

SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

Oleh:

**ARI DECA FITRIANI
NPM. 1901030008**



**Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

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

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 METRO

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

Oleh:

ARI DECA FITRIANI
NPM. 1901030008

Pembimbing: H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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



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

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

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

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 : ARI DECA FITRIANI
NPM : 1901030008
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 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, 8 Juni 2023
Pembimbing

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

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 METRO

Nama : ARI DECA FITRIANI

NPM : 1901030008

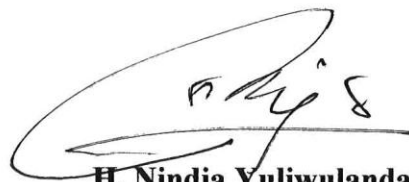
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

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

Metro, 8 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.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: 22912 / In.221 / D / 11.009 / 07 / 2022

Skripsi dengan judul: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 METRO, yang disusun oleh: Ari Deca Fitriani, NPM. 1901030008, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Jumat/16 Juni 2023.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
Penguji I : Dr. Tusriyanto, M.Pd
Penguji II : Nurul Afifah, M.Pd.I
Sekretaris : Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Zubairi, M.Pd
NIP: 19620612 198903 1 006

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

ABSTRAK

**Oleh:
ARI DECA FITRIANI
NPM. 1901030008**

Berdasarkan hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV A MIN 1 Metro tahun pelajaran 2022/2023, diketahui bahwa 82% (23 peserta didik) dari 28 peserta didik yang nilai hasil belajarnya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 18% (5 peserta didik) yang mencapai ketuntasan. Metode yang digunakan pendidik yaitu metode ceramah dan metode diskusi, akan tetapi hasilnya belum maksimal. Peserta didik cenderung pasif, hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah dengan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A MIN 1 Metro?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A MIN 1 Metro”.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian diketahui bahwa dengan penerapan model *Team Game Tournament* (TGT) hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada hasil belajar *posttest* siklus I ketuntasan yang diperoleh yaitu 54% sebanyak 15 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan pada siklus II ketuntasan *posttest* adalah 93% sebanyak 26 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam hal ini dapat dibuktikan bahwa adanya peningkatan persentase dari siklus I dengan siklus II yaitu 39%.

Adanya peningkatan ini, maka sudah mencapai kriteria keberhasilan, karena Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan rata-rata ketuntasan mencapai $\geq 70\%$. Berdasarkan hasil analisis disimpulkan penerapan model *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran matematika. Peningkatan ini merupakan keterlibatan dari peningkatan aktivitas belajar peserta didik.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), Hasil Belajar.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Deca Fitriani

NPM : 1901030008

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 16 Juni 2023
Yang Menyatakan,



Ari Deca Fitriani
NPM.1901030008

MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ﴿٧﴾ (سورة الزلزلة, ٧)

Artinya: “Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan) Nya”. (Q.S. Al-Zalzalah: 7)¹

¹ Abdul Halim Ahmad, *Mushaf Al-Quran Terjemah Ar-Rahim* (Jakarta: CV. Pustaka Jaya Ilmu, 2014).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi. Hasil studi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat berarti bagi saya.

1. Mama dan Abah ku tersayang Mama Supiyati dan Abah Ahmad Karim, terima kasih karena selalu mendoakan untuk keberhasilanku yang telah sabar mendidik dan membesarkanku serta perjuangan yang telah engkau buktikan kepada putri mu ini baik dukungan moral maupun materil
2. Adikku Alan Rafid Syarif teman berantem sekaligus mendukung setiap langkah ku
3. Mbah Wartinah, Bik Iyah, Mak Tik, yang tiada hentinya selalu memberikan dukungan dan doa terbaiknya
4. Bapak H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd selaku pembimbing Skripsi
5. Sahabat offline ku pertama kali yang kutemui di GSG IAIN yakni si pesek Anisa, sahabat online ku pertama kali yakni Anggen, serta sahabatku yang lainnya yakni Pipit dan Ntun yang membantu proses penelitianku dalam hal kendaraan, Putri yang selalu mengarahkan, Audrey yang selalu menyemangati, Bismillah Squad dan sahabat-sahabatku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
6. Teman-teman PGMI 2019 khususnya kelas A, teman-teman KPM, teman-teman PLP terima kasih atas semangat kekeluargaannya, dan semua pihak yang sudah terlibat
7. Almamater tercinta IAIN Metro

KATA PENGANTAR

Allhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
3. Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta memberikan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Para dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, yang telah memberikan ilmu dan mendidik selama perkuliahan ataupun di luar perkuliahan.
6. Kepada sekolah MIN 1 Metro yang telah memberikan izin untuk saya melakukan penelitian

Kritik dan saran demi perbaikan Skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Penulis berharap penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, 16 Juni 2023
Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ari Deca Fitriani', with a long horizontal stroke extending to the left.

Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINILITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
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
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Hasil Belajar	15
1. Hasil Belajar	15
a. Pengertian Hasil Belajar.....	15
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar	16
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
d. Ciri-Ciri Hasil Belajar	18

e. Indikator Hasil Belajar	19
f. Kriteria Hasil Belajar	20
2. Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar	21
a. Pengertian Matematika	21
b. Tujuan Pembelajaran Matematika	21
c. Materi Pembelajaran Matematika	22
B. Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	22
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	22
2. Manfaat Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)....	24
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	25
4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	26
C. Keterkaitan Antara Variabel Terikat dan Variabel Bebas	31
D. Hipotesis Penelitian	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Definisi Variabel dan Operasional Variabel.....	34
1. Definisi Variabel Bebas (X)	34
2. Definisi Variabel Terikat (Y).....	34
3. Definisi Operasional Variabel	34
B. Lokasi Penelitian.....	35
1. Tempat Penelitian	35
2. Waktu Penelitian.....	35
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	36
1. Subjek Penelitian	36
2. Objek Penelitian.....	36
D. Rencana Tindakan.....	36
1. Siklus I	37
2. Siklus II.....	40

E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Observasi	40
2. Tes.....	41
3. Dokumentasi	41
F. Instrumen Penelitian	42
1. Instrumen Observasi	42
2. Instrumen Tes Hasil Belajar	45
3. Instrumen Dokumentasi	48
G. Teknik Analisis Data	48
1. Analisis Data Kuantitatif	48
2. Analisis Data Kualitatif	49
H. Indikator Keberhasilan.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian	50
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	50
a. Profil Sekolah MIN 1 Metro	50
b. Sejarah Singkat Berdirinya MIN 1 Metro.....	50
c. Visi, Misi dan Tujuan MIN 1 Metro	51
d. Keadaan Sarana dan Prasarana MIN 1 Metro	52
e. Struktur Organisasi MIN 1 Metro	53
f. Data Pendidik dan Karyawan MIN 1 Metro	54
g. Data Peserta Didik MIN 1 Metro	55
h. Denah Lokasi MIN 1 Metro.....	55
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
a. Kondisi Awal	56
b. Pelaksanaan Siklus I.....	58
c. Pelaksanaan Siklus II	78

B. Pembahasan	96
1. Analisis Data Penggunaan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Siklus I dan Siklus II	96
2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	102
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	107
B. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Tengah Semester.....	3
Tabel 1.2 Data Prasurvey Terhadap Hasil Belajar.....	4
Tabel 1.3 Penelitian Relevan	10
Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar Peserta Didik	19
Tabel 2.2 Kriteria Hasil Belajar	20
Tabel 2.3 Tabel Turnamen	30
Tabel 2.4 Tabel Penskoran.....	30
Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Penghargaan Kelompok.....	31
Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas IV A MIN 1 Metro	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Pendidik	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Peserta Didik.....	43
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Siklus I dan Siklus II.....	46
Tabel 3.5 Pedoman Penskoran.....	47
Tabel 3.6 Indikator Keberhasilan.....	49
Tabel 4.1 Jumlah dan Kondisi Sarana Prasarana	52
Tabel 4.2 Data Pendidik dan Karyawan MIN 1 Metro.....	54
Tabel 4.3 Data Peserta Didik MIN 1 Metro.....	55
Tabel 4.4 Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I	70
Tabel 4.5 Data Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I	71
Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I	75
Tabel 4.7 Data Hasil Observasi Pendidik Siklus II.....	89
Tabel 4.8 Data Rata-Rata Persentase Belajar Peserta Didik Siklus II	90
Tabel 4.9 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II	94
Tabel 4.10 Aktivitas Pendidik Pada Siklus I dan Siklus II.....	96
Tabel 4.11 Data Rata-rata Aktivitas Pembelajaran Siklus I dan Siklus II....	97
Tabel 4.12 Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	102

