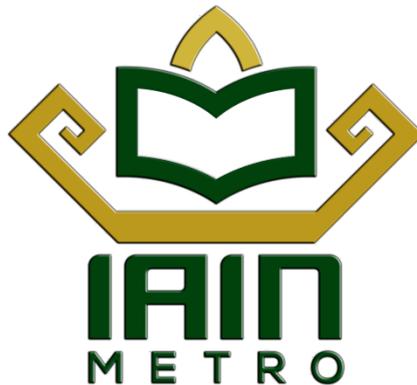


**SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-MUHSIN METRO**

Oleh:

**ECHA VERONIKA  
NPM. 1901031025**



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

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2023 M**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-MUHSIN  
METRO**

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

Oleh:

**ECHA VERONIKA  
NPM. 1901031025**

**Pembimbing : H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**

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

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1444 H / 2023 M**

**NOTA DINAS**

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

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

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

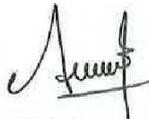
Nama : Echa Veronika  
NPM : 1901031025  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-  
MUHSIN METRO

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGMI



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

Metro, 5 Juni 2023  
Dosen Pembimbing



H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd  
NIP. 19700721 199903 1 003

## PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAMES* TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-MUHSIN  
METRO

Nama : Echa Veronika

NPM : 1901031025

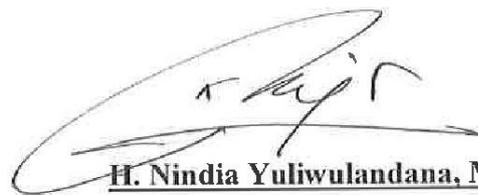
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 5 Juni 2023  
Pembimbing



**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
NIP. 19700721 199903 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH 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

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: b-3920/IN.23-1/D/PP-00:9/07/2023

Skripsi dengan judul: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-MUHSIN METRO, yang disusun oleh: Echa Veronika, NPM. 1901031025, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu/21 Juni 2023.

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd

Penguji I : Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd

Penguji II : Andree Tiono Kurniawan, M.Pd

Sekretaris : Satria Nugraha Adiwijaya, M. Pd.



Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zahairi, M/Pd

NIP. 19620612 198903 1 006

## ABSTRAK

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-MUHSIN METRO

Oleh:

**ECHA VERONIKA**  
**NPM. 1901031025**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya beberapa kendala dalam proses pembelajaran Matematika antara lain adalah pembelajaran Matematika belum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), pembelajaran masih bersifat *teacher centered*, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro.

Metode penelitian menggunakan *Quasi Eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif dan desain yang digunakan yaitu *Pretest Posttest Control Grup Design*. Penelitian ini membandingkan kelompok yang mendapat perlakuan (kelas eksperimen) dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan (kelas kontrol). Untuk menentukan sampling, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji Homogenitas dan Uji Hipotesis dengan uji *Mann-Whitney* menggunakan bantuan *software* SPSS. Untuk melihat peningkatan data hasil belajar peneliti menggunakan *N-gain* ternormalitas.

Berdasarkan analisis data dengan perhitungan menggunakan SPSS versi 22 diperoleh hasil pada uji *Mann Whitney* diperoleh hasil bahwa  $Z_{hitung}$  sebesar -3,101 dengan nilai *Sig.* 0,002. Nilai *signifikansi* tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_a$  diterima. Artinya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas V SDIT Al-Muhsin Metro. Penggunaan model pembelajaran TGT terbilang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terbukti dengan uji *N-Gain Score* pada kelas eksperimen diperoleh nilai 0,8192 dimana pada angka tersebut termasuk pada kategori tinggi (efektif)

**Kata Kunci:** *Team games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, Matematika

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Echa Veronika  
NPM : 1901031025  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 5 Juni 2023

Yang Menyatakan



**Echa Veronika**  
NPM. 1901031025

## MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا  
اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

*“Tolong-menolonglah kalian dalam kebaikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam perbuatan dosa pelanggaran, dan bertakwalah kamu kepada Allah SWT, sesungguhnya Allah sangat berat siksa-Nya”*

(Q.S. Al-Maidah: 2)<sup>1</sup>

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”*

(Q.S Al-Insyirah: 5)<sup>2</sup>

*“Memang tidak selalu mudah, tapi itulah hidup. Jadilah kuat karena ada hari-hari yang lebih baik menanti”*

(Mark Lee – NCT)

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: PT. Syaamil Cipta Media, 2005), hal. 106

<sup>2</sup> Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), hal. 597

## PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan karunia-Nya dan ucapan *Alhamdulillah* „*alamin*, peneliti mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan ridhoNya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.
2. Kedua orang tuaku tersayang, Ibu Sugiyatni dan Bapak Gunawan terimakasih atas seluruh dukungan, kasih sayang, motivasi, didikan dan do'a yang telah diberikan sehingga menjadikanku wanita yang sabar, kuat dan mandiri.
3. Pembimbing skripsi, H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd yang senantiasa memberikan ilmu, arahan, dan bimbingan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabatku Anisa Ambar, Ersya, Alifya, Antika, Laila, Sela, Desta, Yenika, Rahayu yang telah memberikan semangat dan membantu banyak hal.
5. Teman-teman seperjuangan dan rekan-rekan PGMI C yang senantiasa saling memberikan dukungan.
6. Almamaterku tercinta IAIN Metro Lampung.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum, Wr.Wb.*

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada umat-Nya. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, keluarganya serta sahabatnya. Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA. Rektor IAIN Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Siti Annisah, M.Pd.,selaku Ketua Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd.,selaku Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan guna terselesaikan skripsi ini.
5. Karimatul Mustakim, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDIT Al-Muhsin Metro, Khusni Mubarakah, S.Pd., selaku guru Mata Pelajaran Matematika di Kelas VC dan VD yang telah banyak membantu selama ini.
6. Kepada seluruh Dosen, Staff dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

7. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, yang selalu mendo‘akan dan memberikan kasih sayang, semangat serta dukungan yang tiada henti-hentinya.
8. Terima kasih untuk NCT 127, NCT Dream, dan Way terutama Na Jaemin yang selalu memberikan hiburan dan menjadi *moodboster* disaat penulis lelah serta telah menemani hari-hari penulis mengerjakan skripsi dengan karya-karyanya.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini.

Segala usaha penulis lakukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini. Dan akhirnya semoga skripsi ini kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan madrasah ibtidaiyah.

*Wassalamu‘alaikum, Wr.Wb.*

Metro, 21 Juni 2023  
Peneliti,



**Echa Veronika**  
NPM. 1901031025

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENEKSAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	9
F. Penelitian relevan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>15</b>
A. Konsep Belajar .....	15
1. Hasil Belajar.....	15
a. Pengertian Hasil Belajar .....	15
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	18
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	21
2. Pembelajaran Matematika di SD.....	22
a. Pengertian Pembelajaran Matematika di SD.....	22
b. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	23
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika .....	24
d. Materi Pembelajaran Matematika .....	25
B. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif.....	26
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	26
2. Tipe- Tipe Model Pembelajaran Kooperatif.....	27
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	28

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( <i>Team Games Tournamnet</i> ).....	29
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	29
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	30
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	34
D. Pengaruh Model Pembelajaran TGT ( <i>Team Games Tournamnet</i> ) Terhadap Hasil Belajar Matematika.....	36
E. Kerangka Konseptual Penelitian .....	37
F. Hipotesis Penelitian.....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Rancangan Penelitian .....	40
B. Definisi Operasional Variabel.....	42
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Instrumen Penelitian.....	47
F. Teknik Analisis Data.....	56
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Hasil Penelitian.....	60
1. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	60
a. Sejarah singkat berdirinya SD IT Al-Muhsin Metro .....	60
b. Sejarah Kepemimpinan.....	62
c. Visi, Misi, dan Tujuan SD IT Al-Muhsin Metro .....	62
d. Struktur Organisasi SD IT Al-Muhsin Metro .....	64
e. Keadaan Siswa dan Guru SD IT Al-Muhsin Metro.....	65
2. Perhitungan Uji Coba Instrumen .....	67
a. Uji Validitas .....	67
b. Uji Reabilitas .....	68
c. Uji Tingkat Kesukaran.....	69
d. Uji Daya Beda Soal .....	70
3. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	70
a. Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	70
b. Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
4. Pengujian Hipotesis .....	72
a. Uji Normalitas .....	72
b. Uji Homogenitas.....	74
c. Uji <i>Mann-Whitney</i> .....	74
d. Uji Normalitas <i>Gain (N-Gain)</i> .....	76

5. Hasil Observasi Guru dan Siswa .....	78
B. Pembahasan .....	81
1. Aktivitas Hipotesis .....	82
2. Temuan Penelitian .....	85
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>92</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>162</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Prasurvey Hasil Belajar .....	5
Tabel 1.2	Penelitian Relevan.....	10
Tabel 2.1	Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran Matematika ....	25
Tabel 2.2	Tabel Tahap Pembelajaran Kooperataif.....	28
Tabel 3.1	<i>Pretest-Posttest Control Group design</i> .....	41
Tabel 3.2	Data Populasi Kelas V SD IT Al-Muhsin Metro .....	43
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Soal Uraian <i>Pretest Posttest</i> .....	48
Tabel 3.4	Pedoman Penskoran .....	49
Tabel 3.5	Kisi-kisi Observasi aktivitas guru dalam Pembelajaran TGT.....	49
Tabel 3.6	Kisi-kisi Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran TGT....	50
Tabel 3.7	Kriteria Reabilitas .....	53
Tabel 3.8	Klasifikasi Daya Pembeda .....	54
Tabel 3.9	Indeks Tingkat Kesukaran.....	55
Tabel 3.10	Interpretasi <i>N-Gain</i> .....	60
Tabel 4.1	Data Siswa SDIT AL-Muhsin.....	65
Tabel 4.2	Data Guru SDIT Al-Muhsin.....	65
Tabel 4.3	Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	67
Tabel 4.4	Hasil Nilai Indeks Kesukaran Soal .....	69
Tabel 4.5	Nilai Daya Pembeda Soal.....	70
Tabel 4.6	Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4.7	Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas Data .....	63
Tabel 4.9	Data Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	74
Tabel 4.10	Data Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	74
Tabel 4.11	Data Hasil Uji <i>Mann-WhitneyPosttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	75
Tabel 4.12	Hasil Skore Uji N-Gain .....	77
Tabel 4.13	Hasil Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen .....	79
Tabel 4.14	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi SD IT Al-Muhsin Metro .....	64
Gambar 4.2 Data Hasil Reabilitas.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Outline .....	96
Silabus Kelas V .....	100
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	103
Soal dan Kunci Jawaban Pretest dan Posttest Hasil Belajar	
Matematika Kelas V .....	127
Lembar Observasi Aktivitas guru dan siswa.....	131
Modul Ajar .....	135
Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	141
Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	142
Input Data SPSS .....	143
Surat Izin <i>Prasurvey</i> dari IAIN Metro .....	148
Surat Balasan <i>Prasurvey</i> .....	149
Surat Bimbingan Skripsi .....	150
Surat Tugas .....	151
Surat Izin <i>Research</i> .....	152
Surat Balasan <i>Research</i> .....	153
Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian .....	154
Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	155
Surat Keterangan Bebas Pustaka Prodi .....	157
Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	158
Dokumentasi Kegiatan .....	159
Daftar Riwayat Hidup .....	162

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan antara guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tercapai tidaknya tujuan pembelajaran salah satunya didukung dengan penggunaan metode pelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika diantaranya guru, siswa, dan metode yang digunakan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa melalui mata pelajaran Matematika peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep Matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, pemecahan masalah, mengkomunikasikan gagasan dan simbol, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.<sup>1</sup>

Matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dan kehidupan sehari-hari. Tujuan mata pelajaran Matematika adalah menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun

---

<sup>1</sup> Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.

menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika.<sup>2</sup>

Mengacu pada tujuan pembelajaran matematika, maka diperlukan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika dengan menarik minat serta motivasi dalam diri peserta didik sehingga peserta didik mampu menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah yang memiliki kemampuan memahami masalah dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika.

Berdasarkan prasurvey yang peneliti lakukan pada 29 Agustus 2022, peneliti melakukan observasi pada proses belajar mengajar pelajaran Matematika, dalam proses belajar mengajar terlihat pendidik sudah cukup baik, seperti di kegiatan pendahuluan pendidik menanyakan kabar dan materi terakhir apa. Kemudian di kegiatan inti pendidik sudah menguasai materi yang diajarkan. Selanjutnya pada kegiatan penutup pendidik bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari pada hari itu. Hanya saja kreatifitas pendidik kurang menarik perhatian siswa dan kurangnya variasi model pembelajaran. Selain itu juga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran dan terlihat beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi, terlihat juga beberapa siswa yang mengobrol dengan temannya.

---

<sup>2</sup> Permendikbud No 58 Tahun 2014 tentang Tujuan Pembelajaran Matematika.

Menurut hasil pengamatan peneliti melalui wawancara dengan Ibu Khusni Mubarokah, selaku guru kelas V SD IT Al-Muhsin Metro diperoleh informasi bahwa: Pada kegiatan belajar mengajar berlangsung guru berusaha penuh untuk menerangkan materi kepada peserta didik sampai membimbing secara individu, hanya saja belum maksimalnya hasil belajar peserta didik dikarenakan belum bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan karena dalam pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil belajar yang masih rendah dikarenakan siswa kurang terbiasa berlatih mengerjakan soal-soal di rumah secara mandiri dan hanya belajar ketika berada di sekolah saja, akibatnya pada saat guru mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya siswa menjadi lupa cara mengerjakan materinya.<sup>3</sup>

Selain wawancara dengan guru kelas, peneliti juga melakukan wawancara dengan 3 orang siswa. Dalam wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa merasa bosan saat pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan guru menyampaikan materi saja, tanpa ada sesuatu hal yang membuat siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga siswa merasa jenuh dan kemudian mengobrol bersama teman sebangkunya. Tetapi ketika ada materi yang kurang dipahami hanya sebagian siswa yang berani bertanya kepada guru, sedangkan sebagian siswa lainnya tidak berani bertanya karena merasa ragu untuk menanyakan materi yang belum ia pahami. Selain itu, rata-rata siswa

---

<sup>3</sup> Wawancara kepada Ibu Khusni Mubarokah, Guru Matematika Kelas V SD IT AL-Muhsin Metro, 10 September 2022.

sudah memiliki mindset bahwa mata pelajaran matematika itu sulit untuk dipahami, akibatnya pada saat pendidik menjelaskan materi siswa cenderung malas dan kurang tertarik untuk memperhatikannya. Hal tersebut membuat kemampuan dalam penguasaan materi matematika akan susah dipahami siswa, sehingga siswa terasa kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik di sekolah. Oleh karenanya, banyak siswa di kelas V yang masih memiliki nilai rendah pada mata pelajaran matematika.<sup>4</sup>

Permasalahan tersebut didukung dengan hasil belajar matematika pada siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Al-Muhsin Metro, hasil belajar menunjukkan bahwa dari 94 siswa yang berada di kelas V terdapat 93% (88 siswa) yang nilai hasil belajarnya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

KKM mata pelajaran Matematika di SD IT Al-Muhsin Metro pada tahun pelajaran 2022/2023 adalah 71,0. Jadi ketuntasan yang dihasilkan belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

---

<sup>4</sup> Wawancara kepada Siswa Kelas V, SD IT Al-Muhsin Metro, 10 September 2022.

**Tabel 1.1**  
**Data prasurvey terhadap hasil belajar peserta didik pada ujian tengah semester mata pelajaran matematika kelas V SD IT Al-Muhsin Metro tahun pelajaran 2022/2023**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Tuntas (<math>\geq 71</math>)</b>	<b>Tidak Tuntas (<math>&lt; 71</math>)</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>Nilai Terendah</b>
<b>V A</b>	<b>25</b>	<b>2</b>	<b>23</b>	<b>73</b>	<b>14</b>
<b>V B</b>	<b>25</b>	<b>2</b>	<b>23</b>	<b>66</b>	<b>22</b>
<b>V C</b>	<b>22</b>	<b>0</b>	<b>22</b>	<b>79</b>	<b>24</b>
<b>V D</b>	<b>22</b>	<b>2</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>19</b>

*Sumber: Data Nilai hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) Matematika Kelas V Semester Ganjil SD IT Al-Muhsin Metro*

Berdasarkan data *prasurvey* tersebut hasil belajar Matematika siswa masih rendah, yang mendapat nilai  $\geq 71$  sebanyak 6 siswa atau 7% telah tuntas, sedangkan sebanyak 88 siswa atau 93% mendapat nilai  $< 71$  dinyatakan tidak tuntas.<sup>5</sup>prasurvey tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran Matematika.

Dilihat dari permasalahan-permasalahan diatas perlu dilakukan peningkatan kualitas proses pembelajaran Matematika agar siswa tidak merasa sulit dalam mengerjakan soal matematika. Langkah-langkah yang dapat dilakukan antara lain memperbaiki kegiatan pembelajaran selama ini dengan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

---

<sup>5</sup> Data *Prasurvey* Hasil Belajar Matematika Kelas V SD IT Al-Muhsin Mtero, 06 November 2022

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik minat, motivasi dan hasil belajar siswa dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar yaitu pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran *cooperative learning* atau model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan teknik berkelompok di dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) untuk berdiskusi, berdemonstrasi, melakukan permainan dalam bentuk turnamen dan penghargaan.<sup>6</sup>

Model TGT ini dipilih karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan penghargaan. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar,

---

<sup>6</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 203.

melakukan permainan, melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan point tertinggi. Penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membentuk murid untuk saling bekerja sama, tolong menolong, dan aktif dalam menjawab tantangan yang telah diberikan. Dapat dikatakan model pembelajaran ini memberikan kebaikan yaitu belajar keterampilan fisik untuk bermain, menumbuh kembangkan sikap terhadap kelompok, dan belajar menyesuaikan diri dengan teman sebaya.<sup>7</sup>

Model pembelajaran TGT ini juga dipilih berdasarkan penelitian yang sudah ada, bahwa TGT selama ini mampu berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar. Pada penelitian Harjoko, menjelaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar belajar matematika, peningkatan tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas.<sup>8</sup> Senada dengan penelitian Erny Yunika Putri menjelaskan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>9</sup> Dengan demikian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas pada penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika.

---

<sup>7</sup>Musdalipa, dkk, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Brbasis Media Ular Tangga*, (Sumatera Barat: Mitra Cendekia Media, 2022), Hal, 4-5

<sup>8</sup>Harjoko, skripsi “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo” (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

<sup>9</sup>Erny Yunika Putri, Skripsi “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tlompakan III Kecamatan Tuntang, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2011).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah terkait pelajaran Matematika kelas V SD IT Al-Muhsin Metro adalah sebagai berikut:

1. Rata-rata siswa memiliki mindset bahwa pelajaran matematika kelas V SD IT Al-Muhsin sulit untuk dipahami dan dikerjakan.
2. Siswa kurang berlatih soal-soal dalam pembelajaran matematika baik di sekolah maupun di rumah sehingga ketika guru membahas materi kembali banyak siswa yang lupa pada materi tersebut.
3. Hasil belajar siswa belum mencapai rata-rata KKM pada mata pelajaran matematika kelas V SD IT Al-Muhsin.
4. Model yang digunakan oleh guru belum bervariasi dalam pembelajaran matematika kelas V SD IT Al-Muhsin.

## **C. Batasan Masalah**

Dari penjabaran yang tertera dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, sehingga disini peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika kelas V SD IT Al-Muhsin Metro.
2. Rendahnya hasil belajar matematika kelas V SD IT Al-Muhsin Metro.

#### **D. Rumusan Masalah**

berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Apakah terdapat pengaruh hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) dengan peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) kelas V di SD IT Al-Muhsin Metro?”.

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### 1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD IT Al-Muhsin Metro”.

##### 2. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat yang bersifat teoritis dan praktis.

###### a. Manfaat Teoritis

- 1) Untuk dijadikan bahan referensi dan masukan dalam pengembangan dlam ranah dunia pendidikan.
- 2) Dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

- 1) Dapat dijadikan bahan masukan kepada guru maupun kepala sekolah SDIT Al-Muhsin Metro untuk memahami pentingnya pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pendekatan saintifik.
- 2) Bagi siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro sebagai subjek penelitian, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dalam meningkatkan proses pembelajaran dalam tercapainya hasil dan kemampuan yang baik.

