SURAT KETERANGAN

Nomor : B.192/Mi.08.05/Kp.07.1/07/2025  
Lamp : -  
Perihal : **BALASAN IZIN PRASURVEY**

Sehubungan dengan surat dari Institut agama islam negeri metro, Nomor: 1457/n.28/J/TL.01/05/2025 menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : **AFIFAH LUTHFI AZIZ**  
NPM : 2201030001  
Semester : 6 (Enam)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan survey di MIN 1 Lampung Timur dalam rangka menyelesaikan tugas akhir dengan judul " PENGEMBANGAN LKPD MATEMATIKA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR.

Demikian surat ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Adirejo  
Pada Tanggal : 24 Juli 2025

Kepala MIN 1 Lampung Timur



NO, M.Pd.I  
8312182009011010

Lampiran 17: Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1094/In.28/D.1/TL.00/11/2025  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA MIN 1 LAMPUNG TIMUR  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1093/In.28/D.1/TL.01/11/2025, tanggal 04 November 2025 atas nama saudara:

Nama : **AFIFAH LUTHFI AZIZ**  
NPM : [2201030001](#)  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA MIN 1 LAMPUNG TIMUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MIN 1 LAMPUNG TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MATEMATIKA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 04 November 2025  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dr. Tubagus Ali Rachman Puja**  
Kesuma M.Pd  
NIP [19880823 201503 1 007](#)

Lampiran 18: Balasan Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LAMPUNG TIMUR**  
Jalan Nuri Desa Adirejo Pekalongan Lampung Timur 34391  
Email: min\_adirejo@yahoo.co.id Fanspage Facebook : MIN 1 Lampung Timur  
Akreditasi : B NPSN : 60705756 NSM : 111118070001

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : B.253/Mi.08.05/Kp.07.01/11/2025  
Lamp : -  
Perihal : **BALASAN IZIN RESEARCH**

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, Nomor:B-1093/In.28/D.1/TL.01/11/2025 pada tanggal 04 November 2025 , menerangkan bahwa mahasiswa/i dibawah ini :

Nama : AFIFAH LUTHFI AZIZ  
NPM : 2201030001  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan research di MIN 1 Lampung timur dalam rangka menyelesaikan tugas akhir dengan judul "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MATEMATIKA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR".

Demikian surat Tanggapan izin research ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan : Adirejo  
Pada Tanggal : 12 November 2025



Lampiran 19: Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-1093/In.28/D.1/TL.01/11/2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, mengugaskan kepada saudara:

Nama : AFIFAH LUTHFI AZIZ  
NPM : 2201030001  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di MIN 1 LAMPUNG TIMUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MATEMATIKA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 04 November 2025



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja  
Kesuma M.Pd  
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 20: Surat Pelaksanaan Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LAMPUNG TIMUR**

Jalan Nuri Desa Adirejo Pekalongan Lampung Timur 34391  
Email: min\_adyrejo@yahoo.co.id Fanspage Facebook : MIN 1 Lampung Timur  
Akreditasi : B NPSN : 60705756 NSM : 111118070001

**SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN RESEARCH**

Nomor : B.25/Mi.08.05/Kp.07.01/02/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Lampung Timur:

Nama : Darsono,M.Pd.I  
Jabatan : Kepala MIN 1 Lampung Timur  
Tempat Tugas : MIN 1 Lampung Timur

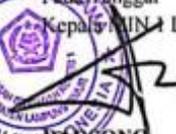
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : AFIFAH LUTHFI AZIZ  
NPM : 2201030001  
Semester : 7 (Tujuh )  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adalah mahasiswa dari Institut Agama Islam Negeri yang bener-bener melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 lampung Timur dari tanggal 07 November s.d 13 November 2025, dengan judul "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MATEMATIKA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR".

Demikian surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Ditetapkan di : Adirejo  
Pada tanggal : 01 Desember 2025  
Kepala MIN 1 Lampung Timur



Lampiran 21: Surat Bimbingan Skripsi

30/10/25, 09.14 Bimbingan Skripsi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296. www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0751/In.28.1/J/TL.00/10/2025  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Sri Annisah (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-  
Tempat  
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **AFIFAH LUTHFI AZIZ**  
NPM : 2201030001  
Semester : 7 (Tujuh)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MATEMATIKA BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT KELAS V MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 Oktober 2025  
Ketua Jurusan,  
  
Dea Tara Ningtyas M.Pd  
NIP 19940304 201801 2 002

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sisimik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=2201030001>.  
Token = 2201030001