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Keliling Persegi	28
Gambar 3.1 Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	37
Gambar 4.1 Struktur Organisasi MIN 1 Metro	53
Gambar 4.2 Denah Lokasi MIN 1 Metro	55
Gambar 4.3 Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan <i>Team Game Tournament (TGT)</i> Siklus I.....	72
Gambar 4.4 Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus	75
Gambar 4.5 Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan <i>Team Game Tournament (TGT)</i> Siklus II	91
Gambar 4.6 Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus II	94
Gambar 4.7 Persentase Aktivitas Pendidik Siklus I dan Siklus II.....	96
Gambar 4.8 Persentase Aktivitas Pembelajaran Pada Siklus I dan Siklus II	98
Gambar 4.9 Grafik Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus I.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1	Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) 114
Lampiran 2	Outline 115
Lampiran 3	Silabus 119
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) 122
Lampiran 5	Kisi-Kisi Soal Siklus I dan II..... 127
Lampiran 6	Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus I..... 128
Lampiran 7	Kunci Jawaban <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus I..... 129
Lampiran 8	Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus II..... 132
Lampiran 9	Kunci Jawaban <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus II..... 133
Lampiran 10	Lembar Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I..... 136
Lampiran 11	Lembar Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I..... 142
Lampiran 12	Lembar Hasil Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus 1 148
Lampiran 13	Lembar Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II..... 149
Lampiran 14	Lembar Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II 155
Lampiran 15	Lembar Hasil Belajar <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siklus II 161
Lampiran 16	Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik 162
Lampiran 17	Izin Prasurvey 164
Lampiran 18	Surat Balasan Prasurvey 165
Lampiran 19	Surat Bimbingan Skripsi..... 166
Lampiran 20	Surat Tugas 167
Lampiran 21	Surat Izin Research..... 168
Lampiran 22	Surat Balasan Research 169
Lampiran 23	Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan..... 170
Lampiran 24	Bukti Bebas Pustaka Prodi PGMI 171
Lampiran 25	Keterangan Lulus Uji Plagiasi Turnitin..... 172
Lampiran 26	Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi..... 174
Lampiran 27	Dokumentasi Kegiatan Penelitian 176
Lampiran 28	Daftar Riwayat Hidup..... 180

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 7 dan No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa melalui mata pelajaran matematika peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menggunakan penalaran dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.¹

Pendidikan salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka akan semakin baik pula sumber daya manusianya.

Mata pelajaran matematika penting untuk dipelajari karena memberikan manfaat dalam kehidupan. Ahmad Susanto mengemukakan pendapatnya “Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja,

¹*Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. (Permendiknas, 2006).

serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.²

Mengacu pada tujuan pembelajaran matematika, maka diperlukan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika dengan menarik minat dan motivasi dalam diri peserta didik sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah yang memiliki kemampuan memahami masalah dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika. Namun kenyataannya, pembelajaran matematika di kelas IV A MIN 1 Metro masih belum sesuai harapan.

Berdasarkan prasurvey yang telah dilakukan peneliti pada hari Jumat tanggal 02 Desember 2022.³

1. Peneliti mengamati bahwa peserta didik kelas IV A pada saat pembelajaran matematika kurang memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh pendidik
2. Kurangnya timbal balik dari peserta didik kepada pendidik
3. Pendidik juga masih kurang dalam mengembangkan minat dan motivasi peserta didik dengan memberikan model pembelajaran inovatif disertakan media pendukung pada setiap proses pembelajaran
4. Pembelajaran juga masih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik belum mampu aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas

²Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 185.

³Aisyah, "Observasi Terhadap Wali Kelas IV A Dan Pengamatan Pada Kelas IV A Saat Prasurvey Di MIN 1 Metro," *MIN 1 Metro* Pukul 13.00-15.30 Wib (2 Desember 2022).

5. Pendidik hanya berfokus pada model pembelajaran ceramah saja pada saat pembelajaran matematika di kelas, ini juga menyebabkan rasa kerjasama dan tanggungjawab peserta didik belum tercipta pada saat pembelajaran
6. Partisipasi peserta didik juga masih rendah ini juga merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan untuk menarik peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas

Permasalahan tersebut didukung hasil belajar matematika peserta didik kelas IVA yang masih kurang optimal. Dari hasil prasurey wawancara dengan wali kelas IV A di MIN 1 Metro, diperoleh keterangan bahwa: “masih banyak peserta didik yang belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal, hal ini terlihat dari nilai Ulangan Tengah Semester yang masih banyak mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70”.