**F. Penelitian relevan**

**Tabel 1.2**  
**Penelitian Relevan**

No	Nama/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Harjoko, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT( <i>Team Games Tournament</i> ) pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kab.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pratindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 pada	a. Menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. b. Mata pelajaran matematika. c. Mencari peningkatan hasil belajar.	a. Lokasi penelitian dan kelas yang berbeda. b. Menggunakan penelitian Tindakan Kelas, sedangkan peneliti menggunakan Penelitian Kuantitatif.

	Sukoharjo TA 2013/2014” <sup>10</sup> .	siklus1 kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 8,05.		
2.	Erny Yunika Putri, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ( <i>Team Games Tournament</i> ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tlompakan III Kecamatan Tuntang”. <sup>11</sup>	Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ( <i>Team Games Teournament</i> ) dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri Tlompakan II, yaitu ditandai dengan: Siswa kelas IV sebanyak 18 anak mengalami peningkatan hasil belajar yaitu sebelum tindakan 39%, siklus I (KKM 60) 50%, siklus II (KKM	a. Menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. b. Mata pelajaran matematika	a. Penelitian yang dilakukan Erny untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita, sedangkan pada peneliti untuk melihat hasil belajar matematika pada materi Penyajian Data Tunggal. b. Lokasi penelitian dan kelas yang berbeda. c. Menggunakan penelitian tindakan kelas.

<sup>10</sup>Harjoko, *Skripsi* “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo”, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)

<sup>11</sup>Erny Yunika Putri, *Skripsi* “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tlompakan III Kecamatan Tuntang, (Surakarta: Universitas Negeri Surakarta, 2011)

		65) 94%, dan siklus III (KKM 70) 100% siswa belajar tuntas.		
3.	Hasmiati Ali, “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN No. 35 Maccinibaji kabupaten Talakar”. <sup>12</sup>	Hasil penelitian yaitu skor rata-rata yang diperoleh siswa setelah mengikuti tesakhir siklus I ke siklus II setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) mengalami peningkatan, yaitu dari 71,72 menjadi 79,65. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu pada siklus I terdapat 21 siswa yang berada pada kategori tuntas dengan presentase 72,41%, pada siklus II meningkat	a. Menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. b. Mata pelajaran dan kelas. c. Teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan tes soal. d. Aspek kognitif indikator hasil belajar yang dicapai yaitu C2 ( <i>Comprehension</i> ) dan C3 ( <i>Application</i> )	a. Lokasi penelitian. b. Materi pelajaran. c. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, sedangkan penelitian Hasmiati Ali menggunakan penelitian tindakan kelas. d. Teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan yaitu <i>purposiv sampling</i> , sedangkan pada penelitian Hasmiati Ali menggunakan teknik <i>sampling</i>

<sup>12</sup> Hasmiati Ali, Skripsi “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN No. 35 Maccinibaji kabupaten Talakar”, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021)

		menjadi 27 siswa dengan presentase 93,10%.		jenuh. e. Jumlah siswa yang dijadikan sampel.
4.	Dian Safitri, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT ( <i>Team Games Tournamnet</i> ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji”. <sup>13</sup>	Terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran TGT ( <i>Team Games Tournamnet</i> ) terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi FPB dan KPK kelas IV SDN 1 Pakuan Aji. Hal ini dapat dilihat pada kelas eksperimen yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 1 peserta didik, untuk yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 19 peserta didik untuk peserta didik yang mendapat kategori rendah berjumlah 7 peserta didik dan untuk yang	a. Menggunakan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> . b. Menggunakan mata pelajaran matematika. c. Teknik pengumpulan data. d. Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen.	a. Lokasi penelitian. b. Kelas yang dijadikan penelitian. Dian Safitri menggunakan kelas IV sedangkan peneliti menggunakan kelas V. c. Teknik sampling yang digunakan peneliti yaitu <i>purposiv sampling</i> sedangkan penelitian Dian Safitri menggunakan <i>probabillity sampling</i> dengan jenis <i>cluster random sampling</i> . d. Teknik analisis data pada penelitian ini

<sup>13</sup> Dian Safitri, Skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamnet*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji“, (Metro: Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019)

		<p>mendapatkan kategori tetap berjumlah 1 peserta didik. Sedangkan untuk hasil N-Gain kelas kontrol yang mendapatkan kategori sedang berjumlah 14 peserta didik dan yang mendapatkan kategori rendah berjumlah 7 peserta didik.</p>		<p>adalah menggunakan uji hipotesis <i>Mann Whitney</i> karena data berdistribusi tidak normal, sedangkan pada penelitian Dian Safitri menggunakan Uji T karena data berdistribusi normal.</p>
--	--	---	--	--

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. KONSEP HASIL BELAJAR**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kalimat yang terdiri atas dua kata yaitu hasil dan belajar. Sanjaya mengatakan bahwa hasil adalah hal-hal yang dapat diciptakan, hasil pekerjaan, dan hasil yang memuaskan yang didapatkan melalui proses keuletan kerja. Sedangkan menurut Djamarah bahwa hasil yaitu capaian kinerja dari suatu kegiatan yang diselesaikan, serta diciptakan baik secara individu atau dalam berkelompok.<sup>1</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil merupakan capaian dari suatu kegiatan yang telah diselesaikan, diciptakan, yang memuaskan hati, yang didapat melalui proses keuletan kerja, baik secara individu atau dalam berkelompok dari suatu bidang kegiatan tertentu.

“Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi

---

<sup>1</sup> Syafarudin, Supiono & Burhanuddin, *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 79.

dengan lingkungannya”.<sup>2</sup> Menurut E. R Hilgard, belajar adalah kegiatan yang merespon suatu perubahan lingkungan. Selanjutnya Hilgard menegaskan kembali bahwa belajar adalah proses mencari pengetahuan yang terjadi pada diri seseorang melalui proses seperti praktik, kebiasaan, dan pengalaman. Secara sederhana, konsep belajar yang dirumuskan dalam suatu pernyataan pendapat tersebut, bahwa kegiatan belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri individu.<sup>3</sup>

Menurut S. Nasution bahwa “hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar”<sup>4</sup> Sedangkan Purwanto menjelaskan dalam bukunya hasil belajar mencakup kemampuan *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*. Domain *kognitif* adalah pengetahuan, pemahaman, dan menjelaskan. Domain *afektif* adalah sikap menerima, memberikan respon, dan nilai. Domain *psikomotorik* adalah keterampilan berupa produktif, teknik, fisik, sosial dan intelektual.<sup>5</sup> Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni:

---

<sup>2</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, cet. Ke 6 (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 2.

<sup>3</sup> Roberta Uron Hurit, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia, 2021), 1.

<sup>4</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 276.

<sup>5</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Jilid ke 23, (Bandung: PT Rosda Karya, 2007), 102.

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Sikap, yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.
- 5) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.<sup>6</sup>

Setelah menelusuri uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar yaitu sebuah penilaian akhir dari kemampuan yang telah dicapai seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang berupa perubahan tingkah laku, kemampuan, dan pengetahuan dalam jangka waktu tertentu, serta akan diukur dan dievaluasi yang kemudian direalisasikan dengan angka dan pernyataan. Sehingga guru dapat mengetahui pembelajaran yang telah dilakukan tercapai atau tidak tercapai.

---

<sup>6</sup> Muhammad Thobroni dan Arif mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: ARRUIZZ MEDIA, 2013), 22-23.

## b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar meliputi tiga ranah atau aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.<sup>7</sup>

### 1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif yaitu aspek yang mencakup kegiatan dalam otak. Dalam aspek kognitif ini, pendidik diharapkan dapat mengambil langkah-langkah untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang memahami mata pelajaran dan berapa banyak yang tidak memahami mata pelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik. Aspek kognitif yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari enam tingkatan, yakni<sup>8</sup>:

- a) Pengetahuan (*Knowledge*)
- b) Pemahaman (*Comprehension*)
- c) Aplikasi (*Application*)
- d) Analisis (*Analysis*)
- e) Sintesis (*Syntesis*)
- f) Evaluasi (*Evaluation*).

Berdasarkan enam aspek tersebut, peneliti menyimpulkan ranah kognitif yaitu ranah yang menyangkut kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan berfikir peserta didik, yang termasuk di dalamnya yaitu kemampuan memahami,

---

<sup>7</sup> Sucipto, Tahfidz Al-qur'an Melejitkan Prestasi, (Sidoarjo: Guepedia, 2020), 52

<sup>8</sup> Asmar, Andi Ihsan & Ahmad Rum ismar, Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video, (Guepedia, 2020), 92.

menghafal, mengaplikasi, menganalisis, mensistensis, dan kemampuan mengevaluasi.

## 2) Aspek Afektif

Aspek afektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Aspek afektif menurut Krathwohh dan kawan-kawan dibagi menjadi jenjang diantaranya<sup>9</sup>:

- a) Menerima (*receiving*)
- b) Menanggapi (*responding*)
- c) Menghargai (*valuing*)
- d) Mengorganisasikan (*organization*)
- e) Karakteristik (*characterization*)

Penilaian aspek afektif merupakan interaksi sikap yang menuju ke arah kerohanian dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar akan nilai-nilai yang diterimanya, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dan membentuk nilai serta menentukan tingkah laku. Sehingga aspek afektif mengandung karakteristik perilaku seperti minat, sikap, emosi, dan nilai.<sup>10</sup>

## 3) Aspek Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik mengacu kepada bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak suatu individu. Sudjana

---

<sup>9</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), 29

<sup>10</sup> Ahmad Suryadi, *Evaluasi Pembelajaran Jilid II*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), 29

menyebutkan bahwa hasil belajar psikomotorik terdiri atas enam tingkat keterampilan, yaitu:

- a) Gerakan refleks atau keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.
- b) Keterampilan gerakan-gerakan dasar.
- c) Keterampilan kemampuan koseptual untuk membedakan auditif dan motoris.
- d) Kemampuan dibidang fisik (kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan).
- e) Gerakan-gerakan *skill* dari yang sederhana sampai kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi gerakan ekspresif dan interprestatif.<sup>11</sup>

Dapat disimpulakn bahwa aspek psikomotorik adalah aspek yang berkaitan dengan aktifitas fisik seperti melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Berdasarkan ketiga aspek hasil belajar yang telah disebutkan, aspek kognitif merupakan aspek yang paling banyak dinilai oleh para pendidik di sekolah karena aspek kognitif berkaitan langsung dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai isi materi pelajaran.

---

<sup>11</sup> Tri Indra Prasetya, "Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMP N Kota Magelang", *Journal Of Educational Reserch and Evaluation* Vol. 2No. 1, 2012, 108

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

- 1) Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu seperti:
  - a) Faktor jasmaniah, berupa kesehatan dan cacat tubuh.
  - b) Faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan,, kesiapan.
  - c) Faktor kelelahan, berupa kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.<sup>12</sup>

Artinya bahwa ketika keadaan siswa (jasmani dan rohani) dalam mengikuti proses pembelajaran baik, maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang baik begitu juga dengan sebaliknya.

- 2) Faktor ekstern, yaitu faktor luar yang mempengaruhi hasil belajar siswa seperti:
  - a) Faktor keluarga, berupa cara orangtua mendidik, relasasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan.
  - b) Faktor sekolah dengan siswa, berupa metode mnegajar, kurikulum, relasasi guru dengan siswa, relasasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.

---

<sup>12</sup> Skameto, *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 54.

- c) Faktor masyarakat, berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.<sup>13</sup>

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa faktor eksternal yang mempengaruhi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. dan model TGT termasuk dalam faktor ekstern yang mempengaruhi belajar siswa, sehingga apabila menerapkan model tersebut secara baik dan cermat dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa juga akan maksimal.

## **2. Pembelajaran Matematika di SD**

### **a. Pengertian Pembelajaran Matematika**

Matematika mempunyai peran yang begitu penting dalam memecahkan berbagai masalah yang dialami dalam kehidupan maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Artinya bahwa belajar matematika adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain. matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan pendapat “Ahmas Susanto” yang mengemukakan bahwa “matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan

---

<sup>13</sup>*Ibid.*, 60.

dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>14</sup>

Sedangkan matematika menurut Depdiknas menyatakan bahwa “Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia”.<sup>15</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan suatu pelajaran penting yang harus diberikan kepada peserta didik dalam melengkapi kemahiran berhitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika dalam pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari. Dengan begitu pembelajaran matematika akan selalu dipakai dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dengan gagasan ide yang dimiliki oleh peserta didik.

#### b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran Matematika menurut Permendiknas No. 22 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan<sup>16</sup>:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.

---

<sup>14</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hal. 185

<sup>15</sup> Dyah Ayu Sulistyning Cipta, Era Dwi Kartika & Anik Kurniawi, *Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Pervasive Developmental Disorder – Not Otherwise Specified Melalui Montessori*, (Malang: Media Nusa Creative, 2020), 1

<sup>16</sup>*Ibid.*, 2

- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan manafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari Matematika.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan fundamental dalam pembelajaran matematika dan merupakan tujuan utama dari pembelajaran Matematika. Dede Salim Nahdi, Ujiati Cahyaningsih juga mengatakan bahwa “Tujuan pembelajaran Matematika adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa memecahkan masalah merupakan kemampuan yang penting dimiliki oleh peserta didik”.<sup>17</sup>

#### c. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika

Menurut Manurung, dkk menyatakan bahwa “Pembelajaran Matematika diarahkan kepada pencapaian kompetensi, sehingga

---

<sup>17</sup> Suvriadi Panggabean, dkk, *Pendidikan Matematika Di Sekolah Dasar*, (Jawa Barat: CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2022), 6.

kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi semata, akan tetapi diposisikan sebagai alat dan sarana bagi peserta didik untuk mencapai kompetensi”.<sup>18</sup> Oleh sebab itu, ruang lingkup pembelajaran Matematika di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai.

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah dasar meliputi bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data.<sup>19</sup> Pada penelitian ini cakupan materi yang akan digunakan adalah pada materi penyajian data.

d. Materi Pembelajaran Matematika

Materi: Pengumpulan dan Penyajian Data

Kompetensi Dasar:

**Tabel 2.1**  
**Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran Matematika**  
**Kelas V Semester Genap**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara mengumpulkannya.	3.7.1 Menyebutkan bentuk-bentuk penyajian data.
	3.7.2 Menjelaskan informasi yang terdapat dalam penyajian data.
	3.7.3 Menganalisis data kemudian menyajikannya.
	3.7.4 Memahami berbagai

<sup>18</sup> Dian Meilani dan Ummu Aiman, “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* BERBASIS 4C BERBANTUAN MEDIA KARTU BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR”, *Jurnal Basicedu* Vol. 5 NO. 5, 2021, 4147

<sup>19</sup> Isrok’atun, dkk, *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*, (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020), 18

	bentuk penyajian data.
4.7 Mengidentifikasi data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya.	4.7.1 Menggunakan data dalam bentuk tabel, gambar (piktogram), diagram batang atau garis dan diagram lingkaran untuk menyelesaikan masalah

## B. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

### 1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman bahwa “pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan bersama”.<sup>20</sup> Sedangkan menurut pendapat Artzt dan Newman mengatakan bahwa dalam “belajar kooperatif peserta didik belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama”.<sup>21</sup>

Lebih lanjut Huda menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan kemandirian belajar pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya

<sup>20</sup> Ina Magdalena, dkk, *Belajar Makin Asyik dengan Desain Pembelajaran Menarik*, (Jawa Barat: CV. Jejak, 2021), 18

<sup>21</sup> Trianto, *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2009), 56.

sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lainnya.<sup>22</sup>

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar kooperatif adalah pola belajar bersama teman-temannya dimana selain dapat dengan mudah memahami materi, juga dapat meningkatkan rasa sosialisme antar peserta didik. Sehingga dalam belajar tujuan dari pembelajaran akan dikuasi oleh seluruh peserta didik secara totalitas.

## 2. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Jolliffe menyatakan bahwa “secara umum pembelajaran kooperatif dikategorikan ke dalam tiga tipe, yaitu kelompok pembelajaran formal (*formal kooperatif learning groups*), kelompok pembelajaran kooperatif informal (*informal cooperative learning groups*), dan *cooperative based groups*”.<sup>23</sup> Salvin berpendapat bahwa terdapat sembilan macam model pembelajaran kooperatif<sup>24</sup>, yaitu: STAD (*Student Team Achievement Division*), TGT (*Team Games Tournament*), TAI (*Team Accelerated Instruction*), CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*), Jigsaw, *Group Investigation*, *Learning Together*, *Complex Instruction*, *Structured Dyadic Methodes*.

---

<sup>22</sup> Yuliani, *Pendidikan Progresif John Dewey*, (Serang: Penerbit A-Empat, 2020), 111

<sup>23</sup> Joko Krismanto Harianja, *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*, (Yayasan Kita Menulis, 2022), 3

<sup>24</sup> Eva Pasaribu, *Model Pembelajaran Kooperatif Dan Kecerdasan Interpersonal (Kajian Empiris Serta Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN)*, (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022), 44

### 3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Ada enam tahapan dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif ini. Enam tahap pembelajaran kooperatif itu dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.2**  
**Tahap Pembelajaran Kooperatif**

<b>Fase-Fase</b>	<b>Aktivitas Guru</b>
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Menyajikan informasi	Guru menyediakan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau bahan bacaan.
Mengorganisasi siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah di pelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok. <sup>25</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif dapat dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Selanjutnya guru memberikan informasi atau bahan bacaan. Kemudian siswa dikelompokkan kedalam beberapa kelompok belajar pada tahap ini guru mengawasi dan juga membimbing siswa saat mereka bekerjasama untuk menyelesaikan tugas mereka. Langkah terakhir dalam pembelajaran kooperatif ini meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok atau evaluasi

<sup>25</sup> Micke Mendagi, dkk, *Book Chapter Inovasi Pembelajaran di Pendidikan Tinggi* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2020), 10-11.

tentang apa yang telah siswa pelajari bersama dan kemudian memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu untuk dapat menyelesaikan tugas dengan baik.

### **C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Team Games Tournament*)**

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

TGT (*Team Games Tournament*) adalah “model pembelajaran kooperatif yang mengusung pertandingan, berisikan pemain, berbentuk turnamen, dan tentunya dilakukan dalam hal kebaikan yaitu belajar mengajar suatu materi yang berguna dan bermanfaat bagi kehidupan”.<sup>26</sup>

Menurut Kurniasih TGT(*Team Games Tournament*) adalah “salah satu tipe atau metode pembelajaran yang mudah di terapkan, melibatkan seluruh aktivitas peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan”.<sup>27</sup>

Rusman berpendapat bahwa model pembelajaran TGT adalah “suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik

---

<sup>26</sup> Dasep Bayu Ahyar, dkk, *Model-Model Pembelajaran*, (CV.Pradina Pustaka Grup, 2021), 39

<sup>27</sup> Ai Solihah, “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA”, *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 1, 2016, 48

yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, serta suku atau ras yang berbeda”<sup>28</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan membentuk sebuah tim atau kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda.

## **2. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Ada 5 komponen yang harus diterapkan dalam pembelajaran dengan model *Team Games Tournament*. Adapun deskripsi dari komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

### **a. Presentasi di kelas (*Class Presentation*)**

Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang seringkali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit *Team Games Tournament*. Dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis- kuis, dan

---

<sup>28</sup> Paryanto, “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (*Student Teams Achievement Division*) UNTUK PELAJARAN *PASSING* DALAM PERMAINAN BOLA VOLI”, (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 31

skor kuis mereka menentukan skor tim mereka. Dalam hal ini yang dilakukan adalah, guru menyajikan materi pembelajaran kepada siswa sebagaimana biasanya menjelaskan dalam proses belajar mengajar.

b. Belajar Kelompok (*Team*)

Tim (team) Tim adalah fitur yang paling penting dalam pembelajaran Team Games Tournament. Tim terdiri dari 4 atau 5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar karena hal yang paling penting pada tahap ini adalah kerja sama oleh semua anggota tim/kelompok. Jika ada anggota tim /kelompok yang belum menguasai materi pembelajaran, tugas anggota kelompok yang lain adalah membantu agar anggota yang belum bisa tersebut mampu menguasai materi pelajaran.

c. Permainan (*Games*)

Tahap selanjutnya yaitu permainan. Permainan yang dilakukan adalah permainan akademik yang menggunakan kartu soal yang masing-masing kartu mempunyai skor yang berbeda tergantung pada tingkat kesulitan soal yang tertera pada kartu soal. Game dimainkan diatas meja dengan perwakilan siswa dari masing-masing kelompok yang berbeda. Siswa mengambil kartu bernomor dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang dipilih.

d. Pertandingan atau lomba (*Tournament*)

Turnament adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit. Setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan 20% dari peringkat mereka. Tim atau kelompok akan mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*Great Time*" apabila rata-rata mencapai 40-50 dan "*good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.<sup>29</sup>

Menurut Istarani langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut<sup>30</sup>:

- a. Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, alat dan bahan.
- b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok yang beranggotakan lima orang.