Lampiran 22: Surat Keterangan Bebas Pustaka UIN Jurai Siwo Lampung



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
UNIT PERPUSTAKAAN  
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 11B, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;  
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: lainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-804/Un.36/S/U.1/OT.01/11/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : AFIFAH LUTHFI AZIZ  
NPM : 2201030001  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201030001.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 26 November 2025  
Kepala Perpustakaan,

Aan Gunoni, S.I.Pust.  
NIP. 19920428 201903 1 009

Lampiran 23: Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi





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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Afifah Luthfi Aziz  
NPM : 2201030001

Program Studi : PGMI  
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	jun'at, 7 maret 2015	masalah penelitian berdasarkan data empiris dan literatur.	
2.	Selasa, 8 juli 2015	- latar belakang masalah diungkap dg 1) data penelitian baru yg berkaitan dg kemampuan hita maupun yg dibutuhkan kelejar. 2) analisis kebutuhan bahan ajar 3) kesimpulan penelitian	

Mengesahkan  
Ketua Program Studi PGMI  
  
**Dra. Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 2 003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Alifiah Luthfi Aziz  
NPM : 2201030001

Program Studi : PGMI  
Semester : VI

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	Jum'at 18 Juli 2024	Tentang judul, dan pengusunan latar belakang	
2	Kamis 4 Senin 08 Agustus 2024	Bimbingan BAB 5 dan 6	
3	Pabe, 20 April 2025	revisi dan tujuan penelitian diperbaiki dan sama	
4	Kamis 21 Agustus 2024	ACC BAB I - III. Silahkan lanjutkan revisi proposal.	



Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP. 198006072003122003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ingguloyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Afifah Luthfi  
NPM : 2201030001

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
7	Kamis, 2 okt 2025	<ul style="list-style-type: none"><li>- Murni Validasi CKPD ✓</li><li>- Buat atau lembangkan CKPD kubow TGT</li><li>- Susun Modul ajar lengkap selain dg materi dan modul pub- TGT</li></ul>	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara-Ningtyas, M.Pd.  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
NIP. 19800607 200312 2 003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Afifah Luthfi  
NPM : 2201030001

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

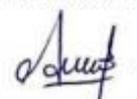
No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
8	Kamis, 16 des 2024	- langkah TGT di batalkan di bagian awal. - pd LEPD boat sub-sub ditentukan balasan dan langkah TGT. - Soal ketha dibuat di akhir	
9	Selasa 20 des 2024	pd modul ajar bagian ini diapl perke pembawa. atau ditunjukkan film langkah.: TGT.	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI



Dek Fara Ningtyas, M.Pd.  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing



Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
NIP. 19800607 200312 2 003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ian@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Afifah Luthfi  
NPM : 2201030001

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
10	Kamis, 30 des 2015	ACC BAB I - III, APD atau instrumen penelitian, produk bahan ajar dan modul ajar. Silakan lanjut ke validasi produk penelitian (bahan ajar (LKPD)).	
11	Kamis 20 Feb 2016	Hasil validasi produk prakti- (LKPD) lakukan penyolohan data serta catatan	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
NIP. 19800607 200312 2 003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Afifah Luthfi  
NPM : 2201030001

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
12	Jum'at 28 Mop. 2014	BAB IV. Hasil Validasi dan saran validator di sejikan dan kirim ke fakul dan di KAB LU.	
13	Senin 1 Des 2014	perubahan (perbaikan baha sar (LKPD) di igrah dan bentuk tabel dan diteliti di dibeper	

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGMI



Dea Tara Ningtyas, M.Pd.  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
NIP. 19800607 200312 2 003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.ian@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO

Nama : Afifah Luthfi  
NPM : 2201030001

Program Studi : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
14	Kelatan 02 Des 2025	perubahan ditambahkan dgn kajian / analisis penerapan kebiasaan penerapan penerapan di segi dan berbagai tema dan hasil penerapan penerapan.	

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGMI

**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 2 003

## RIWAYAT HIDUP



Afifah Luthfi Aziz lahir di Tulang Bawang, Kabupaten Menggala, Provinsi Lampung pada tanggal 03 Maret 2004. Anak ke 1 dari pasangan Ayah Tukiman dan Ibu Tutik Mashudah. Pendidikan dimulai dari Taman Kanak-kanak Khoiru Ummah lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Sidodadi, lulus pada tahun 2016, dan melanjutkan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Lampung Timur, lulus pada tahun 2019, kemudian melanjutkan jenjang pendidikan ke Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Lampung Timur, lulus pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) melalui seleksi penerimaan mahasiswa baru jalur SPAN-PTKIN.