Tabel 1.1
Data Nilai Ulangan Tengah Semester Pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV A MIN 1 Metro Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Nama	L/P	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Afifah Marwa Adlina	P	70	87	Tuntas
2.	Aidan Ivander Putra Yuan	L	70	33	Tidak Tuntas
3.	Anatha Faizullah Handayani	L	70	30	Tidak Tuntas
4.	Aqila Candraningtyas	P	70	30	Tidak Tuntas
5.	Aufar Raziq Athallah	L	70	70	Tuntas
6.	Azkiya Huwaida Viandra	L	70	40	Tidak Tuntas
7.	Azmi Fauzan Nur	P	70	67	Tidak Tuntas
8.	Azzahra Riefyan	P	70	97	Tuntas
9.	Bilqis Zahia Agesy	P	70	43	Tidak Tuntas
10.	Dhiva Zhafira Nadia	P	70	80	Tuntas
11.	Ellenafia Latif	P	70	30	Tidak Tuntas
12.	Ghaziya Nada Nibira	P	70	20	Tidak Tuntas
13.	Hafidz Pratama Putra	L	70	30	Tidak Tuntas
14.	Hanaa Nayra Bilqis	P	70	30	Tidak Tuntas
15.	Hanif Ardiyansyah	L	70	30	Tidak Tuntas
16.	Kenzie Rafa Hariyanto	L	70	47	Tidak Tuntas
17.	Keyza Latisya Aquira	P	70	30	Tidak Tuntas

No.	Nama	L/P	KKM	Nilai	Keterangan
18.	Kinandita Nala Rayundra	P	70	43	Tidak Tuntas
19.	Muhammad Abdu Rofi Muiz	L	70	60	Tidak Tuntas
20.	M. Zhillan Zhalila Hamzah	L	70	30	Tidak Tuntas
21.	Muhammad Keisya Al Fadli	L	70	40	Tidak Tuntas
22.	Muhammad Zahran Andira	L	70	80	Tuntas
23.	Muhammad Zidan Abrori	L	70	30	Tidak Tuntas
24.	Nadhief Moeya Abiadth	P	70	47	Tidak Tuntas
25.	Nafi Dzaid Arham	L	70	30	Tidak Tuntas
26.	Namira Dwi Aghnia	P	70	23	Tidak Tuntas
27.	Rais Faith Fulvian	L	70	50	Tidak Tuntas
28.	Syifa Awalunnisa Aprilia	P	70	33	Tidak Tuntas

Sumber: Dokumentasi nilai Ulangan Tengah Semester Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV A MIN 1 Metro tahun pelajaran 2022/2023.

Tabel 1.2
Data Prasurvey Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Ulangan Tengah Semester Pada Mata Pelajaran Matematika kelas IV A MIN 1 Metro Tahun Pelajaran 2022/2023

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	5	18%
2.	< 70	Tidak Tuntas	23	82%

Sumber: Dokumentasi nilai Ulangan Tengah Semester Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas IV A MIN 1 Metro tahun pelajaran 2022/2023.⁴

Bedasarkan tabel diatas diperoleh informasi bahwa nilai peserta didik kelas IV A MIN 1 Metro pada mata pelajaran Matematika yang berjumlah 28 peserta didik masih banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebanyak 82% atau sejumlah 23 peserta didik, sedangkan yang mencapai KKM yaitu 18% atau 5 peserta didik.

Pada saat Prasurvey, peneliti juga melakukan wawancara kepada peserta didik kelas IV A salah satu diantaranya peserta didik yang bernama Afifah, Syifa, Azmi dan Keisha dengan mengajukan pertanyaan. Pertanyaan

⁴Aisyah, *Observasi Terhadap Wali Kelas IV A Dan Pengamatan Pada Kelas IV A Saat Prasurvey Di MIN 1 Metro* (MIN 1 Metro, 02 Desember 2022).

pertama: “Apakah setiap kali pendidik mengajar mata pelajaran matematika memberikan pujian ataupun *reward* kepada peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar?”. Peserta didik itu menjawab “Tidak, karena setelah menjelaskan materi pendidik langsung memberikan soal dan meninggalkan kelas, kami diberikan waktu untuk mengerjakan, setelah selesai dikumpul dan di nilai”. *Reward* merupakan suatu bentuk teori penguatan positif yang bersumber dari teori behavioristik.