---

<sup>29</sup> Robert E. Selvin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2010), 166-167

<sup>30</sup> Habibati, *Strategi Belajar Mengajar*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), 96-97.

- c. Guru mengarahkan aturan permainan dengan tahap-tahap sebagai berikut:
- 1) Siswa ditempatkan pada kelompok heterogen beranggotakan empat orang,
  - 2) Guru menyiapkan pelajaran.
  - 3) Kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
  - 4) Guru memberikan kuis.
- d. Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.
- e. Kelompok pembaca bertugas:
- 1) Mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan.
  - 2) Membaca pertanyaan kertas-kertas.
  - 3) Memberi jawaban.
- f. Kelompok penantang I bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang II bertugas:
- 1) Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan
  - 2) Mengecek lembar jawaban.
- g. Sistem perhitungan poin turnamen adalah menjumlahkan point tiap anggota tim untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai point tertinggi akan diberi penghargaan atau *reward*.

Sedangkan Trianto menjabarkan langkah-langkah penerapan TGT dalam pembelajaran di kelas sebagai berikut: (1) siswa dibagi dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang per kelompok yang heterogen, (2) guru menyiapkan materi ajar yang diberikan pada saat kuis atau turnamen diadakan. Penyampaian materi dapat dilakukan secara langsung melalui penayangan video maupun gambar, (3) seluruh kelompok siswa mengikuti turnamen dan dapat melakukan kerjasama antar siswa dalam bentuk kelompok yang sama. Siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari, (4) guru akan memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar dalam jumlah terbanyak dan tercepat. Kelompok siswa yang mampu memperoleh skor tertinggi maka dijuluki sebagai “*super team*”.<sup>31</sup>

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Kegiatan belajar pada model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berpusat pada siswa sehingga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

#### **a. Kelebihan**

- 1) Semua peserta didik memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok.

---

<sup>31</sup> Yulia Rizki Ramadhani, dkk, *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 41-42

- 2) Saling menghargai di antara peserta didik. Serta meningkatkan perasaan/persepsi bahwa hasil poin yang mereka peroleh tergantung dari kinerja kelompok dan bukannya pada keberuntungan.
- 3) Peserta didik mendapat keterampilan bekerja sama. Setiap kelompok belajar dan bekerja sama, serta saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
- 4) Dengan TGT akan menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing secara sportif bagi peserta didik
- 5) Menumbuhkan keaktifan peserta didik sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam mengonstruksi materi pelajaran melalui kegiatan diskusi, turnamen, dan lain-lain.<sup>32</sup>

b. Kelemahan

- 1) Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar.
- 2) Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia, maka pembelajaran TGT sulit dilakukan. sehingga guru harus mempersiapkan segala kebutuhan dan fasilitas belajar peserta didik dengan baik sebelum model TGT diterapkan.
- 3) Apabila sportivitas peserta didik kurang maka keterampilan berkompetisi yang terbentuk bukanlah yang diharapkan. Kegiatan kompetisi model TGT ini harus diimbangi dengan sikap sportivitas

---

<sup>32</sup> Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), 145-146

dalam peserta didik. apabila peserta didik tidak memahami arti kekalahan dan kemenangan maka tujuan dari kegiatan belajar dapat melenceng dari harapan.<sup>33</sup>

#### **D. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika**

“Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya”.<sup>34</sup> Dengan kata lain bahwa keberhasilan pada proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik, sehingga dalam pembelajaran diperlukan kesiapan dan kemampuan pendidik dalam membuat metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Seorang pendidik harus mampu memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada pembelajaran matematika, model pembelajaran memiliki peranan penting dalam memahami suatu materi pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*). Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) sangat cocok diterapkan bagi peserta didik SD, selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif.

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, 146

<sup>34</sup> Rahmat Putra Yudha, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*, (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018), 35

## E. Kerangka Konseptual Penelitian

### 1. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono “kerangka berpikir adalah model konseptual yang berhubungan tentang teori yang berkaitan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.<sup>35</sup>

Berdasarkan obeservasi kualitas pembelajaran matematika di kelas V belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor guru dan peserta didik. Pada pembelajaran peserta didik masih kurang antusias sehingga motivasi dan pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan pendidik belum optimal. Pendidik juga masih menjadi pusat dalam pembelajaran dan belum menggunakan pembelajaran yang inovatif karena hanya menggunakan metode ceramah satu arah. Melihat kondisi tersebut, peneliti merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*ateam Games Tournamnet*) pada pembelajaran Matematika.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini, variabel bebas (X) yaitu peserta didik yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan peserta didik yang tidak diberi perlakuan pembelajaran

---

<sup>35</sup> Sena Wahyu Purwanza, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, (Jawa Barat: CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2022), 35

menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), sedangkan untuk variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar peserta didik. Dari penjelasan tersebut, maka arah penelitian ini adalah untuk mencari pengaruh antara peserta didik yang diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Matematika kelas V di SD IT AL-Muhsin Metro.

## 2. Pradigma

Pradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antar variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.

Dari pradigma di atas, penulis dapat menguraikan bahwa penggunaan Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) memiliki pengaruh dengan hasil belajar. dalam artian maka apabila penggunaan Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) sangat baik atau tinggi maka hasil belajar peserta didik akan sangat baik atau tinggi, apabila penggunaan Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan cukup baik maka hasil belajar matematika juga cukup baik dan apabila guru menggunakan Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan kurang baik maka hasil belajar matematika juga kurang baik.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.<sup>36</sup> Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari masalah yang ada dalam penelitian dimana peneliti harus membuktikan kebenaran dari jawaban sementara ini ke lapangan atau tempat yang menjadi lokasi penelitian. Hipotesis yang penulis rumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika Kelas V SD IT Al-Muhsin Metro.

Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika Kelas V SD IT Al-Muhsin Metro.

---

<sup>36</sup> Ismail dan Isna Farahsanti, *Dasar-Dasar Penelitian*, (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2019), 55

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini bertempat di SD IT Al-Muhsin Metro. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sugiyono berpendapat bahwa “metode eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.<sup>1</sup> Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini menggunakan “*Quasi Eksperiment* (eksperimen semu) yaitu “desain yang menggunakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan eksperimen”.<sup>2</sup>

Model ini dipakai untuk menguji hipotesis berbetuk hubungan sebab akibat melalui perlakuan dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut. Peneliti akan meneliti ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Teournament*) terhadap hasil belajar matematika yang terdapat dalam kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas dengan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Teournament*) dan kelas kontrol kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

---

<sup>1</sup> Martina Pakpahan, ddk, *Metodologi Penelitian*, (Yayasan Kita Menulis, 2022), 78

<sup>2</sup> Aziz Alimul Hidayat, *Metode Penelitian Pradigma Kuantitatif*, (Surabaya: Health Books Publishing, 2015), 44

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pretest-Posttest Control Grup Design*, pada design ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Sebelum dilakukan pelaksanaan pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) kedua kelompok kelas diberikan *pretest*, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik tentang materi yang akan diberikan. Kemudian dilakukan *posttest* setelah pembelajaran berakhir, tujuannya untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa kelas V setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Apabila hasil evaluasi dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda, maka hal ini menunjukkan ada pengaruh keefektifan pemberian perlakuan. Hal ini dapat digambarkan dalam desain sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Pretest - Posttest Control Group Design**

<b>Sampel</b>	<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>Posttest</b>
<b>Exsperiment</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>Control</b>	<b>O<sub>3</sub></b>	<b>-</b>	<b>O<sub>4</sub></b>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Pengukuran keadaan awal pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = Pengukuran keadaan akhir pada kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> = Pengukuran hasil belajar awal pada kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = Pengukuran hasil belajar akhir pada kelompok kontrol

X = Pembelajaran dengan model pembelajaran TGT

- = Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung

## B. Definisi Operasional Variabel

### 1. Definisi Operasional Variabel Bebas

Variabel bebas (X). “Variabel bebas (*Independent Variable*) merupakan variabel yang menjadi sebab atau yang mempengaruhi variabel lain (variabel terikat)”.<sup>3</sup> Variabel yang mempengaruhi variabel terikat dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Aktivitas pembelajaran menggunakan TGT meliputi: (1) guru menyajikan informasi pokok materi, (2) guru membuat kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa yang heterogen, (3) guru membuat game berupa permainan ular tangga, (4) guru mengarahkan siswa melakukan turnamen, (5) guru melakukan penskoran pada setiap kelompok serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

### 2. Definisi Operasional Variabel Terikat

Variabel terikat (Y). “Variabel terikat (*Dependent Variable*) merupakan yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel lain (variabel bebas)”.<sup>4</sup> Dalam penelitian ini yaitu “hasil belajar matematika”. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif (hasil belajar) dan afektif (aktivitas siswa di kelas). Pada aspek kognitif indikator hasil

---

<sup>3</sup>*Ibid*,

<sup>4</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & Spss*, Cet. Ke-2 (Jakarta: KENCANA, 2017), 10

belajar yang digunakan yaitu : C2 *Comprehesion* (pemahaman), C3 *Application* (menerapkan), dan C4 *Analysis* (Analisis).

### C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari orang atau non orang yang mempunyaikualitas dan karakteristik yang sama danmemenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian dan dapat dijadikan sebagai sumber pengambilan sampel.<sup>5</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa, populasi adalah keseluruhan obyek/subjek yang diteliti atau semua jenis individu yang merupakan sasaran bagi penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalahkelas V A, V B, V C dan V Ddi SD IT Al-Muhsin Metro tahun 2022/2023 dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Data Populasi Penelitian Berdasarkan Kelas**

No	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah
1	V A	Laki – laki	25
2	V B	Laki – laki	25
3	V C	Perempuan	22
4	V D	Perempuan	22
<b>Jumlah</b>			<b>94</b>

*Sumber: Dokumtasi SD IT Al-Muhsin Metro<sup>6</sup>*

<sup>5</sup> Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*, (Bandung: ALFABETA, 2013), 48

<sup>6</sup> Agenda Husni, Guru kelas/wali kelas V SD IT Al-Muhsin Metro.

Berdasarkan pendapat di atas, jumlah populasi dalam penelitian sebanyak 94 siswa dari keseluruhan peserta didik kelas V SD IT Al-Muhsin Metro. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa kemampuan pada populasi ini bersifat homogen.

## 2. Sampel

“Sampel adalah sebagian dari populasi yang kedudukannya mewakili populasi dan dijadikan sebagai sumber penelitian”.<sup>7</sup>Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.<sup>8</sup>

Penelitian ini menggunakan dua kelas, satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas yang lain sebagai kelas kontrol. sampel yang dijadikan penelitian adalah sebagian dari siswa kelas V SD IT Al-Muhsin Metro.

## 3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mengambil sampel penelitian yang akan diteliti. Pengambilan sampel ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga

---

<sup>7</sup>*Ibid.*, 50

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 81

diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh atau dapat menggambarkan populasi yang sebenarnya.<sup>9</sup>

Untuk menentukan sampling, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling*. “*Purposive sampling* merupakan teknik sampling yang digunakan jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam mengambil sampelnya.”<sup>10</sup> Alasan digunakannya teknik *purposive sampling* karena rata-rata nilai ulangan tengah semester pada seluruh kelas V tidak jauh berbeda. Sehingga pada penelitian ini yang menjadi sampel adalah kelas C dan D, dengan penjabaran kelas C sebagai kelas eksperimen dan kelas D sebagai kelas kontrol yang masing-masing kelas memiliki 22 siswa. Kelas V C dipilih sebagai kelas eksperimen karena memiliki hasil belajar yang paling rendah diantara kelas yang lain.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

##### **1. Tes**

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek psikologis di dalam dirinya. Aspek psikologis itu dapat berupa prestasi atau hasil belajar,

---

<sup>9</sup> Subana, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: CV. Pustaka, 2005), 25

<sup>10</sup> Suharsimi Arikuntoro, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 97.

minat, bakat, sikap kecerdasan, reaksi motorik, dan berbagai aspek kepribadian lainnya.<sup>11</sup>

Tes dilaksanakan pada awal pembelajaran sebelum peserta didik mendapatkan materi (*pretest*) dan diakhir pembelajaran setelah peserta didik mendapatkan materi (*posttest*). Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk uraian. Tujuan dilakukannya tes ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik pada mata pelajaran Matematika setelah menggunakan pembelajaran model TGT (*Team Games Tournament*).

## 2. Observasi

“Observasi merupakan kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena dan fakta empiris yang terkait dengan masalah penelitian”<sup>12</sup> teknik observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai kondisi objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini penulis akan mengadakan observasi pada kelas V SD IT Al-Muhsin Metro. Pelaksanaan observasi yang akan dilakukan adalah dengan mengamati kegiatan pembelajaran Matematika kelas V SD IT Al-Muhsin Metro dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

---

<sup>11</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 186,

<sup>12</sup> Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2012), 120.

### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu “mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya”.<sup>13</sup> Sehingga dapat diartikan bahwa metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh informasi.

Adapun metode dokumentasi yang peneliti gunakan bertujuan untuk mengetahui: a) Sejarah berdirinya SD IT Al-Muhsin Metro, b) Jumlah siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT dan yang tidak mengikuti model pembelajaran TGT, c) Data nilai hasil belajar Matematika kelas V di SD IT Al-Muhsin Metro dan data lain yang berkaitan.

## E. Instrumen Penelitian

### 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

“Kisi-kisi merupakan deskripsi kompetensi dan materi yang akan diujikan. Penyusunan kisi-kisi tidak dapat dilepaskan dari penyusunan indikator.”<sup>14</sup> Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah

---

<sup>13</sup> Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metode Penelitian.*, (Yogyakarta: Kencana, 2017), hal. 77-78.

<sup>14</sup>Yuniawatika, dkk, *Penyusunan Instrumen Tes dan Pembuatan Online Quiz Bagi Guru* (Jawa Timur: CV. Bayfa Cendekia Indonesia, 2021), 9.

dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, sistematis sehingga lebih mudah diolah.<sup>15</sup>

a. Tes

Tes yang digunakan berupa soal uraian, terdiri dari 5 butir soal matematika. Tes digunakan untuk mnegumpulkan data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun kisi-kisi soal tes sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Soal Uraian *Pretest* dan *Posttest***

Indikator	Ranah Kognitif	No Soal	Tingkat Kesukran			Skor
			Mudah	Sedang	Sukar	
3.7.1 Menyebutkan Bentuk-bentuk Penyajian Data	C2	1		√		0-2
3.7.2 Menjelaskan informasi yang terdapat dalam diagram batang.	C2	2	√			0-2
3.7.3 Menganalisis data kemudian menyajikan data tersebut.	C4	3			√	0-2
3.7.4 Memahami data dan menyelesaikannya dengan tepat.	C2	4	√			0-2
4.7.1 Menggunakan data dalam bentuk tabel, gambar (piktogram), diagram batang, garis	C3	5			√	0-2

<sup>15</sup> Suharsimi Arikuntoro, *Prosedur Penelitian*, cet. Ke-10, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 160.

dan lingkaran untuk menyelesaikan masalah.						
--	--	--	--	--	--	--

**Tabel 3.4**  
**Pedoman Penskoran**

<b>Skor</b>	<b>Indikator</b>
2	Jika mampu menjawab dengan benar
1	Jika menjawab namun masih terdapat kesalahan
0	Jika tidak menjawab atau jawaban salah

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

b. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian salah satunya adalah untuk memperoleh informasi, data, dan rekaman hal-hal penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Adapun kisi-kisi lembar observasi guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Proses Kegiatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Kegiatan Awal	a. Mengucapkan salam dan memeriksa kehadiran siswa
	b. Mengajak semua siswa untuk berdoa
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
	d. Guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking
Kegiatan	a. Guru memberikan pengantar materi dan membagikan

Inti	bahan ajar.
	b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 siswa.
	c. Guru menjelaskan materi pembelajaran
	d. Guru mengarahkan siswa bekerja dalam tim dan memastikan setiap anggota tim telah menguasai pembelajaran.
	e. Guru mengarahkan aturan permainan ular tangga. Dan memimpin jalannya tournament antar kelompok.
	f. Guru memberikan penghargaan serta apresiasi kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan mendapatkan point terbanyak.
Kegiatan Akhir	a. Guru melakukan refleksi pembelajaran
	b. Memberi soal evaluasi bagi siswa
	c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama dan mengucapkan salam

Adapun kriteria penskoran sebagai berikut:<sup>16</sup>

Skor maksimal = 100

81-100 = sangat baik

71-80 = baik

61-70 = cukup

50-60 = kurang

Selanjutnya presentase dihitung dengan rumus

Skor Nilai =  $(X = \sum x : n )$

**Tabel 3.6**

**Lembar Observasi Siswa dalam Mengikuti Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Aspek	Aspek yang Dinilai
Kegiatan Awal	a. Siswa mengikuti arahan ice breaking
	b. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran.
Kegiatan Inti	a. Siswa membaca bahan ajar yang telah guru siapkan.
	b. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru
	c. Siswa belajar dan berdiskusi bersama anggota kelompok
	d. Siswa mendengarkan tentang tata cara permainan

<sup>16</sup>Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 43

	e. Siswa melemparkan dadu dan memainkan game ular tangga kemudian siswa mengambil soal pertanyaan sesuai dengan nomor yang di dapat pada papan ular tangga
	f. Siswa melakukan tournament antar tim dengan sportif
	g. Siswa menerima penghargaan dari skor yang diperoleh selama tournament berlangsung
Kegiatan Akhir	a. Siswa melakukan refleksi pembelajaran
	b. Siswa mengerjakan soal evaluasi

Kriteria penskoran sebagai berikut:<sup>17</sup>

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Kriteria Persentase<sup>18</sup>

- Sangat Baik = 80-100
- Baik = 66-79
- Cukup = 50-65
- Kurang = 40-49
- Sangat Kurang = 0-39

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh data yaitu seperti jumlah peserta didik, nilai ulangan peserta didik, profil sekolah dan data yang berupa gambar saat penelitian sedang berlangsung.

<sup>17</sup>Ibid., 43

<sup>18</sup>Nurjaya, *Jurus Kilat Membangun Descesion Support System (DSS)* (Tangerang: Pascal Books, 2021), 126.

## 2. Pengujian Instrumen

### a. Uji Validitas

Validitas secara terminologi berasal dari kata valid yang artinya sah atau sah. Dengan demikian validitas dapat diartikan sebagai suatu pengujian yang digunakan untuk mengukur tingkat kesahihan atau kebenaran suatu data untuk digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur apa yang ingin diujikan.<sup>19</sup> Instrumen pengumpul data dinyatakan valid, jika hasil uji t koefisien korelasi pearson atau nilai loading diperoleh harga p maksimal 0,05.<sup>20</sup> Pengukuran validasi instrument rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien validitas tes

$X$  = Validitas yang dicari pada hasil tes Matematika

$Y$  = Total skor siswa

$N$  = Jumlah peserta dalam tes

Dengan syarat apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , taraf signifikan 0,05 maka soal tersebut valid. Sebaliknya, apabila nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka soal tersebut tidak valid, perlu digaris bawahi indeks korelasi nilai maksimal adalah 1,00 nilai ini tidak pernah lebih.

### b. Uji Reabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian ini dapat

<sup>19</sup>Agustina Marzuki, Dkk, *Praktikum Statistik* (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 61.

<sup>20</sup>Sarmanu, *Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Statistika* (Surabaya: Airlangga Universitas Press, 2017), 58.

dilakukan dengan test-retest (stability), equivalent, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu.<sup>21</sup>

Teknik yang digunakan dalam menguji reliabilitas adalah dengan mengukurnya dengan alat ukur yang menggunakan rumus alpha, berikut ini adalah rumus alpha, yaitu:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varian butir

$\sigma_t^2$  = Varians total

Adapun kriteria reabilitas pada *Cronbach Alpha* yaitu variable memiliki reabilitas yang baik apabila nilai konsistensi *Cronbach Alpha* > 0,60.<sup>22</sup> Menurut Sugiyono, kriteria reliabilitas adalah sebagai berikut:<sup>23</sup>

**Tabel 3.7**  
**Kriteria Reliabilitas**

Interval Skor	Kriteria Reliabilitas
0,81 s/d 1,00	Sangat tinggi
0,61 s/d 0,80	Tinggi
0,41 s/d 0,60	Cukup

<sup>21</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 354.

<sup>22</sup> Dian Sudiantini, *Leaders And Culture* (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2020), 100.

<sup>23</sup> Sri Harini, dkk, *Evaluasi Keterampilan Berbahasa Inggris* (Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), 55.

0,21 s/d 0,40	Rendah
0,00 s/d 0,20	Sangat rendah

c. Daya Beda Soal

Daya beda soal adalah suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.<sup>24</sup> Persamaan untuk mengukur daya beda digunakan persamaan berikut ini:

$$Dp = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

$D_p$  = Daya pembeda

$P_A$  = Rata-rata peserta kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = Rata-rata peserta kelompok bawah yang menjawab benar

$B_A$  = Banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab

$B_B$  = Banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab

$J_A$  = Banyaknya peserta tes kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya peserta tes kelompok bawah

**Tabel 3.8**  
**Klasifikasi Daya Pembeda**

Daya Pembeda (DP)	Kriteria
$0,00 < D \leq 0,20$	Tidak baik
$0,21 < D \leq 0,40$	Cukup
$0,41 < D \leq 0,70$	Baik
$0,71 < D \leq 1,00$	Baik sekali

d. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran secara umum dapat diketahui secara empiris dari persentase yang gagal dalam menjawab soal, hal ini diketahui

<sup>24</sup> Kurnia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), 224.

karena pada tiap taraf soal setiap item soal disajikan butir soal yang tergolong sukar, sedang, maupun mudah.

Soal dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Soal yang disajikan mudah tidak merangsang anak untuk berusaha tinggi dalam memecahkan soal. Sementara soal yang tergolong sukar dapat menyebabkan akan putus asa karena merasa soal tersebut dilaur jangkannya, dan tidak memiliki semangat dalam memecahkan soal tersebut.

Rumus untuk indeks kesukaran sebagai berikut:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

$I$  = Indeks kesukaran untuk setiap butir soal

$B$  = Banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

$N$  = Banyak siswa yang memberikan jawaban pada soal

Adapun kriteria indeks kesukaran soal yaitu sebagai berikut.<sup>25</sup>

**Tabel 3.9**  
**Indeks Kesukaran Soal**

<b>Indeks Kesukaran</b>	<b>Kategori</b>
0% - 15%	Sangat sukar, sebaiknya dibuang
16% - 30%	Sukar
31% - 70%	Sedang
71% - 85%	Mudah
86% - 100%	Sangat mudah, sebaiknya dibuang

<sup>25</sup> Kurnia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), 224.

## F. Teknik Analisis Data

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data normal merupakan syarat mutlak sebelum kita melakukan analisis statistik parametrik (*uji paired sample t test dan uji independent sample t test*). Dalam statistik parametrik ada 2 macam uji normalitas yang sering dipakai yakni *uji kolmogorov smirnov* dan *uji shapiro wilk*.<sup>26</sup> Pada uji normalitas ini, menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan bantuan *software SPSS ((Statistical Program for Social Science) 22 for windows*.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:<sup>27</sup>

- 1) Masukkan data *Pre-test* dan *Posttest* kelas eksperimen dan kontrol pada data *view*.
- 2) Pilih menu *analyze*, kemudian pilih menu *descriptive statistic*, kemudian klik *explore*.
- 3) Masukkan variabel data pada kotak *dependent list*, kemudian pilih *plots*.
- 4) Pada *descriptive* secara otomatis sudah terceklik, kemudian lepaskan kembali ceklik tersebut.
- 5) Pada *boxplots*, klik *none*, selanjutnya klik *Normality plot whit test*, lalu klik *continue* dan *ok*.

Hipotesis yang digunakan adalah:

---

<sup>26</sup> Rostina Sundaya, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Jogjakarta:Alfabeta, 2014), h.135

<sup>27</sup> Singgih Santoso, *Panduan Lengkap Menguasai SPSS*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), hal. 173-176.

$H_a$  = data berdistribusi normal jika *Sig (2-tailed)* > 0,05

$H_0$  = data tidak berdistribusi normal jika *Sig (2-tailed)* ≤ 0,05

b. *Uji Paired Sampel t Test* (jika data normal)

*Uji paired sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Persyaratan dalam *uji paired sample t test* adalah data berdistribusi normal. Untuk varians data homogen bukanlah merupakan persyaratan dalam *uji paired sample t test*. *Uji paired sample t test* dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Untuk membuktikan pengaruh hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament?*”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, *uji paired sample t test* dilakukan terhadap data *pretest* kelas eksperimen dengan *posttest* kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.<sup>28</sup>

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu varians data dari dua atau lebih kelompok bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Data yang homogen merupakan salah satu syarat (bukan syarat mutlak) dalam *uji independent sample t test*. Dalam penelitian ini, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data *posttest*

---

<sup>28</sup> *Ibid.*, h. 145-147

kelas eksperimen (model pembelajaran *Team Games Tournament*), dan data *posttest* kelas kontrol (konvensional) bersifat homogen atau tidak.<sup>29</sup>

d. Uji *Independent Sample t Test* (jika data normal)

*Uji independent sample t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. persyaratan pokok dalam *uji independent sample t test* adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). *Uji independent sample t test* dalam penelitian ini, dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Untuk membuktikan adanya perbedaan hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* kelas V SDIT Al-Muhsin Metro?”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, *uji independent sample t test* dilakukan terhadap data *posttest* kelas eksperimen (model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*) dengan data *posttest* kelas kontrol (model konvensional).<sup>30</sup>

e. Uji *Mann-Whitney* (jika data tidak normal)

Uji *Mann Whitney* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang saling bebas jika salah satu atau kedua kelompok sampel tidak berdistribusi normal.<sup>31</sup> Uji *Mann-Whitney* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari dua himpunan data yang berasal dari sampel yang independen. Uji *Mann-Whitney* adalah uji non-parametrik yang menjadi alternatif dari uji-t (uji

---

<sup>29</sup>*Ibid.*, h. 143-142

<sup>30</sup>*Ibid.*, h. 125

<sup>31</sup>*Ibid.*, h. 151-152

parametrik). Uji *Mann-Whitney* tidak memerlukan asumsi populasi-populasi berdistribusi normal, namun hanya mengasumsikan bahwa populasi-populasi tersebut mempunyai kesamaan. Kelebihan uji ini dibandingkan dengan uji-t adalah uji ini dapat digunakan pada data ordinal atau data peringkat. Uji ini sering disebut juga sebagai uji-U, karena statistik yang digunakan menguji hipotesis nolnya disebut *U*.<sup>32</sup>

Penelitian ini menggunakan uji *Mann-Whitney* (karena data penelitian tidak berdistribusi normal) program SPSS versi 22. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:<sup>33</sup>

- 1) Buka lembar kerja SPSS versi 22, kemudian klik *Variabel View*, pada kolom *Name* baris pertama tulis “Hasil” dan pada baris kedua tulis “Kelas”. Pada bagian *label* untuk hasil tuliskan “Hasil Belajar Siswa”, dan kelompok tulis “Kelas”.
- 2) Klik *Data View*, maka muncul variabel yang telah dibentuk.
- 3) Input data dari Microsoft Excel.
- 4) Selanjutnya klik menu *Analyze*, kemudian klik *Nonparametric Test* kemudian klik *2-independent Samples*.
- 5) Muncul kotak dialog, kemudian masukan variabel “Hasil Belajar” kedalam *Test Variabel List*, lalu masukan variabel kelas/kelompok kekotak *Grouping Variable*.

---

<sup>32</sup> Harinaldi, *Prinsip-Prinsip Statistik Untuk Teknik dan Sains*, (Jakarta: Erlangga, 2005) hal. 233-234.

<sup>33</sup> Singgih Santoso, *Panduan Lengkap Menguasai SPSS*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), hal. 43

- 6) Muncul kotak dialog *Two-Independent Samples*, pada bagian *group 1* tuliskan angka 1 dan *group 2* tuliskan angka 2, klik *continue*. Beri tanda centang (✓) pada kolom *Mann-Whitney*, klik *ok*.

f. Uji Gain Ternormalitas

Pada suatu kita mendapatkan hasil penelitian dan ingin mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar, maka kita gunakan gain ternormalisasi. Gain ternormalisasi ( $g$ ) untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajara dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*) adalah sebagai berikut:<sup>34</sup>

$$N - gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai pretest}}$$

**Tabel 3.10**  
**Interprestasi Gain Ternormalitas**

<b>Nilai Gain Ternormalitas</b>	<b>Interpretasi</b>
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$G = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0.3$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

---

<sup>34</sup>Ibid,

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Setelah kegiatan penelitian dilaksanakan maka akan mengenal secara garis besar tentang keadaan SDIT Al-Muhsin Metro, dikemukakan data sebagai berikut:

##### **a. Sejarah Singkat Berdirinya SDIT Al-Muhsin Metro**

SDIT Al-Muhsin Metro merupakan unit pendidikan dasar dari yayasan Al-Muhsin Metro yang berdiri pada tahun 2005. SDIT Al-Muhsin Metro terlahir dari dorongan beberapa pihak kaum muslimin di metro dan sekitarnya serta dukungan penuh dari ibu Hj Raisah Uma<sup>4</sup> sebagai pewakaf tanah seluas 375 m<sup>2</sup> sekaligus penyandang dana awal untuk mendirikan bangunan sekolah. Dengan menunjuk Bapak Hi. Alfuadi Rusli sebagai ketua nadzir wakaf untuk melaksanakan pembangunan SDIT tersebut. Pada awalnya dibangun 3 (tiga) lokal untuk ruang kantor dan belajar. Maka pada Juli 2005 mulailah SDIT Al-Muhsin Metro menerima pendaftaran siswa baru Tp. 2005/2006, dengan pembukaan oleh Wali Kota Metro.

Berawal dari jumlah murid 3 anak (2 putra 1 putri), setelah berjalan kurang lebih 16 tahun sekarang sudah terdiri dari 578 murid (306 putra dan 272 putri).

**b. Sejarah Kepemimpinan**

Sejak berdiri pada tahun 2005 sampai sekarang, SDIT Al-Muhsin Metro telah mengalami pergantian pimpinan sebanyak 5 kali. Pada periode I dan III dipimpin oleh Bapak Nur Rohman, S.E.I dengan total masa tugas selama 5 tahun, periode II dipimpin oleh Bapak Muhammad Agus Aminulloh, S.Pd.I dengan masa tugas selama 2 tahun, periode IV dipimpin oleh Bapak Teguh Prasetyo, S.Pd dan hanya bertugas selama kurang lebih 3 bulan, pada periode V dipimpin oleh Bapak Aris Munandar, S.Pd.Ing dengan masa tugas selama 6 tahun, dan pada periode VI dipimpin oleh Bapak Karimatul Mustakim, S.Pd., M.Pd yang menjabat dari tahun 2019 – sekarang.

**c. Visi, Misi dan Tujuan Pendidikan SDIT Al-Muhsin Metro**

## 1) Visi

Menjadi lembaga pendidikan yang mendidik generasi islam yang beraqidah salimah, beribadah shahihah, dan berakhlaqul karimah serta unggul dalam intelektual.

## 2) Misi

- a. Berusaha menjunjung tinggi nilai-nilai syar'I dalam pembelajaran
- b. Memasukan nilai-nilai islam pada setiap pembelajaran
- c. Meninggalkan bid'ah, khurafat dan tahayul
- d. Menanamkan cinta akhirat tanpa meninggalkan sarana dunia
- e. Menjadi sekolah unggulan di Kota Metro

- f. Mampu membaca dan menghafal Al-Quran dengan baik dan benar
- g. Mampu berkomunikasi sederhana dengan Bahasa arab dan Bahasa inggris.

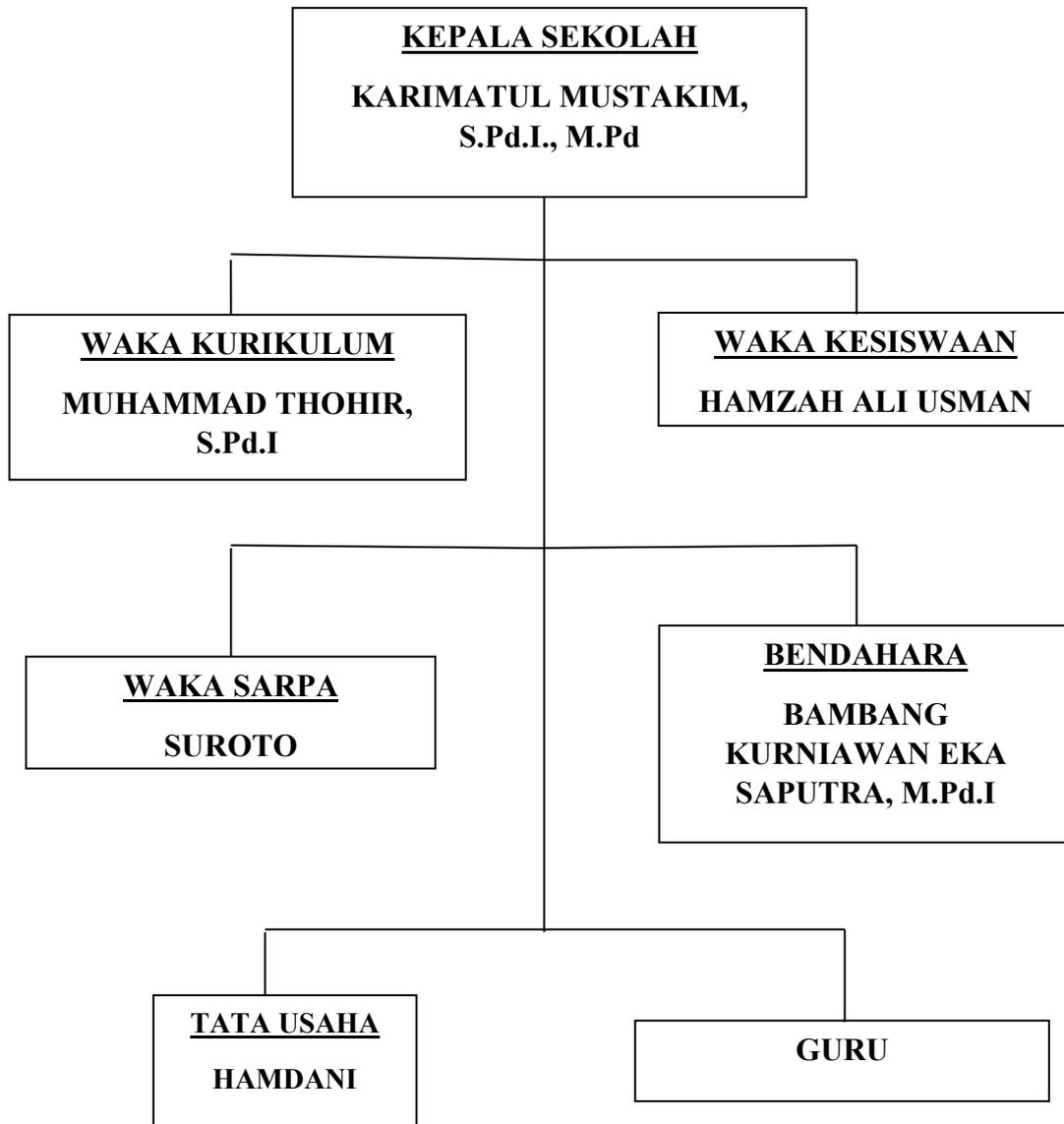
### 3) Tujuan

- a. Menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.
- b. Menghasilkan peserta didik yang mampu membaca Al-Quran dan menghafal Al-Quran minimal 2 Jus (jus 29 dan 30) dengan lancar dan baik.
- c. Membentuk kepribadian peserta didik yang berakhlak, berkarakter, berdaya saing, dan berwawasan lingkungan dengan motto SMART (sholeh, mandiri, aktif, rajin, terampil)
- d. Menjadi sekolah yang berprestasi di bidang akademik dan non akademik
- e. Membiasakan semua warga sekolah untuk selalu peduli dalam segala hal, baik terhadap diri sendiri maupun lingkungannya sehingga terciptanya pola hidup bersih, sehat dan berwawasan lingkungan
- f. Menghasilkan peserta didik yang memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup>Dokumentasi Profil SDIT Al-Muhsin Metro, diperoleh pada tanggal 05 April 2023

d. Struktur Organisasi SDIT Al-Muhsin



Gambar 4.1 Struktur Organisasi

e. Keadaan Siswa dan Guru SDIT Al-Muhsin Mtero

1) Data Siswa SDIT Al-Muhsin Metro

**Tabel 4.1**  
**Keadaan Siswa SDIT Al-Muhsin Metro 2022/2023**

Kelas	Jumlah Siswa			Jumlah Rombel
	Putra	Putri	Total	
Kelas 1	48	27	75	4
Kelas 2	45	33	78	4
Kelas 3	56	37	93	4
Kelas 4	47	50	97	4
Kelas 5	50	44	94	4
Kelas 6	50	49	99	4
<b>TOTAL</b>	<b>296</b>	<b>240</b>	<b>536</b>	<b>24</b>

Sumber : *Profil SDIT Al-Muhsin Metro*

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah putra ada 296 siswa, sedangkan putri berjumlah 240 siswa. Sehingga total keseluruhan siswa SDITL Al-Muhsin Metro yaitu 536 siswa.

2) Data Guru SDIT Al-Muhsin Metro

**Tabel 4.2**  
**Keadaan Guru dan Karyawan di SDIT Al-Muhsin Metro**  
**Tahun Pelajaran 2022/2023**

No	Nama Guru	Status Pegawai	Pria / Wanita	Keterangan
1	TRI MATYANTI, S.Pd.I	Honor	Wanita	Guru Kelas 1 Abu Bakar Ash Sidiq

2	FITRIYANI, S.Pd.I	Honor	Wanita	Guru Kelas 1 Umar Bin Khatab
3	NUR LAELANI LUSIANA, S.Pd.I	Honor	Wanita	Guru Kelas 1 Aisyah Binti Abu Bakar
4	TIKA NURUL HANIFAH	Honor	Wanita	Guru Kelas 1 Khadijah Binti Khuwalid
5	SULASTRI S.Pd.I	Honor	Wanita	Guru Kelas 2 Abdullah Bin Abbas
6	KRISTIANI, S.Pd	Honor	Wanita	Guru Kelas 2 Ali Bin Abi Thalib
7	SITI MASYITOH, S.Pd	Honor	Wanita	Guru Kelas 2 Hafsa Binti Umar
8	WILDA FITRI ADZKIA, S.Pd.	Honor	Wanita	Guru Kelas 2 Zainab Binti Jahsyi
9	ASIH TRI HASTUTI, S.Pd	Honor	Wanita	Guru Kelas 3 Khalid Bin Walid
10	FAIZAH MASRUROH, S.Pd	Honor	Wanita	Guru Kelas 3 Sa'ad Bin Abi Waqqash
11	SOLIHATI RASYID, S.Pd	Honor	Wanita	Guru Kelas 3 Asma' Binti Abu Bakar
12	SIAM WULANSARI, S.Pd	Honor	Wanita	Guru Kelas 3 Sumayyah Binti Khayyat
13	NUR FADLI SOBRI	Honor	Pria	Guru Kelas 4 Ammar Bin Yasir
14	FANNY HELMI KARINA, S.Pd.I	Honor	Wanita	Guru Kelas 4 Bilal Bin Rabbah
15	SAFRELA NURIWIJAYANTI, S.Pd.I	Honor	Wanita	Guru Kelas 4 Ruqayyah Binti Muhammad
16	PUTRI LESTARI, S.S	Honor	Wanita	Guru Kelas 4 Maryam Binti Imran
17	ARNITA SARI, S.Pd	Honor	Wanita	Guru Kelas 5 Abu Dzar Al Ghifari
18	DANI WINANDA AZIZ, S.Pd	Honor	Pria	Guru Kelas 5 Salman Al Farisi
19	KHUSNI MUBAROKAH S.Pd	Honor	Wanita	Guru Kelas 5 Khaula Binti Muhammad
20	DESY RAMADHANI, S.Pd	Honor	Wanita	Guru Kelas 5 Nusyaibah Binti Muhammad
21	RAMA RIZKI FEBRIAN	Honor	Pria	Guru Kelas 6 Umar Bin Abdul Aziz
22	YULIANA SARI S.Kom	Honor	Wanita	Guru Kelas 6 Abdurrahman Bin Auf

23	HEGO ADE PUTRA, M.Pd	Honor	Pria w	Guru Kelas 6 Ummu Kulsum Muhammad Binti
24	HUSNUN HANIFAH, S.Pd	Honor	Anita	Guru Kelas 6 Fatimah Binti Muhammad

Sumber : *Profil SDIT Al-Muhsin Metro*

## 2. Perhitungan Uji Coba Instrumen

### a. Uji *Validitas*

Sebelum soal digunakan untuk memperoleh nilai awal siswa dan nilai akhir siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet* (TGT), terlebih dahulu soal diuji cobakan pada 24 siswa untuk mengetahui validitas. Uji coba soal yang dilaksanakan pada hari Selasa, 02 Mei 2023 kepada responden yaitu di kelas VI SDIT Al-Muhsin Metro yang diambil sebanyak 24 siswa dengan memberikan 10 butir soal berbentuk esay. Pada penelitian ini, soal yang akan digunakan adalah soal yang valid, sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan. Soal untuk *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dari data yang diperoleh mendapatkan  $r_{tabel}$  0,404. Dari hasil uji coba soal *pretest* dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian**

No Butir	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Status
1	0,494	0,404	Valid
2	0,393	0,404	Tidak Valid
3	0,114	0,404	Tidak Valid
4	0,105	0,404	Tidak Valid
5	0,605	0,404	Valid
6	0,658	0,404	Valid

7	0,463	0,404	Valid
8	0,746	0,404	Valid
9	0,258	0,404	Tidak Valid
10	0,459	0,404	Valid

Sumber: Hasil Olah Data SPSS *Versi 22*, Mei 2023

Berdasarkan tabel diatas hasil validitas yang dilakukan diperoleh bahwa 6 butir soal uraian dinyatakan valid dan 4 butir soal dinyatakan tidak valid. Karena rhitung dari 6 butir soal tersebut lebih besar dari rtabel sebesar 0,444 sedangkan rhitung dari 4 soal tersebut kurang dari rtabel.

b. Uji *Reabilitas*

Untuk melihat apakah instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengukuran data, maka dilakukan uji reliabilitas. Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara internal. Reliabilitas instrumen diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument. Rumus yang digunakan adalah rumus Alpha. Adapun kriteria reabilitas pada *Cronbach Alpha* yaitu variable memiliki reabilitas yang baik apabila nilai konsistensi *Cronbach Alpha* > 0,60.