Menurut Ngalim Purwanto menjelaskan bahwa *reward* adalah alat untuk mendidik peserta didik supaya merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Menurut peneliti dengan adanya *reward* atau penghargaan mampu menarik peserta didik menjadi semangat dalam belajar karena ada hal baru, dipersiapkannya *reward* akan meningkatkan kinerja peserta didik, sebab *reward* memberikan semangat dan menjadikan motivasi peserta didik agar mendapatkan sebuah penghargaan dari pendidik dengan cara meningkatkan semangat belajarnya.

Pertanyaan kedua: “Pendapat kalian tentang mata pelajaran matematika itu bagaimana?”. Peserta didik itu menjawab “kadang susah kadang enggak, tapi banyak susahnyanya”. Pertanyaan ketiga: “Model pembelajaran apa saja yang sudah diajarkan oleh pendidik?”. Peserta didik itu menjawab: Guru hanya ceramah dikelas kadang tanya jawab. Peneliti juga melakukan wawancara kepada pendidik di kelas IV A dengan Ibu Aisyah di

MIN 1 Metro.⁵ Hasil wawancara tersebut dalam pembelajaran masih bersifat *Teacher Centered*, belum adanya timbal balik dari peserta didik ke pendidik.

Hasil belajar kelas IV A juga masih mengacu pada satu aspek saja yaitu aspek afektif, guru belum mengembangkan aspek kognitif dan psikomotorik dalam penilaian hasil belajar peserta didik di kelas pada mata pelajaran matematika sehingga perlu adanya peningkatan yang mencakup 3 ranah yaitu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam strategi pembelajaran disini metode yang digunakan oleh guru masih menekankan terhadap aktivitas pendidik bukan pada aktivitas peserta didik, pembelajaran dikelas pun masih kurang variatif.

Untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan kualitas pembelajaran, perlu diterapkannya model pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 hingga 6 orang dengan struktur kelompok bersifat heterogen (campuran).⁶

Pembelajaran kooperatif dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan Piaget dan Vygotsky. Berdasarkan penelitian Piaget yang pertama, dikemukakan bahwa pengetahuan itu

⁵Aisyah dan Nurul, *Observasi dan Wawancara Terhadap Wali Kelas IV A Dan IV C Serta Peserta didik Kelas IV* (MIN 1 Metro: Pukul 13.00-15.30 Wib, 2022).

⁶Nurdyansyah dan Eni Fariyatul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 53.

dibangun dalam pikiran anak. Dalam pembelajaran kooperatif, guru berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi.⁷ Salah satu bentuk pembelajaran yang dipilih peneliti adalah *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dipilih peneliti karena model pembelajaran ini adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya (menjadi narasumber) dan mengandung unsur permainan.⁸

Maka model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dipilih untuk menjadi alternatif dalam memecahkan masalah kualitas pembelajaran matematika di kelas IV MIN 1 Metro dengan materi “Keliling dan Luas Bangun Datar” karena model ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif tidak hanya peserta didik yang berkemampuan akademis tinggi namun juga untuk peserta didik yang berkemampuan akademis rendah. Motivasi peserta didik dan pemahaman materi matematika akan cenderung meningkat dikarenakan model ini dapat membuat peserta didik tertarik dan fokus kedalam materi karena dengan menggunakan model ini tidak terkesan membosankan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN 1 Metro”.

⁷Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 173.

⁸Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 203.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan pendidik adalah metode ceramah, sehingga Kegiatan Belajar Mengajar hanya berpusat pada pendidik
2. Peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan kurangnya dorongan dan semangat
3. Hasil belajar matematika peserta didik masih rendah karena jumlah peserta didik yang tuntas hanya ada 5 orang atau 18%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas ada 23 orang atau 82% yang disebabkan karena peserta didik terlalu asyik bermain hingga lupa waktu
4. Belum adanya timbal balik dari peserta didik ke pendidik, artinya peserta didik belum mampu sepenuhnya menghormati pendidik karena peserta didik tidak memberikan timbal balik ke pendidik, contohnya peserta didik masih sering tidak mengerjakan PR, peserta didik sering mencontek
5. Pendidik yang masih fokus dengan model pembelajaran ceramahnya sehingga membuat peserta didik sulit memecahkan masalah
6. Peserta didik yang kurang dalam mengikuti pembelajaran sehingga banyak yang tidak aktif di dalam kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah masih terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah sehingga peneliti membatasi masalah yang akan diteliti: Penggunaan model pembelajaran *Team*

Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi Keliling dan Luas Bangun Datar kelas IV A MIN 1 Metro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu: “Apakah dengan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A MIN 1 Metro?”.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A MIN 1 Metro”.