**Gambar 4.2**  
**Hasil Reabilitas**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,647	6

Sumber: Hasil Olah Data SPSS *Versi 22*, Mei 2023

Tabel hasil perhitungan reabilitas tersebut nilai konsistensi *Cronbach Alpha* 0,647 > 0,60 sehingga termasuk interpretasi tinggi yang berarti instrumen tersebut reliabel dan soal tersebut dapat dijadikan soal *pretest dan posttest* Matematika.

c. Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui taraf kesukaran tiap butir soal dari instrumen yang digunakan, dapat dicari dengan menggunakan rumus indeks kesukaran, yang nantinya akan diklarifikasikan dengan tabel indeks kesukaran. Adapun hasil indeks kesukaran untuk butir soal nomor 1 adalah sebagai berikut:

$$I = \frac{B}{N} = \frac{14}{24} = 0,58$$

Selanjutnya dengan cara yang sama, mencari indeks kesukaran pada butir soal yang valid. Adapun hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Nilai Indeks Kesukaran Soal**

Nomor Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,58	Sedang
5	0,25	Sukar
6	0,75	Mudah
7	0,92	Sangat Mudah
8	0,58	Sedang
10	0,29	Sukar

Sumber: Hasil Olah Data SPSS *Versi 22*, Mei 2023

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk soal *pretest dan posttest* menggunakan taraf kesukaran sedang, mudah dan sukar. Selanjutnya untuk soal dengan taraf kesukaran sangat mudah tidak digunakan sebagai *pretest dan posttest*.

d. Uji Daya Pembeda

Untuk mengetahui daya pembeda tiap butir soal dari instrumen yang digunakan, dapat dicari dengan menggunakan rumus uji daya pembeda, yang nantinya akan diklarifikasikan dengan tabel daya pembeda. Adapun hasil daya pembeda untuk butir soal adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Nilai Daya Pembeda Soal**

<b>Nomor Soal</b>	<b>Daya Pembeda (DP)</b>	<b>Interprestasi Daya</b>
1	0,239	Cukup
5	0,370	Cukup
6	0,493	Baik
7	0,409	Baik
8	0,616	Baik
10	0,222	Cukup

Sumber: Hasil Olah Data SPSS *Versi 22*, Mei 2023

Berdasarkan hasil uji di atas untuk melihat daya beda instrumen soal *pretest* dan *posttest*, maka hasil yang diperoleh untuk soal nomor 6, 7 dan 8 memiliki interprestasi Baik sedangkan soal no 1, 5, dan 10 memiliki interprestasi Cukup.

### 3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

#### a. Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berikut data hasil *pretest kelompok eksperimen dan kontrol* sebagaimana tabel 4.6 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>Kelas</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Skor Minimum</b>	<b>Skor Maksimum</b>
V C (Eksperimen)	41,36	10	80
V D (Kontrol)	39,09	0	80

Berdasarkan tabel 4.6 data hasil belajar *Pretest* kelompok eksperimen dapat dilihat bahwa nilai rata-rata adalah 41,36 dengan nilai minimum 10 serta nilai maksimum 80, sedangkan pada kelompok kontrol rata-ratanya adalah 39,09 dengan nilai minimum 0 dan nilai maksimum 80.

**b. Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Berikut data hasil *Posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagaimana tabel 4.7 yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>Kelas</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Skor Minimum</b>	<b>Skor Maksimum</b>
V C (Eksperimen)	87,27	60	100
V D (Kontrol)	73,64	40	100

Berdasarkan tabel data hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen dapat dilihat bahwa nilai rata-rata adalah 87,27 dengan nilai minimum 60 serta nilai maksimal 100, sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 73,64 dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimum 100.

#### 4. Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan perhitungan terhadap uji hipotesis, terlebih dahulu peneliti melakukan uji prasyarat hipotesis. Yang mana dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Mann-Whitney*.

##### a. Uji Normalitas

Setelah dilakukan *pre-test* dari masing-masing kelas penelitian baik kelas Eksperimen maupun Kontrol, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut. Uji normalitas data untuk kelas Eksperimen dan kelas Kontrol dilakukan untuk menguji sebaran data hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal atau tidak.

Jika data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji homogenitas dan uji t-tes. Namun jika data tidak berdistribusi normal maka analisis data akan dilanjutkan dengan uji *Wilcoxon* dan uji *Mann-Whitney*.

Berikut ini adalah hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  yang dibantu dengan SPSS *versi 22 for windows*.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Normalitas dengan menggunakan SPSS Kelas**  
**Eksperimen dan Kontrol Siswa Kelas V SDIT Al-Muhsin Metro**  
**Tahun 2022/2023**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Pre-Test Eksperimen (TGT)	,165	22	,124	,950	22	,313
	Post-Test Eksperimen (TGT)	,234	22	,003	,839	22	,002
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	,155	22	,186	,964	22	,575
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	,210	22	,013	,922	22	,082

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Olah Data SPSS *Versi 22*, Mei 2023

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* yang dibantu dengan program SPSS *versi 22*. Dapat diketahui bahwa *Post-test* pada kelas eksperimen memiliki nilai Sig. = 0,002, artinya nilai (Sig) < 0,05 atau  $0,002 \leq 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang di uji tidak berdistribusi normal.

Karena data berdistribusi tidak normal maka peneliti menggunakan statistic non-parametrik (Uji *Mann-Whitney*) untuk melakukan analisis data penelitian.

## b. Uji Homogenitas

**Tabel 4.9**  
**Data Hasil Uji Homogenitas *Pretest* kelas Eksperimen dan Kontrol**

### Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Matematika			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,008	1	42	0,931

*Sumber : Hasil Olah Data SPSS Versi 22, Mei 2023*

**Tabel 4.10**  
**Data Hasil Uji Homogenitas *Posttest* kelas Eksperimen dan Kontrol**

### Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Matematika			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,419	1	42	0,521

*Sumber : Hasil Olah Data SPSS Versi 22, Mei 2023*

Dalam pengujian, suatu data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 ( $sig./p\text{-value} > 0,05$ ). Dari perhitungan data *pretest* diperoleh  $p\text{-value} = 0,931$  sedangkan pada *postes* diperoleh  $p\text{-value} = 0,521$  dengan  $\alpha = 0,05$  jadi  $value > \alpha$ . Menunjukkan variabel *pretest* dan *postes* pada kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen, dengan *levене statistic* 0,008 dan 0,419.

## c. Uji *Mann-Whitney*

Setelah dilakukan uji normalitas terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* dikelas Eksperimen dan kelas Kontrol, maka didapat hasil

bahwa salah satu sampel tidak berdistribusi normal. Sehingga dalam uji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V di SDIT Al-Muhsin Metro adalah menggunakan uji *Mann-Whitney*. Uji *Mann-Whitney* ini dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS *versi 22 for windows* dengan mengambil taraf *Signifikansi* sebesar 0,05. Hipotesis yang akan diujikan adalah sebagai berikut:

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro.

Kriteria pengambilan kesimpulan untuk pengujian tersebut adalah:

1. Jika nilai *Signifikansi (Sig.)* < 0,05, maka  $H_a$  diterima.
2. Jika nilai *Signifikansi (Sig.)* > 0,05 maka  $H_0$  ditolak.

**Tabel 4.11**  
**Data Hasil Uji *Mann-Whitney PostTest***  
**Kelas Eksperimen dan Kontrol Menggunakan SPSS *Versi 22***  
**Siswa Kelas V SDIT AL-Muhsin Metro Tahun 2022/2023**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Hasil Belajar TGT
Mann-Whitney U	115,500

Wilcoxon W	368,500
Z	-3,101
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002
a. Grouping Variable: Kelas	

Sumber : Hasil Olah Data SPSS Versi 22, Mei 2023

Dari tabel di atas diperoleh bahwa  $Z_{hitung}$  sebesar -3,101 dengan nilai *Sig.* 0,002. Nilai *signifikansi* tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas Eksperimen lebih besar daripada kelas Kontrol pada materi Penyajian Data. Sehingga hasilnya adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet* terhadap hasil belajar matematika kelas V SDIT Al-Muhsin Mtero.

#### d. Uji *Gain Ternormalitas (N-Gain)*

Uji *Gain ternormalisasi* digunakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar. *Gain ternormalisasi (g)* untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus *gain ternormalisasi (normalized gain)*.

**Tabel 4.12**  
**Hasil Skore Uji N-Gain**

Descriptives					
	Kelas		Statistic	Std. Error	
NGain_Score	Eksperimen	Mean		,8192	,03263
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	,7513	
			Upper Bound	,8871	
		5% Trimmed Mean		,8232	
		Median		,7750	
		Variance		,023	
		Std. Deviation		,15306	
		Minimum		,56	
		Maximum		1,00	
		Range		,44	
		Interquartile Range		,33	
		Skewness		,104	,491
		Kurtosis		-1,575	,953
		Kontrol	Mean		,5949
	95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	,5236	
			Upper Bound	,6662	
	5% Trimmed Mean		,5844		
	Median		,6000		
	Variance		,026		
	Std. Deviation		,16082		
	Minimum		,38		
	Maximum		1,00		
	Range		,63		
Interquartile Range			,17		
Skewness			1,302	,491	
Kurtosis			2,181	,953	

*Sumber : Hasil Olah Data SPSS Versi 22, Mei 2023*

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain score di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah sebesar 0,8192 termasuk dalam kategori tinggi. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol (metode konvensional) adalah sebesar 0,5249 termasuk dalam kategori sedang.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Matematika pada siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro Tahun Pelajaran 2022/2023. Sementara penggunaan metode konvensional cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Matematika pada siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro Tahun Pelajaran 2022/2023.

#### **E. Hasil Observasi Guru dan Siswa**

Proses pengamatan (Observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

- a. Hasil lembar observasi kegiatan guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Hasil observasi yang dilakukan oleh observer pada 2x kali kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang menerapkan model pembelajaran TGT dengan tujuan mengukur sejauh mana

kemampuan dalam menggunakan model pembelajaran TGT. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.13**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Aspek	Indikator	Skor Pertemuan		Rata-rata	Kriteria
		2	3		
Kegiatan Awal	a. Mengucapkan salam dan memeriksa kehadiran siswa	78	80	79	Baik
	b. Mengajak semua siswa untuk berdoa	79	83	81	Baik
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	78	80	79	Baik
	d. Guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking	80	82	81	Baik
Kegiatan Inti	a. Guru memberikan pengantar materi dan membagikan bahan ajar.	78	79	78	Baik
	b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 siswa	80	83	81	Sangat Baik
	c. Guru menjelaskan materi pembelajaran	80	80	80	Sangat Baik
	d. Guru mengarahkan siswa bekerja dalam tim dan memastikan setiap anggota tim telah menguasai pembelajaran.	80	81	80	Baik
	e. Guru mengarahkan aturan permainan ular tangga. memimpin jalannya tournament antar kelompok.	78	80	79	Baik
	f. Guru memberikan penghargaan serta apresiasi kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar	80	83	8	Sangat Baik

	dan mendapatkan point terbanyak.				
Kegiatan Akhir	a. Melakukan refleksi pembelajaran	79	82	80	Baik
	b. Memberi soal evaluasi bagi siswa	78	80	79	Baik
	c. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa bersama dan mengucapkan salam	80	80	80	Baik
Jumlah		1028	1052	1040	
<b>Skor Total</b>		<b>79</b>	<b>81</b>	<b>80</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan skor hasil observasi pada kelas eksperimen dari pertemuan kedua adalah 79 dan pada pertemuan ketiga adalah 81, sehingga memperoleh rata-rata 80. Dengan demikian, aktivitas guru dengan melaksanakan pembelajaran ini memiliki kriteria baik.

- b. Hasil lembar observasi kegiatan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

Aktivitas belajar siswa dalam materi pembelajaran diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil pengamatan observasi sebagai berikut.

**Tabel 4.14**  
**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Kelas Eksperimen Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Aspek Yang Diamati	Skor Aspek Yang Diamati	
	P1	P2
1. Siswa mengikuti arahan ice breaking	4	4
2. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran	3	3
3. Siswa mengamati dan membaca bahan	3	3

ajar yang telah guru siapkan		
4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	3	4
5. Siswa belajar dan berdiskusi bersama anggota kelompok	3	4
6. Siswa mendengarkan tentang tata cara game ular tangga	2	3
7. Siswa memainkan game ular tangga, kemudian mengambil soal pertanyaan sesuai dengan nomor yang di dapat pada papan ular tangga	3	4
8. Siswa melakukan tournament atau pertandingan antar tim dengan sportif	3	4
9. Siswa menerima penghargaan dari skor yang diperoleh selama tournament berlangsung	4	4
10. Siswa melakukan refleksi pembelajaran	3	4
11. Siswa mengerjakan soal evaluasi	3	4
<b>Jumlah Skor</b>	<b>34</b>	<b>41</b>
<b>Nilai</b>	<b>77</b>	<b>93</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>85</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan skor hasil observasi aktivitas siswa dari pertemuan ke dua adalah 34 dengan nilai 77 dan pada pertemuan kedua adalah 41 dengan nilai 93, sehingga memperoleh rata-rata 85. Dengan demikian, aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini memiliki kriteria sangat baik.

## B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai data hasil penelitian. Penelitian ini ditinjau dari penilaian terhadap tes hasil belajar matematika siswa dalam bentuk essay pada materi pengumpulan dan penyajian data.

## 1. Aktivitas Hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian, maka didapat hasil analisis sehubungan hipotesis guna menyimpulkan hasil penelitian ini. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Melalui tahap-tahap mekanisme metodologi penelitian dengan menggunakan uji *Mann Whitney*.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* yang dibantu dengan program SPSS versi 22. Dapat diketahui bahwa *Post-test* pada kelas eksperimen memiliki nilai Sig. = 0,002, artinya nilai (Sig) < 0,05 atau  $0,002 \leq 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang di uji tidak berdistribusi normal. Karena hasil dari *post-test* kelas Eksperimen < dari nilai Sig. $\alpha$  sehingga  $H_0$  ditolak, maka dapat diartikan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Pada uji *Mann Whitney* diperoleh bahwa  $Z_{hitung}$  sebesar -3,101 dengan nilai Sig. 0,002. Nilai *signifikansi* tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas Eksperimen lebih besar daripada kelas Kontrol pada materi Pengumpulan dan Penyajian Data. Sehingga hasilnya adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet* terhadap hasil belajar matematika kelas V SDIT Al-Muhsin Mtero.

Penggunaan model pembelajaran TGT terbilang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terbukti dengan uji *N-Gain Score* pada kelas eksperimen diperoleh nilai 0,8192 dimana pada angka tersebut termasuk pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional terbilang cukup efektif dengan diperoleh nilai 0,5949 termasuk dalam kategori sedang.

Dari penelitian ini, maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro dan juga terdapat pengaruh model pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro. Namun pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDIT Al-Muhsin lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran Konvensional.

Peningkatan hasil belajar ini dipengaruhi oleh adanya pembelajaran yang menyenangkan, karena matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang salah satunya adalah tipe *Team Games Tournament* (TGT) di mana terdapat game akademik yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain. Hal tersebut senada dengan dengan

pendapat Robert Slavin dalam Hariyanto menyatakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain, melalui turnamen akademik, kuis serta penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tinggi menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.<sup>87</sup>

Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan tersebut, siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Hal yang sama juga dibuktikan dari hasil penelitian Dian Safitri Tahun 2019 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamnet*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji menyebutkan bahwa Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan berdasarkan analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena saat pembelajaran terdapat unsur permainan dan kerja kelompok antar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan rasa persaingan antara peserta didik dan pembelajaran di kelas dapat lebih menarik.<sup>88</sup>

---

<sup>87</sup>Waki Muhtarullah, *Rekonstruksi Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab*, (Malang: Literasi Nusantara, 2021), hal. 54

<sup>88</sup> Dian Safitri, Skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamnet*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji“, (Metro: Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019)

Sejalan dengan itu, hasil penelitian Hasmiati Ali yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN No. 35 Maccinibaji kabupaten Talakar” yang menyatakan bahwa pada pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD No.35 Maccinibaji. Hal ini ditunjukkan dengan hasil ketuntasan belajar pada siklus I terdapat 21 orang yang berada pada kategori tuntas dengan presentase 72,41%, pada siklus II meningkat menjadi 27 orang dengan presentase 93,10%.<sup>89</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Temuan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian di lapangan, peneliti telah mengumpulkan data-data yang diperoleh berdasarkan hasil tes, observasi dokumentasi. Pada saat penelitian, ada beberapa pokok temuan-temuan penelitian antara lain yakni:

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar dalam kognitif siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro hal ini berdasarkan peningkatan hasil *Posttest*

---

<sup>89</sup> Hasmiati Ali, Skripsi “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN No. 35 Maccinibaji kabupaten Talakar”, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021)

kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT yang nilai rata-rata *Pretest* yaitu 41,36 meningkat menjadi 87,27. Berdasarkan hasil *Pretest* dan *Posttest* tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT.

- b. Penggunaan model pembelajaran TGT dapat memberikan dorongan pada siswa untuk bekerja sama atau saling membantu dalam memahami materi pelajaran dan akan menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing secara sportif bagi siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui aktivitas belajar siswa dengan bekerja sama kelompok untuk mengumpulkan skor pada game tournament guna memecahkan soal materi pengumpulan dan penyajian data.
- c. Penelitian model pembelajaran TGT terhadap mata pelajaran Matematika dengan materi pengumpulan dan penyajian data berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil hipotesis dengan perhitungan menggunakan SPSS versi 22 menggunakan uji *Mann Whitney* diperoleh bahwa  $Z_{hitung}$  sebesar -3,101 dengan nilai *Sig.* 0,002. Nilai *signifikansi* tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas Eksperimen lebih besar daripada kelas Kontrol pada materi

Penyajian Data. Sehingga hasilnya adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnet*.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis data, dengan rumusan masalah “apakah terdapat pengaruh hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang tidak diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran TGT pada siswa kelas V SDIT Al-Muhsin Metro”, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagai berikut:

Penggunaan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika kelas V SDIT Al-Muhsin Metro, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil hipotesis dengan perhitungan menggunakan SPSS versi 22 pada uji *Mann Whitney* diperoleh hasil bahwa  $Z_{hitung}$  sebesar -3,101 dengan nilai *Sig.* 0,002. Nilai *signifikansi* tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $H_a$  diterima. Artinya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas V SDIT Al-Muhsin Metro.

Penggunaan model pembelajaran TGT terbilang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terbukti dengan uji *N-Gain Score* pada kelas eksperimen diperoleh nilai 0,8192 termasuk pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional terbilang cukup efektif dengan diperoleh nilai 0,5949 termasuk dalam kategori sedang

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maupun pengalaman dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar yang terjadi selama penelitian, maka penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan variasi model pembelajaran ketika mengajar di dalam kelas.
2. Bagi siswa, diharapkan agar lebih giat dalam belajar, lebih aktif ketika di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meluaskan variabel, mencoba menggunakan metode penelitian lain serta dapat meluaskan sampel agar kajian penelitian dapat dilakukan lebih mendalam lagi.
4. Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan motivasi, pelatihan, seminar, ataupun pengetahuan kepada para guru mengenai penggunaan model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik serta kondisi kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Dasep Bayu, dkk. *Model-Model Pembelajaran*. CV.Pradina Pustaka Grup. 2021.
- Ali, Hasmiati. Skripsi “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN No. 35 Maccinibaji kabupaten Talakar”. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar. 2021.
- Al-Quran dan Terjemahannya. Bandung, PT. Syaamil Cipta Media. 2005.
- Arikuntoro, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. cet. Ke-10. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2010.
- \_\_\_\_\_. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Asmar, Andi Ihsan & Ahmad Rum ismar. *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video*. Guepedia. 2020.
- Chikmawati, Dyah Nur Ida. Skripsi “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten kabupaten Karanganyar”. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2013.
- Cipta, Dyah Ayu Sulistyoning, Era Dwi Kartika & Anik Kurniawi. *Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Pervasive Developmental Disorder – Not Otherwise Specified Melalui Montessori*. Malang: Media Nusa Creative. 2020.
- Darmadi, Hamid. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*. Bandung: ALFABETA. 2013.
- Harini, Sri. Dkk. *Evaluasi Keterampilan Berbahasa Inggris*. Sumatera Barat: Insan Cendikia Mandiri. 2021.
- Harianja, Joko Krismanto. *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Yayasan Kita Menulis. 2022.
- Harinaldi. *Prinsip-prinsip Statistik Untuk Teknik dan Sains*. Jakarta: Erlangga. 2005.
- Hidayat, Aziz Alimul. *Metode Penelitian Pradigma Kuantitatif*. Surabaya: Health Books Publishing. 2015.
- Hurit, Roberta Uron, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia. 2021.

- Ismail dan Isna Farahsanti. *Dasar-Dasar Penelitian*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha. 2019.
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2018.
- Isrok'atun, dkk. *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning* Jawa Barat: UPI Sumedang Press. 2020.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2011.
- Magdalena, Ina, dkk. *Belajar Makin Asyik dengan Desain Pembelajaran Menarik*. Jawa Barat: CV. Jejak. 2021.
- Muhtarullah, Waki. *Rekonstruksi Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Bahasa Arab*. Malang: Literasi Nusantara. 2021.
- Marzuki, Agustina, dkk. *Praktikum Statistik*. Malang: Ahlimedia Press, 2020.
- Meilani, Dian dan Ummu Aiman. "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu* Vol. 5 N0. 5. 2021.
- Mendagi, Micke, dkk. *Book Chapter Inovasi Pembelajaran di Pendidikan Tinggi*. Yogyakarta: CV. Budi Utama. 2020.
- Musfiqon. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nurjaya. *Jurus Kilat Membangun Descesion Support System (DSS)*. Tangerang: Pascal Books. 2021.
- Pakpahan, Martina, ddk. *Metodologi Penelitian*. Yayasan Kita Menulis. 2022.
- Panggabean, Suvriadi, dkk. *Pendidikan Matematika Di Sekolah Dasar*. Jawa Barat: CV. Media Sains Indonesia. 2022.
- Paryanto. "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Untuk Pelajaran *Passing* Dalam Permainan Bola Voli". Malang: Ahlimedia Press. 2020.
- Pasaribu, Eva. *Model Pembelajaran Kooperatif Dan Kecerdasan Interpersonal (Kajian Empiris Serta Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN)*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia. 2022.
- Permendikbud No 58 Tahun 2014 tentang Tujuan Pembelajaran Matematika.

- Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.
- Prasetya, Tri Indra. "Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru IPA SMP N Kota Magelang". *Journal Of Educational Reserch and Evaluation* Vol. 2No. 1. 2012.
- Purwanto, Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Jilid ke 23. Bandung: PT Rosda Karya. 2007.
- Purwanza, Sena Wahyu, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*. Jawa Barat: CV. MEDIA SAINS INDONESIA. 2022.
- Putri, Erny Yunika. Skripsi "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tlompakan III Kecamatan Tuntang". Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2011.
- Ramadhani, Yulia Rizki, dkk. *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. Yayasan Kita Menulis. 2020.
- Santoso, Singgih. *Panduan Lengkap Menguasai SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2008.
- Sarmanu. *Dasar Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Statistik*. Surabaya: Air Langga Universitas Press. 2017.
- Selvin, Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media. 2010.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2017.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & Spss*. Cet. Ke-2. Jakarta: Kencana, 2017.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. *Dasar Metode Penelitian* Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015.
- Skameto. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2003.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruh*. cet. Ke 6. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2013.

- Solihah, Ai. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal SAP* Vol. 1 No. 1. 2016.
- Subana. *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka. 2005.
- Sucipto. *Tahfidz Al-qur'an Melejitkan Prestasi*. Sidoarjo: Guepedia. 2020.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 1990.
- Sudjiono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2010.
- Sugiyono. *Satistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta. 2015
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta. 2015
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta. 2016.
- Sundayana, Rostina. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2015.
- Supriyadi. *Evaluasi Pendidikan*. Jawa Tengah: PT.Nasya Expanding Management. 2021.
- Suryadi, Ahmad. *Evaluasi Pembelajaran Jilid II*. Jawa Barat: CV Jejak. 2020.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2016.
- Syafarudin, Supiono & Burhanuddin. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2019.
- Thobroni, Muhammad dan Arif mustofa. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Arruzz Media. 2013.
- Trianto. *Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Pernada Media Groub. 2009.
- Usman, Husain dan Purnomo Setiady Akbar. *Pengaruh Statistika*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2011.
- Vioreza, Niken, dkk. *Call For Book Tema 4 (Model & Metode Pembelajaran)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing. 2019.

Yudha, Rahmat Putra. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery. 2018.

Yuliani. *Pendidikan Progresif John Dewey*. Serang: Penerbit A-Empat. 2020.

Yuniawatika, dkk. *menyusunan Instrumen Tes dan Pembuatan Online Quiz Bagi Guru*. Jawa Timur: CV. Bayfa Cendekia Indonesia. 2021.

# LAMP IRAN

Lampiran 1

## **OUTLINE**

### **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS* *GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-MUHSIN METRO**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**NOTA DINAS**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**HALAMAN ORISINIL PENELITIAN**

**HALAMAN MOTTO**

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian

E. Manfaat Penelitian

F. Penelitian Relevan

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Konsep Belajar

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

2. Pembelajaran Matematika di SD

a. Pengertian Pembelajaran Matematika di SD

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika

d. Materi Pembelajaran Matematika

B. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

b. Tipe- Tipe Model Pembelajaran Kooperatif

C. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

D. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika

E. Kerangka Konseptual Penelitian

F. Hipotesis Penelitian

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian

B. Definisi Observasi Variabel

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

D. Teknik Pengumpulan Data

E. Instrumen Penelitian

F. Teknik Analisis Data

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

- a. Sejarah singkat berdirinya SD IT Al-Muhsin Metro
- b. Sejarah Kepemimpinan
- c. Struktur Organisasi SDIT Al-Muhsin
- d. Visi, Misi, dan Tujuan SD IT Al-Muhsin Metro
- e. Keadaan Siswa dan Guru SD IT Al-Muhsin Metro

#### 2. Perhitungan Uji Coba Instrumen

- a. Uji Validitas
- b. Uji Reabilitas
- c. Uji Tingkat Kesukaran

#### 3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

- a. Data Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen
- b. Data Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol

#### 4. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis

- a. Uji Normalitas
- b. Uji Homogenitas
- c. Uji *Mann-Whitney*
- d. Uji Normalitas *Gain (N-Gain)*

#### 5. Hasil Observasi Guru dan Siswa

### B. Pembahasan

1. Aktivitas Hipotesis
2. Temuan Penelitian

## **BAB V PENUTUP**

### A. Kesimpulan

### B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,



**H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd**  
**NIP. 19700721 199903 1 003**

Metro, April 2023  
Peneliti,



**Echa Veronika**  
**NPM. 1901031025**

Lampiran 2

**Satuan Pendidikan** : SD IT Al-Muhsin Metro  
**Kelas / Semester** : V / 2  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Materi** : Pengumpulan dan Penyajian Data

**KOMPETENSI INTI**

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Matematika	3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan peserta didik atau	3.7.5 Menyebutkan cara pengumpulan data dan bentuk penyajian data.	Penyajian Data	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data tentang peserta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasional</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggu</li> </ul>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku siswa</li> <li>• Buku Guru</li> </ul>

	<p>lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya</p> <p>4.7 Mengidentifikasi data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya</p>	<p>3.7.6 Menganalisis cara penyajian data.</p> <p>3.7.7 Memahami berbagai bentuk penyajian data.</p> <p>4.7.1 Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, diagram garis, diagram lingkaran untuk menyelesaikan masalah.</p> <p>4.7.2 Menggunakan data dalam bentuk tabel, gambar (piktogram), diagram batang atau garis, diagram lingkaran untuk menyelesaikan masalah.</p>		<p>didik dan lingkungan sekitar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penyajian data tunggal.</li> <li>Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis untuk menyelesaikan masalah.</li> <li>Menggunakan diagram</li> </ul>	<p>Royong</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Integritas</li> </ul>	<p>ng Jawab</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Santun</li> <li>Peduli</li> <li>Percaya diri</li> <li>Kerja Sama</li> </ul> <p>Pengetahuan Tes Tertulis</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Bahan Ajar</li> <li>Internet</li> </ul>
--	---	---	--	--	--	--	--	--

				gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis untuk menyelesaikan masalah.				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

Mengetahui  
Kepala Sekolah SDIT Al-Muhsin Metro



Karimatul Mustakim, S.Pd  
NIP.

Metro, April 2023  
Guru Mapel Matematika



Khusni Mubarakah, S.Pd  
NIP.

**Pertemuan Ke-1 Kelas Kontrol**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SD IT Al-Muhsin Metro</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: V / 2</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Matematika</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Pengumpulan dan Penyajian Data</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 x 35 menit (1x Pertemuan)</b>

**A. KOMPETENSI INTI**

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

**B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan mengamati teks dan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan cara mengumpulkan data.
2. Dengan membaca dan menafsirkan data, siswa dapat menganalisis cara penyajian data.

3. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru, siswa dapat menyelidiki masalah yang berkaitan dengan penyajian data.
4. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyajikan data tunggal dalam berbagai bentuk.
5. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan penyajian data dalam bentuk tabel, diagram gambar, diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran dengan benar.
6. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru siswa dapat membandingkan penyajian data dari lingkungan dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang dan diagram garis.

### C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara mengumpulkannya.	3.7.1 Menyebutkan bentuk-bentuk penyajian data. 3.7.2 Menjelaskan informasi yang terdapat dalam penyajian data. 3.7.3 Menganalisis data dan menyajikannya. 3.7.8 Memahami berbagai bentuk penyajian data.
4.7 Mengidentifikasi data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya.	4.7.2 Menggunakan data dalam bentuk tabel, gambar (piktogram), diagram batang atau garis dan diagram lingkaran untuk penyelesaian masalah

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan cara mengumpulkan data
2. Menjelaskan cara membaca dan menafsirkan data

### E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Saintific*
2. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru Kelas V (Buku Matematika Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
2. Buku Siswa Kelas V (Buku Matematika Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
3. Buku siswa, gambar-gambar yang berkaitan dengan penyajian data, media permainan ular tangga.

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li><li>2. Salah satu siswa diminta memimpin doa</li><li>3. Guru menjelaskan materi dan kegiatan yang akan dilakukan pembelajaran.</li><li>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat belajar.</li><li>5. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran</li></ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membimbing siswa untuk mengamati bacaan yang berkaitan dengan data diri bahan ajar.</li><li>2. Siswa mengamati cara mengumpulkan data.</li><li>3. Guru dapat memberikan pertanyaan pancingan:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Bagaimana cara mengumpulkan data?</li></ol></li></ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai cara mengumpulkan</li></ol>	50 Menit

	<p>data serta cara membaca dan menafsirkan data.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menjawab pertanyaan yang diajukan siswa.</li> </ol> <p><b>Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melakukan percobaan membaca dan menafsirkan data.</li> <li>2. Siswa menuliskan hasil percobaan dalam buku tugas.</li> <li>3. Siswa menuliskan cara menafsirkan data yang telah dilihat atau dilakukan, lalu membacakannya di depan kelas.</li> </ol> <p><b>Menalar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati teks bacaan pada buku siswa, lalu menentukan cara-cara mengumpulkan data.</li> <li>2. Siswa mengamati daftar data tinggi badan. Selanjutnya siswa menjelaskan cara membaca dan menafsirkan dari daftar data tinggi badan tersebut.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan mengenai cara-cara mengumpulkan data serta menafsirkan data.</li> <li>2. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada jawaban siswa.</li> <li>3. Siswa menyampaikan manfaat belajar mengumpulkan data dan menafsirkan data.</li> </ol>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bertanya kembali kepada siswa apakah sudah paham mengenai materi yang telah dipelajari.</li> <li>2. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa saja yang telah dipelajari pada kegiatan hari ini?</li> </ol> </li> <li>3. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</li> <li>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam</li> </ol>	<p>10 Menit</p>

## H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

### 1. Penilaian Sikap (Afektif)

No	Nama Peserta Didik	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

### 2. Penilaian Pengetahuan

Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{SKor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

Rekap Skor Siswa

No	Nama	Skor	Tuntas	Tidak Tuntas
1				
2				
.....				

Guru Mapel Matematika

Metro Selatan, Mei 2023  
Praktikan



**Khusni Mubarakah, S.Pd**  
NIP.



**Echa Veronika**  
NPM. 1901031025

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Al-Muhsin Metro



  
**Karimatul Mustakim, S.Pd**  
NIP.

## **Pertemuan Ke-2 Kelas Kontrol**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SD IT Al-Muhsin Metro</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: V / 2</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Matematika</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Pengumpulan dan Penyajian Data</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 x 35 menit (1x Pertemuan)</b>

#### **A. KOMPETENSI INTI**

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

#### **B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan mengamati teks dan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan cara mengumpulkan data.
2. Dengan membaca dan menafsirkan data, siswa dapat menganalisis cara penyajian data.

3. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru, siswa dapat menganalisis masalah yang berkaitan dengan penyajian data tunggal.
4. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyajikan data tunggal dalam berbagai bentuk.
5. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan penyajian data tunggal dalam bentuk tabel, diagram gambar, diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran dengan benar.

### C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara mengumpulkannya.	3.7.1 Menyebutkan bentuk-bentuk penyajian data. 3.7.2 Menjelaskan informasi yang terdapat dalam penyajian data. 3.7.3 Menganalisis cara penyajian data. 3.7.4 Memahami berbagai bentuk penyajian data.
4.7 Mengidentifikasi data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya.	4.7.1 Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar (pictogram), diagram batang, diagram garis, diagram lingkaran untuk menyelesaikan masalah.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menyajikan data dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar, diagram batang, dan diagram garis.

### E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Saintific*
2. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan

## F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Kelas V (Buku Matematika Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
2. Buku Siswa Kelas V (Buku Matematika Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
3. Buku siswa, gambar-gambar yang berkaitan dengan penyajian data, media permainan ular tangga.

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li><li>2. Salah satu siswa diminta memimpin doa</li><li>3. Guru menjelaskan materi dan kegiatan yang akan dilakukan pembelajaran.</li><li>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat belajar.</li><li>5. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran</li></ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membimbing siswa untuk mengamati berbagai macam penyajian data. Diantaranya yaitu dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar, diagram batang, dan diagram garis.</li><li>2. Siswa mengamati cara penyajian data.</li><li>3. Guru dapat memberikan pertanyaan pancingan:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Bagaimana cara menyajikan data?</li><li>b. Bagaimana menyelesaikan masalah menggunakan berbagai bentuk data?</li></ol></li></ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai cara menyajikan data</li></ol>	50 Menit

	<p>dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar, diagram batang dan daigram garis.</p> <p>2. Guru menjawab pertanyaan yang diajukan siswa.</p> <p><b>Mencoba</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melakukan percobaan menyelesaikan masalah dengan menggunakan penyajian data berupa tabel.</li> <li>2. Siswa menuliskan hasil percobaan dalam buku tugas.</li> <li>3. Siswa menuliskan cara penyajian data dalam bentuk tabel, lalu membacakan hasilnya di depan kelas.</li> </ol> <p><b>Menalar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati gambar pada papan tulis, lalu memecahkan masalah dalam bentuk penyajian data berupa diagram gambar.</li> <li>2. Siswa mengamati data tabel pada papan tulis. Selanjutnya siswa harus menyajikan data tabel tersebut menjadi diagram batang ataupun diagram garis.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menuliskan jawabannya di papan tulis.</li> <li>2. Guru memberikan pembenaran dan masukan apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada jawaban siswa.</li> <li>3. Siswa menyampaikan manfaat belajar mengumpulkan data dan menafsirkan data.</li> </ol>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bertanya kembali kepada siswa apakah sudah paham mengenai materi yang telah dipelajari.</li> <li>2. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>3. Apa saja yang telah dipelajari pada kegiatan hari ini?</li> <li>4. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</li> </ol>	<p>10 Menit</p>

	5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam	
--	--	--

## H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

### 1. Penilaian Sikap (Afektif)

No	Nama Peserta Didik	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

### 2. Penilaian Pengetahuan

Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

Rekap Kor Siswa

No	Nama	Skor	Tuntas	Tidak Tuntas
1				
2				
.....				

Guru Mapel Matematika

Metro Selatan, Mei 2023  
Praktikan



**Khusni Mubarokah, S.Pd**  
NIP.



**Echa Veronika**  
NPM. 1901031025

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Al-Muhsin Metro



**Karimatul Mustakim, S.Pd**  
NIP.

## **Pertemuan Ke-1 Kelas Eksperimen**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SD IT Al-Muhsin Metro</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: V / 2</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Matematika</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Pengumpulan dan Penyajian Data</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 x 35 menit (1x Pertemuan)</b>

#### **A. KOMPETENSI INTI**

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

#### **B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan mengamati teks dan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan cara mengumpulkan data.
2. Dengan membaca dan menafsirkan data, siswa dapat menganalisis cara penyajian data.

3. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru, siswa dapat menganalisis masalah yang berkaitan dengan penyajian data tunggal.
4. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyajikan data tunggal dalam berbagai bentuk.
5. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan penyajian data tunggal dalam bentuk tabel, diagram gambar, diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran dengan benar.

### C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara mengumpulkannya.	3.7.1 Menyebutkan bentuk penyajian data. 3.7.2 Menjelaskan informasi yang terdapat dalam penyajian data. 3.7.3 Menganalisis cara penyajian data. 3.7.4 Memahami berbagai bentuk penyajian data.
4.7 Mengidentifikasi data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya.	4.7.1 Menggunakan data dalam bentuk tabel, gambar (piktogram), diagram batang atau garis dan diagram lingkaran untuk penyelesaian masalah

### D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan cara mengumpulkan data
2. Menjelaskan cara membaca dan menafsirkan data

### E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Saintific*
2. Model : TGT (*Team games Tournament*)

3. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Permainan tournamnet, dan Penugasan

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru Kelas V (Buku Matematika Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
2. Buku Siswa Kelas V (Buku Matematika Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
3. Buku siswa, gambar-gambar yang berkaitan dengan penyajian data, media permainan ular tangga.