2. Manfaat

- a. Bagi Pendidik diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta mengubah paradigma pembelajaran matematika dari *teacher centered* menjadi *student centered*.
- b. Bagi Peserta Didik diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan antusiasme peserta didik melalui kompetisi akan menumbuhkan peran aktif dalam pembelajaran dan kerjasama kelompok.
- c. Bagi Lembaga Pendidikan menjadikan sekolah yang lebih inovatif dan meningkatkan mutu serta kualitas pengajaran di sekolah.

F. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yaitu untuk menjelaskan posisi perbedaan atau memperkuat hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang telah ada. Pengkajian terhadap hasil penelitian yang relevan, berfungsi sebagai pembandingan dari kesimpulan berpikir peneliti. Peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu. Hasil penelusuran penelitian terdahulu, diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

Tabel 1.3
Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Tedi Hilmawan, 2017. ⁹ <i>Implementasi Model Pembelajaran Team Games Turnament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SD</i>	Hasil penelitian dengan penerapan pembelajaran menggunakan model <i>Time Games Tournament (TGT)</i> adalah aktivitas belajar peserta didik Siklus I 64% setelah diadakan refleksi pada Siklus I maka aktivitas belajar peserta didik pada Siklus ke II menjadi 78% atau mengalami peningkatan sebesar 14,2%. Hasil belajar peserta didik Siklus I diperoleh peserta didik yang tuntas sebanyak 67,85% sedangkan pada Siklus II hasil	Pada Variabel Y atau Variabel Terikat membahas tentang hasil belajar peserta didik, dan metode penelitian yang digunakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Cempaka Nuban Tahun Pelajaran 2016/2017,serta pada mata pelajaran yang diteliti berbeda, pada penelitian ini yang diteliti adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pertemuan pada setiap Siklus berbeda, pada penelitian

⁹Tedi Hilmawan, *Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Turnament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SD Negeri 1 Cempaka Nuban Tahun Pelajaran 2016/2017.*

No.	Nama Peneliti dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Negeri 1 Cempaka Nuban Tahun Pelajaran 2016/2017	belajar peserta didik sebanyak 82,14% atau mengalami peningkatan sebesar 14,29%. Metode pengumpulan data hasil belajar menggunakan tes, observasi dan dokumentasi		ini menggunakan 4 pertemuan dalam 1 Siklus
2.	Wulan Riskamawanti. ¹⁰ Implementasi Model <i>Cooperative Learning Tipe TeamGame Tournament (TGT)</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muhammadiyah Hadimulyo Tahun Pelajaran 2014/2015.	Hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i> pada Siklus I dan Siklus II hasil belajar peserta didik meningkat yaitu pada Siklus I rata-rata 67,4 dengan persentase 42,1% dan Siklus II rata-rata 80,5 dengan persentase 73,7%. Dalam hal ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II sebesar 13,1 atau persentase 31,6%. Peningkatan hasil belajar peserta didik yang terjadi membuktikan bahwa model <i>TeamGame Tournament (TGT)</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Ilmu	Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Permasalahan yang diteliti sebagian besar sama yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik, metode yang kurang bervariasi, serta rendahnya minat peserta didik pada saat mata pelajaran matematika. Variabel X model	Lokasi penelitian yang dilakukan di MI Muhammadiyah Hadimulyo Tahun Pelajaran 2014/2015. Mata pelajaran yang diteliti berbeda pada penelitian ini pelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

¹⁰Wulan Riskamawanti, *Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muhammadiyah Hadimulyo Tahun Pelajaran 2014/2015.*