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Salah satu siswa diminta memimpin doa</li> <li>3. Guru menjelaskan materi dan kegiatan yang akan dilakukan pembelajaran.</li> <li>4. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat belajar.</li> <li>5. Guru mengajak siswa ice breaking untuk menyegarkan suasana</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran</li> </ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Guru menyajikan materi kepada siswa tentang cara mengumpulkan data, cara membaca dan menafsirkan data.</i></li> <li>2. Guru meminta siswa untuk memindahkan bangku untuk membentuk meja tim.</li> </ol>	50 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan.</li> <li>4. <i>Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok berdasarkan dari ulangan harian sebelumnya. Kelompok terdiri dari 4 kelompok yang beranggotakan yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa.</i></li> <li>5. <i>Guru menjelaskan peraturan dalam permainan ular tangga. Dalam permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 4 orang siswa yang mewakili tim atau kelompok masing-masing.</i></li> <li>6. <i>Peserta didik mengambil pertanyaan sesuai dengan nomor pada papan ular tangga.</i></li> <li>7. <i>Siswa mencoba menjawab pertanyaan dengan benar, dan hanya diberi waktu 5 menit untuk menyelesaikan pertanyaan.</i></li> <li>8. <i>Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.</i></li> <li>9. <i>Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat bintang atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.</i></li> </ol>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bertanya kembali kepada siswa apakah sudah paham mengenai materi yang telah dipelajari.</li> <li>2. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</li> <li>3. Apa saja yang telah dipelajari pada kegiatan hari ini?</li> <li>4. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil</li> </ol>	<p>10 Menit</p>

	pembelajaran pada hari ini.	
	5. Guru memberikan soal evaluasi dan mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam	

## H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

### 1. Penilaian Sikap (Afektif)

No	Nama Peserta Didik	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

### 2. Penilaian Pengetahuan

Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{SKor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

Rekap Skor Siswa

No	Nama	Skor	Tuntas	Tidak Tuntas
1				
2				
.....				

Guru Mapel Matematika

Metro Selatan, Mei 2023  
Praktikan



**Khusni Mubarakah, S.Pd**  
NIP.



**Echa Veronika**  
NPM. 1901031025

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Al-Muhsin Metro



**Karimatul Mustakim, S.Pd**  
NIP.

## **Pertemuan Ke-2 Kelas Eksperimen**

### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SD IT Al-Muhsin Metro</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: V / 2</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Matematika</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Pengumpulan dan Penyajian Data</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 3 x 35 menit (1x Pertemuan)</b>

#### **A. KOMPETENSI INTI**

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

#### **B. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan mengamati teks dan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan cara mengumpulkan data.
2. Dengan membaca dan menafsirkan data, siswa dapat menganalisis cara penyajian data.

3. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru, siswa dapat menganalisis masalah yang berkaitan dengan penyajian data tunggal.
4. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyajikan data tunggal dalam berbagai bentuk.
5. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan penyajian data tunggal dalam bentuk tabel, diagram gambar, diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran dengan benar.

### C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara mengumpulkannya.	3.7.1 Menyebutkan bentuk penyajian data. 3.7.2 Menjelaskan informasi yang terdapat dalam penyajian data. 3.7.3 Menganalisis cara penyajian data. 3.7.4 Memahami berbagai bentuk penyajian data.
4.7 Mengidentifikasi data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya.	4.7.1 Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar (pictogram), diagram batang, diagram garis, diagram lingkaran untuk menyelesaikan masalah.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar, diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran untuk menyelesaikan masalah.

### E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Saintific*
2. Model : TGT (*Team games Tournament*)

3. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Permainan Tournamnet, dan Penugasan.

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Kelas V (Buku Matematika Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
2. Buku Siswa Kelas V (Buku Matematika Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
3. Buku siswa, gambar-gambar yang berkaitan dengan penyajian data, media permainan ular tangga.

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Salah satu siswa diminta memimpin doa</li> <li>3. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat belajar.</li> <li>4. Guru menanyakan tentang materi sebelumnya.</li> <li>5. Guru mengajak siswa ice breaking untuk menyegarkan suasana</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran</li> </ol>	10 Menit
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Guru menyajikan materi kepada siswa tentang cara penyajian data dalam bentuk tabel, daiagram gambar, diagram batang, daigram garis, dan diagram lingkaran.</i></li> <li>2. Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan pada pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	50 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. <i>Guru mengingatkan kembali tentang peraturan dalam permainan ular tangga. Dalam permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 4 orang siswa yang mewakili tim atau kelompok masing-masing.</i></li> <li>4. <i>Peserta didik mengambil pertanyaan sesuai dengan nomor yang di dapat pada papan ular tangga.</i></li> <li>5. <i>Siswa mencoba menjawab pertanyaan dengan benar, dan hanya diberi waktu 5 menit untuk menyelesaikan pertanyaan.</i></li> <li>6. <i>Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.</i></li> <li>7. <i>Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat bintang atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.</i></li> </ol>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bertanya kembali kepada siswa apakah sudah paham mengenai materi yang telah dipelajari.</li> <li>2. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa saja yang telah dipelajari pada kegiatan hari ini?</li> </ol> </li> <li>3. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini.</li> <li>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan mengucapkan salam</li> </ol>	<p>10 Menit</p>

## H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

### 1. Penilaian Sikap (Afektif)

No	Nama Peserta Didik	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
dst													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

### 2. Penilaian Pengetahuan

Pedoman Penskoran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Skor	Predikat	Klasifikasi
81-100	A	SB (Sangat Baik)
66-80	B	B (Baik)
51-65	C	C (Cukup)
0-50	D	K (Kurang)

Rekap Skor Siswa

No	Nama	Skor	Tuntas	Tidak Tuntas
1				
2				
.....				

Guru Mapel Matematika

Metro Selatan, Mei 2023  
Praktikan



**Khusni Mubarokah, S.Pd**  
NIP.



**Echa Veronika**  
NPM. 1901031025

Mengetahui

Kepala Sekolah SD IT Al-Muhsin Metro



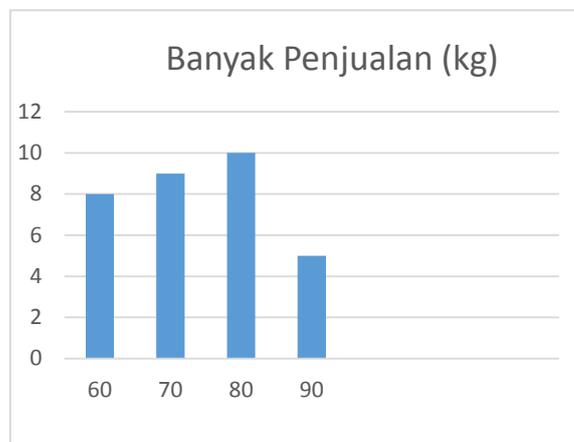
**Karimatul Mustakim, S.Pd**  
NIP.

## Lampiran 4

### A. Soal *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Matematika Kelas V

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!**

1. Sebutkan macam-macam atau bentuk penyajian data yang kalian ketahui!
2. Berikut banyak penjualan buah jeruk selama seminggu di toko buah Mang Adnan!



Berdasarkan diagram di samping, informasi apa saja yang kalian dapatkan?

3. Penjualan Roti Ibu dalam seminggu ini adalah: di hari senin sebanyak 100 roti yang terjual, hari selasa adalah 150 roti, hari rabu adalah 100 roti, hari kamis adalah 80 roti, hari sabtu adalah 150, dan hari minggu adalah 200 roti. Sajikan data tersebut dengan menggunakan Tabel, Diagram gambar, diagram batang, diagram garis (**pilih salah satu!**).
4. Dibawah ini adalah data Olahraga kegemaran 25 siswa di kelas V!



Dari diagram lingkaran tersebut tentukan banyak siswa yang gemar futsal dan gemar sepak bola?

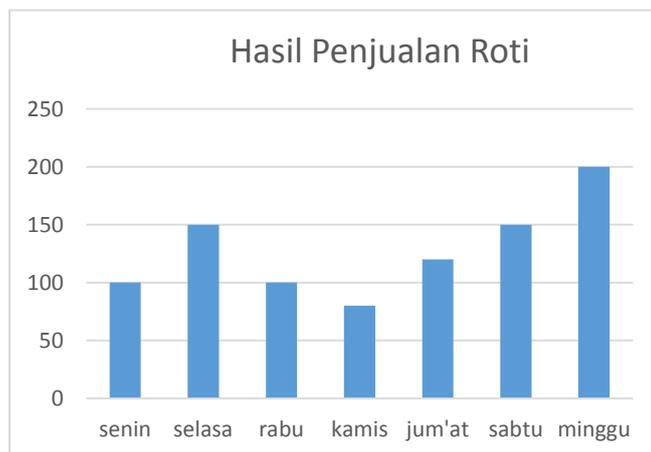
5. Penjualan Bunga hias bulan April “Toko Bunga Fullsun”

Jenis Bunga	Mawar	Melati	Kamboja
Jumlah (Batang)	350	400	150

Buatlah diagram gambar dari data di atas!

B. Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Matematika Kelas V

1. Penyajian data bentuk tabel, Diagram (diagram gambar, batang, lingkaran, dan garis)
2. Informasi yang di dapatkan pada diagram batang yaitu:
  - a. Jumlah seluruh penjualan buah jeruk selama satu minggu adalah 135 kg
  - b. Penjualan buah jeruk tertinggi pada hari Jum'at sebanyak 30 kg
  - c. Penjualan buah jeruk terendah pada hari Kamis dengan jumlah 10 kg.
3. Penyajian data menggunakan diagram Batang



4. Banyak siswa yang:
  - a. Gemar Futsal  
 $\frac{24}{100} \times 25 \text{ siswa} = 6 \text{ siswa}$
  - b. Gemar Sepak Bola  
 $\frac{32}{100} \times 25 \text{ siswa} = 8 \text{ siswa}$

5. Diagram Gambar Penjualan Bunga Hias Toko Fulsun

Jenis Bunga	Jumlah Batang (Bunga)
Mawar	
Melati	

Kamboja	
---------	---

Keterangan:

 : satu gambar mewakili 50 batang (bunga)

## Lampiran 5

**Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional**

No	Apek yang Diamati	Skor		Rata-rata	Kriteria
		P2	P3		
1.	<b>Pendahuluan</b>				
	a. Guru mengucapkan salam dan membuka pembelajaran.	78	80	79	Baik
	b. Memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa.	75	78	76,5	Baik
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	75	78	76,5	Baik
	d. Guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking	78	80	79	Baik
2.	<b>Kegiatan Inti</b>				
	a. Memberikan pengantar mengenai materi yang akan disampaikan.	75	78	76,5	Baik
	b. Guru menyampaikan materi dengan kejelasan suara dalam komunikasi dengan siswa.	78	80	79	Baik
	c. Guru meminta siswa mengamati gambar yang ada di papan tulis.	80	82	81	Sangat Baik
	d. Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman sebangku untuk menjawab pertanyaan tersebut.	77	80	78,5	Baik
	e. Guru meminta siswa mempresentasikan jawabannya pertanyaan di depan kelas.	79	80	79,5	Baik
	f. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani maju kedepan.	80	83	81,5	Baik
3.	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	a. Guru melakukan refleksi pembelajaran	77	80	78,5	Baik
	b. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa	77	80	78,5	Baik
	c. Guru menutup pembelajaran dengan	80	80	80	Baik

	menajak siswa berdoa bersama.				
	Jumlah	1009	1039	1024	
	<b>Skor Total</b>	<b>77,6</b>	<b>80</b>	<b>78,7</b>	<b>Baik</b>

**Keterangan:**

Adapun kriteria penskoran sebagai berikut:

Skor maksimal = 100

81-100 = sangat baik

71-80 = baik

61-70 = cukup

50-60 = kurang

Selanjutnya presentase dihitung dengan rumus

Skor Nilai =  $(X = \sum x : n )$

Observer



**Khusni Mubarakah**  
NIP. -

Metro Selatan, Mei 2023

Praktikan



**Echa Veronika**  
NPM. 1901031025

**Lembar Observasi Siswa dalam Mengikuti Langkah-Langkah Model Pembelajaran Konvensional**

Aspek yang Diamati	Skor Aspek Yang Diamati	
	P2	P3
1. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran.	3	4
2. Siswa mengikuti arahan ice breaking.	3	3
3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru.	3	4
4. Siswa mengamati gambar pada papan tulis.	3	3
5. Siswa berdiskusi dengan teman sebangku untuk menyelesaikan soal.	3	4
6. Siswa mempresentasikan jawabannya di depan kelas	3	4
7. Siswa menerima apresiasi dari guru yang berani maju kedepan kelas.	3	4
8. Siswa melakukan refleksi pembelajaran bersama guru.	3	3
9. Siswa mengerjakan soal evaluasi	3	4
<b>Jumlah Skor</b>	<b>27</b>	<b>33</b>
<b>Nilai</b>	<b>67</b>	<b>82</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Cukup</b>	<b>Sangat Baik</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>74</b>	
<b>Kriteria</b>	<b>Baik</b>	

**Keterangan:**

Kriteria penskoran sebagai berikut:

- 5 = Kurang
- 6 = Cukup
- 7 = Baik
- 8 = Sangat Baik

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Kriteria Persentase

Sangat Baik = 80-100

Baik = 66-79

Cukup = 50-65

Kurang = 40-49

Sangat Kurang = 0-39

Observer



**Khusni Mubarokah**  
NIP. -

Metro Selatan, Mei 2023

Praktikan



**Echa Veronika**  
NPM. 1901031025



## Kompetensi Dasar

- 3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya
- 4.7 Mengidentifikasi data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya

## Indikator

- 3.7.1 Menyebutkan bentuk penyajian data.
- 3.7.2 Menganalisis cara penyajian data.
- 3.7.3 Memahami berbagai bentuk penyajian data.
- 4.7.1 Menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram gambar (pictogram), diagram batang, diagram garis, diagram lingkaran untuk menyelesaikan masalah.

## Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati teks dan penjelasan dari guru, siswa dapat menjelaskan cara mengumpulkan data.
2. Dengan membaca dan menafsirkan data, siswa dapat menganalisis cara penyajian data.
3. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru, siswa dapat menganalisis masalah yang berkaitan dengan penyajian data tunggal.
4. Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat menyajikan data tunggal dalam berbagai bentuk.
5. Dengan mengamati gambar dan penjelasan guru siswa dapat menjelaskan penyajian data tunggal dalam bentuk tabel, diagram gambar, diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran dengan benar.

## PENGUMPULAN DAN PENYAJIAN DATA

### A. MENGUMPULKAN DATA

Data adalah keterangan yang diperoleh berdasarkan fakta. Contoh data misalnya, data kehadiran siswa, data jumlah siswa di suatu sekolah, dan data sensus penduduk. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain sebagai berikut:

1. Tes
2. Wawancara
3. Isian singkat atau mengisi angket
4. Observasi

### B. MEMBACA DAN MENAFSIRKAN DATA

Data dapat lebih mudah dibaca dan dipahami jika telah disajikan dalam bentuk daftar, tabel, atau diagram. Membaca data berarti menyebutkan informasi yang ada pada data. Menafsirkan data berarti mencari informasi lain yang tidak tertulis pada data, misalnya data tertinggi, data terendah, jumlah data, dan selisih data.

#### ❖ Membaca dan menafsirkan data dalam bentuk daftar

Diketahui berat badan (dalam kg) 10 siswa kelas V sebagai berikut:

32 33 34 33 32 31 35 34 35 37

Informasi yang dapat kita peroleh dari data di atas adalah:

1. Siswa dengan berat badan 31 kg ada 1 orang, 32 kg ada 2 orang, 33 kg ada 2 orang, 34 kg ada 2 orang, 35 kg ada 2 orang, dan 37 kg ada 1 orang.
2. Berat badan tertinggi adalah 37 kg dan terendah adalah 31 kg.

#### ❖ Membaca dan menafsirkan data dalam bentuk tabel

Perhatikan tabel berikut!

**Tabel Jumlah Produksi sampah beberapa kota tahun 2023**

Nama Kota	Produksi Sampah
A	450 ton
B	100 ton
C	250 ton
D	300 ton

Informasi yang dapat kita peroleh dari tabel di atas adalah

1. Kota A memproduksi sampah sebanyak 450 ton, kota B 100 ton, kota C 250 ton, dan kota D 300 ton.

2. Produksi sampah paling banyak adalah kota A.
3. Jumlah produksi sampah keempat kota tersebut adalah 1.100 ton.

❖ **Membaca dan menafsirkan data dalam bentuk diagram gambar**

Diagram gambar merupakan diagram yang menyajikan data menggunakan gambar untuk mewakili banyaknya data. Satu gambar dapat mewakili jumlah tertentu. Perhatikan contoh berikut!

**Data Pekerjaan Orangtua Siswa**

Jenis Pekerjaan	Banyak Siswa
PNS	
Pegawai swasta	
Wirausaha	

Keterangan :  mewakili 2 siswa

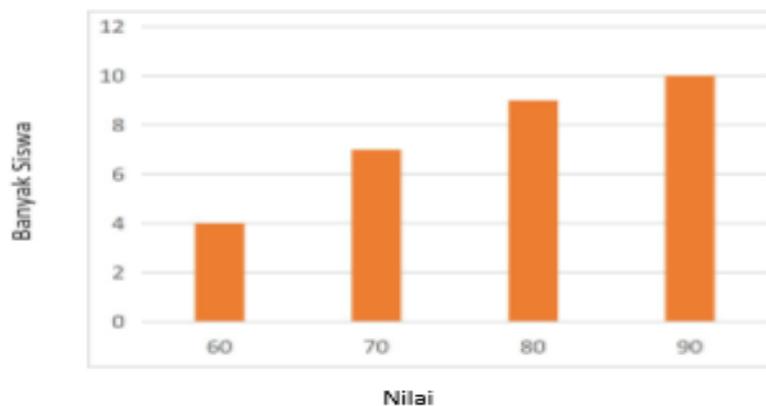
Informasi yang dapat kita peroleh dari diagram gambar diatas adalah sebagai berikut:

1. Orang tua siswa yang bekerja sebagai PNS ada  $4 \times 2 = 8$  orang, pegawai swasta ada  $6 \times 2 = 12$  orang, dan wirausaha ada  $5 \times 2 = 10$  orang.
2. Paling banyak orang tua siswa bekerja sebagai pegawai swasta.

❖ **Membaca dan menafsirkan data dalam bentuk diagram batang**

Pada diagram batang, tinggi batang-batang persegi panjang menunjukkan banyaknya data. Perhatikan contoh berikut!

**Nilai Ulangan Matematika Siswa Kelas 5**

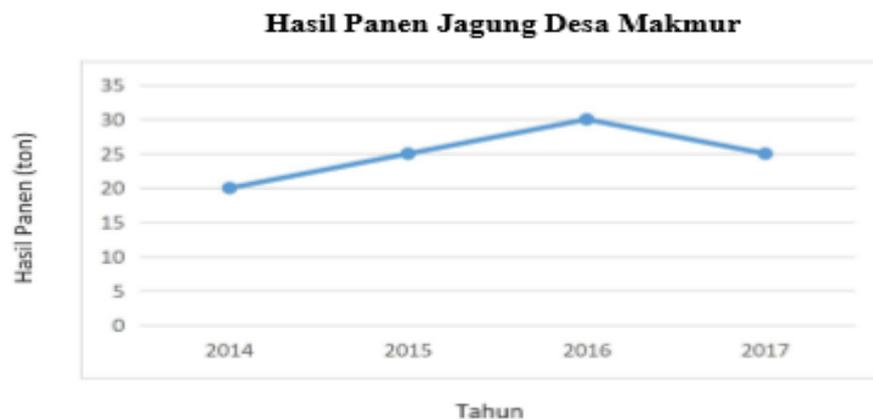


Informasi yang dapat kita peroleh dari diagram batang diatas adalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang memperoleh nilai 60 ada 4 siswa, 70 ada 7 siswa, 80 ada 9 siswa, dan 90 ada 10 siswa
2. Siswa paling banyak mendapat nilai 90 dan paling sedikit mendapat nilai 60.
3. Jumlah siswa seluruhnya ada  $4+7+9+10=34$  siswa

❖ **Membaca dan menafsirkan data dalam bentuk diagram garis**

Pada diagram garis, banyaknya data ditunjukkan dengan titik-titik yang dihubungkan menjadi garis. Diagram garis biasanya menunjukkan data perkembangan atau pertumbuhan suatu hal secara berkelanjutan..Perhatikan contoh berikut!



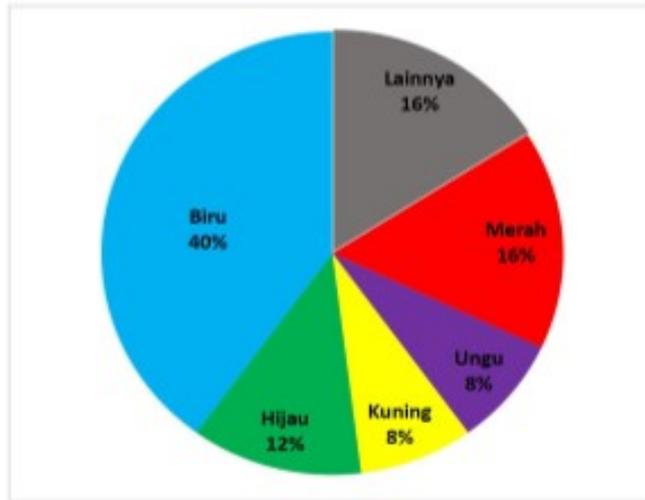
Informasi yang dapat kita peroleh dari diagram garis diatas adalah sebagai berikut:

1. Hasil panen jagung Desa makmur tahun 2014 sebanyak 20 ton, 2015 sebanyak 25 ton, 2016 sebanyak 30 ton, dan 2017 sebanyak 25 ton.
2. Hasil panen jagung tertinggi terjadi pada tahun 2016, yaitu sebanyak 30 ton.
3. Hasil panen jagung selama 4 tahun sebanyak  $20+25+30+25=100$  ton.

❖ **Membaca dan menafsirkan data dalam bentuk diagram lingkaran**

Pada diagram lingkaran, satu lingkaran penuh dibagi menjadi beberapa bagian. Besar setiap bagian menunjukkan banyaknya data yang ditulis kan dalam satuan presentase atau besarsudut. Perhatikan contoh berikut!

**Data Warna Kesukaan 25 Siswa Kelas 5**



Informasi yang dapat kita peroleh dari diagram lingkaran di atas adalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang suka warna:

$$\text{Biru} : \frac{40}{100} \times 25 = 10 \text{ orang}$$

$$\text{Hijau} : \frac{12}{100} \times 25 = 3 \text{ orang}$$

$$\text{Kuning} : \frac{8}{100} \times 25 = 2 \text{ orang}$$

$$\text{Ungu} : \frac{8}{100} \times 25 = 2 \text{ orang}$$

$$\text{Merah} : \frac{16}{100} \times 25 = 4 \text{ orang}$$

$$\text{Abu-Abu} : \frac{16}{100} \times 25 = 4 \text{ orang}$$

Lampiran 7

1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai			
		Pre-Test	Ket.	Post-Test	Ket
1	Abidah Bening	50	<b>Belum Tuntas</b>	80	Tuntas
2	Akmalia	0	<b>Belum Tuntas</b>	50	<b>Belum Tuntas</b>
3	Difana	40	<b>Belum Tuntas</b>	70	<b>Belum Tuntas</b>
4	Dzahira	70	<b>Belum Tuntas</b>	90	Tuntas
5	Dzakiyah	50	<b>Belum Tuntas</b>	80	Tuntas
6	Farzana	30	<b>Belum Tuntas</b>	60	<b>Belum Tuntas</b>
7	Ghazeeya	20	<b>Belum Tuntas</b>	70	<b>Belum Tuntas</b>
8	Hanna	60	<b>Belum Tuntas</b>	80	Tuntas
9	Kaila	40	<b>Belum Tuntas</b>	80	Tuntas
10	Kateliasky	20	<b>Belum Tuntas</b>	70	<b>Belum Tuntas</b>
11	Lariesa	40	<b>Belum Tuntas</b>	80	Tuntas
12	Marsya	60	<b>Belum Tuntas</b>	80	Tuntas
13	Naila	80	Tuntas	100	Tuntas
14	Ruqayyah	20	<b>Belum Tuntas</b>	50	<b>Belum Tuntas</b>
15	Sirin	0	<b>Belum Tuntas</b>	40	<b>Belum Tuntas</b>
16	Syaima	30	<b>Belum Tuntas</b>	70	<b>Belum Tuntas</b>
17	Syamma	50	<b>Belum Tuntas</b>	80	Tuntas
18	Syifana	40	<b>Belum Tuntas</b>	70	<b>Belum Tuntas</b>
19	Valda	30	<b>Belum Tuntas</b>	60	<b>Belum Tuntas</b>
20	Zahira	40	<b>Belum Tuntas</b>	80	Tuntas
21	Zalika	50	<b>Belum Tuntas</b>	100	Tuntas
22	Zulfa	40	<b>Belum Tuntas</b>	80	Tuntas
<b>Total</b>		<b>810</b>		<b>1620</b>	
<b>Maksimum</b>		<b>80</b>		<b>100</b>	
<b>Minimum</b>		<b>0</b>		<b>40</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>39,09</b>		<b>73,64</b>	

## 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

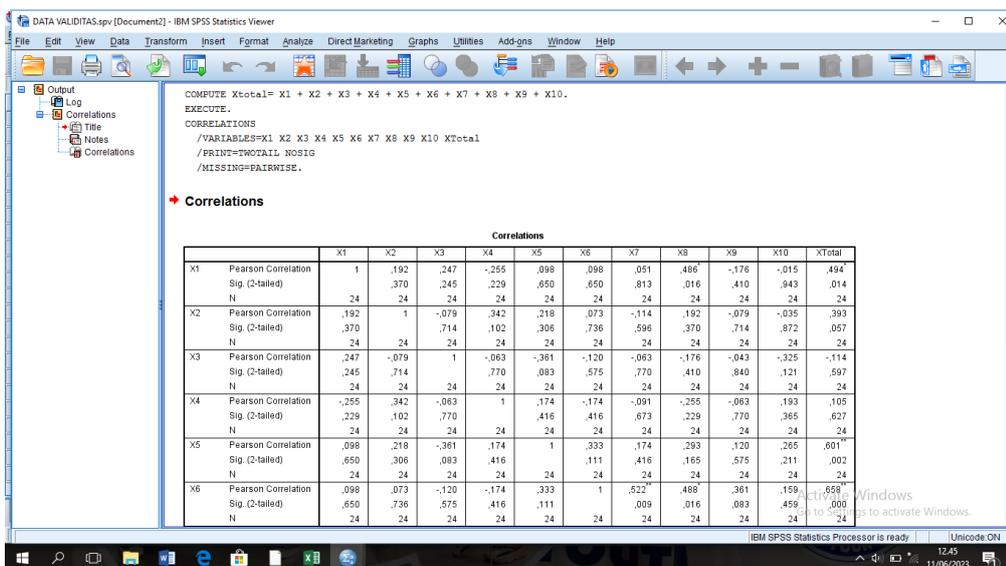
No	Nama	Nilai			
		Pre-Test	Ket.	Post-Test	Ket
1	Adiva	40	Belum Tuntas	90	Tuntas
2	Adzra	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
3	Ana Tasya	60	Belum Tuntas	100	Tuntas
4	Anezka	50	Belum Tuntas	100	Tuntas
5	Atikah	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
6	Auliya	80	Tuntas	100	Tuntas
7	Dimtsa	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
8	Fithrotul	50	Belum Tuntas	90	Tuntas
9	Galuh	60	Belum Tuntas	100	Tuntas
10	Ghalin	10	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
11	Khaila	20	Belum Tuntas	80	Tuntas
12	Lauza	20	Belum Tuntas	80	Tuntas
13	Nafisa	60	Belum Tuntas	100	Tuntas
14	Nahla	30	Belum Tuntas	80	Tuntas
15	Nicky	80	Tuntas	100	Tuntas
16	Nur'aini	40	Belum Tuntas	100	Tuntas
17	Nurul	30	Belum Tuntas	80	Tuntas
18	Olivia	10	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas
19	Safa	30	Belum Tuntas	90	Tuntas
20	Salwa	50	Belum Tuntas	100	Tuntas
21	Vanessa	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
22	Zalfa	30	Belum Tuntas	80	Tuntas
<b>Total</b>		<b>910</b>		<b>1920</b>	
<b>Maksimum</b>		<b>80</b>		<b>100</b>	
<b>Minimum</b>		<b>1</b>		<b>60</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>41,36</b>		<b>87,27</b>	

Lampiran 8

Hasil Input Data SPSS Versi 22

A. Uji Validitas Uji Coba Soal

No	Nama	No Butir Soal										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	ASW	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	6
2	FNR	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6
3	SKR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	IA	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	4
5	APY	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6
6	SNZ	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	5
7	ASKW	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7
8	AN	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
9	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	SA	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7
11	KAT	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	4
12	MMA	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	6
13	AIH	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	6
14	FAP	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
15	AQR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
16	AS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
17	ADE	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8
18	NAPS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
19	NMS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
20	NA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8
21	SA	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6
22	TYS	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
23	ASA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7
24	ANS	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5
<b>r hitung</b>		<b>0,494</b>	<b>0,393</b>	<b>0,114</b>	<b>0,105</b>	<b>0,605</b>	<b>0,658</b>	<b>0,463</b>	<b>0,746</b>	<b>0,258</b>	<b>0,459</b>	<b>1</b>
<b>r tabel</b>		<b>0,404</b>	<b>0,404</b>	<b>0,404</b>	<b>0,404</b>	<b>0,404</b>	<b>0,404</b>	<b>0,404</b>	<b>0,404</b>	<b>0,404</b>	<b>0,404</b>	<b>0,404</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak Valid</b>	<b>Valid</b>	<b>Valid</b>



Correlations												
		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Xtotal
X1	Pearson Correlation	1	,192	,247	-,255	,098	,098	,051	,486*	-,176	-,015	,494*
	Sig. (2-tailed)		,370	,245	,229	,650	,650	,813	,016	,410	,943	,014
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X2	Pearson Correlation	,192	1	-,079	,342	,218	,073	-,114	,192	-,079	-,035	,393
	Sig. (2-tailed)	,370		,714	,102	,306	,736	,596	,370	,714	,872	,057
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X3	Pearson Correlation	,247	-,079	1	-,063	-,361	-,120	-,063	-,176	-,043	-,325	-,114
	Sig. (2-tailed)	,245	,714		,770	,083	,575	,770	,410	,840	,121	,597
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X4	Pearson Correlation	-,255	,342	-,063	1	,174	-,174	-,091	-,255	-,063	,193	,105
	Sig. (2-tailed)	,229	,102	,770		,416	,416	,673	,229	,770	,365	,627
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X5	Pearson Correlation	,098	,218	-,361	,174	1	,333	,174	,293	,120	,265	,601**
	Sig. (2-tailed)	,650	,306	,083	,416		,111	,416	,165	,575	,211	,002
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X6	Pearson Correlation	,098	,073	-,120	-,174	,333	1	,522**	,488*	,361	,159	,658**
	Sig. (2-tailed)	,650	,736	,575	,416	,111		,009	,016	,083	,459	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X7	Pearson Correlation	,051	-,114	-,063	-,091	,174	,522**	1	,357	-,063	,193	,463*
	Sig. (2-tailed)	,813	,596	,770	,673	,416	,009		,087	,770	,365	,023
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

X8	Pearson Correlation	,486*	,192	-,176	-,255	,293	,488*	,357	1	,247	,170	,746**
	Sig. (2-tailed)	,016	,370	,410	,229	,165	,016	,087		,245	,426	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X9	Pearson Correlation	-,176	-,079	-,043	-,063	,120	,361	-,063	,247	1	,134	,258
	Sig. (2-tailed)	,410	,714	,840	,770	,575	,083	,770	,245		,533	,223
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
X10	Pearson Correlation	-,015	-,035	-,325	,193	,265	,159	,193	,170	,134	1	,459*
	Sig. (2-tailed)	,943	,872	,121	,365	,211	,459	,365	,426	,533		,024
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
Xtotal	Pearson Correlation	,494*	,393	-,114	,105	,601**	,658**	,463*	,746**	,258	,459*	1
	Sig. (2-tailed)	,014	,057	,597	,627	,002	,000	,023	,000	,223	,024	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).												
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).												

## B. Uji Reabilitas Data

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,647	6

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	2,79	1,998	,239	,662
X5	3,13	1,940	,370	,607
X6	2,63	1,810	,493	,561
X7	2,46	2,172	,409	,609
X8	2,79	1,563	,616	,498
X10	3,08	2,080	,222	,662

### C. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,104	3	84	,352
Matematika	Based on Median	,880	3	84	,455
	Based on Median and with adjusted df	,880	3	70,947	,456
	Based on trimmed mean	1,076	3	84	,364

### D. Uji Mann-Whitney Test

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar TGT	Kelas Eksperimen (TGT)	22	28,25	621,50
	Kelas Kontrol (Konvensional)	22	16,75	368,50
	Total	44		

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	Hasil Belajar TGT
Mann-Whitney U	115,500
Wilcoxon W	368,500
Z	-3,101
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002

a. Grouping Variable: Kelas



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

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47298; 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 : B-3471/In.28/J/TL.01/07/2022  
Lampiran :-  
Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,  
KEPALA SD IT AL-MUHSIN  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : ECHA VERONIKA  
NPM : 1901031025  
Semester : 6 (Enam)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL  
BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD IT AL-MUHSIN  
METRO

untuk melakukan prasurvey di SD IT AL-MUHSIN, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 06 Juli 2022  
Ketua Jurusan,



H. Nindia Yuliwulandana M.Pd  
NIP 19700721 199903 1 003



**YAYASAN AL MUHSIN METRO**  
**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL MUHSIN METRO**

**NPSN : 10810925**

**NSS : 102126105009**

Jalan Wana Bakti 3 Margorejo Metro Selatan Kota Metro Telepon (0725) 7850685 Email : sditalmuhsinm@gmail.com

Nomor : 119/KET/ILF/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **Surat Balasan Izin Penelitian**

Kepada Ykh,  
**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
**di**  
Kota Metro

***Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh***

Berdasarkan surat dari Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, Nomor : B-2036\In.28\D.1\TL.00\05\2023, tanggal 08 Mei 2023 perihal Surat Tugas mengadakan Penelitian di SDIT Al Muhsin Metro atas nama :

Nama : ECHA VERONIKA  
NPM : 1901031025  
Semester : VIII (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDIT Al Muhsin Metro

Dengan ini kami memberikan izin untuk kegiatan tersebut guna mengumpulkan data (bahan-bahan) untuk penyelesaian penelitian pendahuluan.

Demikian surat balasan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

***“Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokaatuh”***

Metro, 05 Juni 2023

Kepala Sekolah



**KAREMATUL MUSTAKIM, M.Pd**



**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.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1883/In.28.1/J/TL.00/04/2023  
Lampiran :-  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Nindia Yuliwulandana (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **ECHA VERONIKA**  
NPM : 1901031025  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TOT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-MUHSIN METRO**

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, 17 April 2023

Ketua Jurusan,



**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 Iringmulyo 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

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-2037/In.28/ID.1/TL.01/05/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro,  
menugaskan kepada saudara:

Nama : ECHA VERONIKA  
NPM : 1901031025  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk : 1. Mengadakan observasi/survey di SD IT AL-MUHSIN METRO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-MUHSIN METRO".

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 : 08 Mei 2023



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatmahan MA  
NIP 19670531 199303 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.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2036\In.28\D.1\TL.00\05\2023  
Lampiran :  
Perihal : IZIN RESEARCH

KePada Yth.,  
KEPALA SD IT AL-MUHSIN METRO  
di  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2037\In.28\D.1\TL.01\05\2023, tanggal 08 Mei 2023 atas nama saudara:

Nama : ECHA VERONIKA  
NPM : 1901031025  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research\survey di SD IT AL-MUHSIN METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir\Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-MUHSIN METRO".

Kami mengharapakan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 08 Mei 2023  
Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA  
NIP 196705311993032003



**YAYASAN AL MUHSIN METRO**  
**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL MUHSIN METRO**

**NPSN : 10810925**

**NSS : 102126105009**

Jalan Wana Bakti 3 Margorejo Metro Selatan Kota Metro Telepon (0725) 7850685 Email : sditalmuhsinm@gmail.com

Nomor : 119/KET/ILF/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **Surat Balasan Izin Penelitian**

Kepada Ykh,

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
**di**

Kota Metro

*Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh*

Berdasarkan surat dari Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, Nomor : B-2036\In.28\D.1\TL.00\05\2023, tanggal 08 Mei 2023 perihal Surat Tugas mengadakan Penelitian di SDIT Al Muhsin Metro atas nama :

Nama : ECHA VERONIKA  
NPM : 1901031025  
Semester : VIII (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games  
Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDIT  
Al Muhsin Metro

Dengan ini kami memberikan izin untuk kegiatan tersebut guna mengumpulkan data (bahan-bahan) untuk penyelesaian penelitian pendahuluan.

Demikian surat balasan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*"Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokaatuh"*

Metro, 05 Juni 2023

Kepala Sekolah



**KARIMATUL MUSTAKIM, M.Pd**



**YAYASAN AL MUHSIN METRO**  
**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AL MUHSIN METRO**

**NPSN : 10810925**

**NSS : 102126105009**

Jalan Wana Bakti 3 Margorejo Metro Selatan Kota Metro Telepon (0725) 7850685 Email : sditalmuhsinm@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN**

Nomor : 132/PER/II.F/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDIT Al Muhsin Metro menerangkan bahwa:

Nama : **KARIMATUL MUSTAKIM, M.Pd.**  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDIT Al Muhsin Metro

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : **ECHA VERONIKA**  
Tempat Tinggal : Pekalongan  
Agama : Islam  
NPM : 1901031025  
Semester : 8 (Delapan)

Mahasiswa nama tersebut diatas telah kami terima di SDIT Al Muhsin Metro untuk mengadakan Research dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/skripsi, dengan surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian surat keterangan melaksanakan tugas ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 20 Juni 2023

Kepala Sekolah

**KARIMATUL MUSTAKIM, M.Pd.**



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

Jalan Kl. Hajar Dawantara 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 : Echa Veronika  
NPM : 1901031025

Program Studi : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
I	6 April 2023		- Ace Outline - Jawaban Ambil data APD.	
2	10 April 2023		- Ace APD Ambil data di Cepayon.	
			- Ace Bab 1 2 3	



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

Dosen Pembimbing

H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd.  
NIP. 19700721 199903 1 003



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo 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 : Echa Veronika  
NPM : 1901031025

Program Studi : PGMI  
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	30 Mei 2023		- Analisis data kegiatan di Madrasah - Protesa kembali kegiatan di Pedesaan Pembaca Skripsi	
2	5 Juni 2023		- Aca BKR I R V Sip Mengajar	



Dosen Pembimbing

H. Nindia Yuliyulandana, M.Pd  
NIP. 19700721 199903 1 003



**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.ain@metrouniv.ac.id

**BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Echa Veronika

NPM : 1901031025

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD IT AL-MUHSIN METRO

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Prodi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 05 Juni 2023

Ketua Program Studi PGMI





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

**NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-370/In.28/S/U.1/OT.01/05/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : ECHA VERONIKA  
NPM : 1901031025  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901031025

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 23 Mei 2023  
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP.19750505 200112 1 002

## DOKUMENTASI

### Dokumentasi Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen



Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran



Siswa melakukan game Ular Tangga



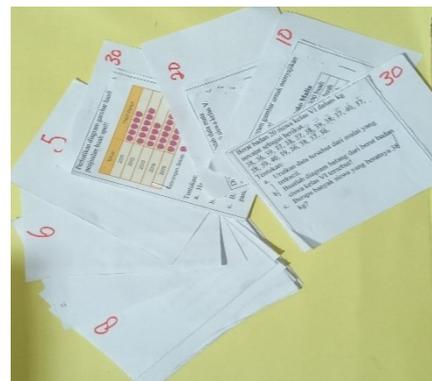
Siswa Belajar secara Kelompok



Siswa Melakukan Tournament



Guru Memberikan Penghargaan



Papan Ular Tangga Dan Kartu Soal

## Dokumentasi Kelas Kontrol



Guru menjelaskan Materi



Siswa berdiskusi dengan teman sebangku



Siswa mempresentasikan hasil diskusi

## RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Echa Veronika. Penulis merupakan putri tunggal dari pasangan Bapak Gunawan dan Ibu Sugiyatni. Penulis lahir di Gondang Rejo, 29 Agustus 2001. (TK) Khoirul Umah, lulus pada tahun 2007, Sekolah Dasar (SD) di Sekolah Dasar Negeri 03 Gondang Rejo, lulus pada tahun 2013. Melanjutkan kejenjang pertama di SMP Negeri 1 Pekalongan, lulus pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan ke jenjang atas (SMA/ sederajat) di SMK Muhammadiyah 1 Metro, lulus tahun 2019. Lalu pada tahun 2019 penulis diterima di perguruan tinggi di IAIN Metro Lampung melalui jalur UMPTKIN dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).