No.	Nama Peneliti dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V MI Muhammadiyah Hadimulyo. Penelitian ini terdiri dari 2 Siklus dan setiap Siklus terdiri dari 3 pertemuan. Alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi.	pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dan Variabel Y hasil belajar matematika	
3.	Siti Nur Khalimah. ¹¹ Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) (Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur, Kabupaten	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan pembelajaran matematika Bangun Datar. Dibuktikan data dari kondisi awal sampai Siklus II, persentase ketuntasan peserta didik 88,46%. Subjek penelitian kelas II yang berjumlah 26 peserta didik. Teknik <i>sampling</i> yang digunakan adalah <i>Total Sampling</i> . Variabel penelitian menggunakan 2 variabel yaitu hasil belajar matematika dan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). Metode pengumpulan	Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), materi yang diteliti sama. Variabel yang digunakan sama yakni Variabel X (Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>) dan Variabel Y (hasil belajar matematika)	Lokasi penelitian yang dilaksanakan di SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang. Kelas yang diteliti, materi yang diteliti, <i>teknik sampling</i> yang digunakan juga berbeda

¹¹Siti Nur Khalimah, *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang.*

No.	Nama Peneliti dan Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Magelang).	data menggunakan tes dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase		
4.	Ruth Lana Monika. ¹² Penerapan Model Pembelajaran Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Siswa Kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan	Hasil penelitian menjelaskan bahwa ada pengaruh yang positif dengan menerapkan <i>Team Game Tournament</i> (TGT). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini mencapai nilai hasil belajar Siklus I 8,33% dan Siklus II 41,66%. Hasil penelitian ini telah menunjukkan peningkatan nilai rata-rata <i>Posttest</i> pada Siklus I 4,38% dan rata-rata <i>Posttest</i> pada Siklus II 6,54%. Instrumen yang digunakan teknik non tes dan teknik tes. Komponen pengumpulan data berasal dari hasil <i>pretest</i> , <i>posttest</i> , observasi.	Variabel yang digunakan yakni Variabel Bebas model pembelajaran <i>Cooperative Team Game Tournament</i> (TGT) dan Variabel Terikat hasil belajar peserta didik. Sama-sama menggunakan 2 Siklus	Lokasi penelitian yang diteliti yakni SMP Kanisius Kalasan Yogyakarta, mata pelajaran yang diteliti juga berbeda

Berdasarkan penelitian relevan diatas dengan hasil penelitian yang saya teliti terdapat perbedaan yaitu: terletak pada lokasi penelitian, materi

¹²Ruth Lana Monika, *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Siswa Kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia.*

penelitian, populasi penelitian, siklus dan pertemuan yang digunakan, alat pendukung atau media pembelajaran. Kesamaan dari penelitian relevan dengan penelitian saya yaitu: terletak pada variabel X (Model Pembelajaran *Team Game Tournament*), Variabel Y (hasil belajar matematika).

Sedangkan yang saya teliti adalah hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A MIN 1 Metro menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Novelty adalah unsur kebaruan atau temuan dari sebuah penelitian. Kebaruan dari penelitian saya yaitu ketika permainan dan pertandingan berlangsung dilakukan *rolling* setiap 1 pertanyaan. Skoring diperoleh dari perindividu bukan berkelompok. Setiap peserta didik akan merasakan gabung dengan kelompok lainnya dengan tujuan yang sama yaitu menjawab pertanyaan dengan benar, setiap kelompok akan tetap bekerja sama dengan kelompoknya meskipun berbeda tempat, sehingga kesempatan untuk menang akan lebih besar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Hasil Belajar

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Menurut Bloom definisi hasil belajar adalah: Mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu Kompetensi Dasar. kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik menerima pengalaman belajar sebagai tingkat kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dan kompetensi dasar yang di dalamnya terdapat indikator-indikator yang dapat menentukan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.¹

Teori-teori hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Warsito mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar

¹Wina Sanjaya, *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Kencana, 2008), 27.

- 2) Wahidmurni menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya.²
- 3) Sudjana berpendapat hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, faktor internal dan eksternal, selain itu lingkungan belajar juga dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada tahap pembelajaran.³

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif disebut ranah yang mencakup kegiatan otak.⁴ Pada ranah kognitif ini pendidikan diharapkan dapat melakukan suatu tindakan sehingga mengetahui berapa banyak peserta didik yang telah memahami dan belum memahami materi, sehingga pendidik dapat memberikan bimbingan khusus kepada peserta didik yang belum memahami mata pelajaran. Ranah ini mengenai hasil belajar intelektual yang terdiri dari lima aspek yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi.

²Nurhayati, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Inpres 1 Baina," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 04, no. No. 10 (28 Mei 2014): 2–3.

³Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 39.

⁴Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 43.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai pendidik, kebiasaan belajar, serta hubungan sosial.

3) Ranah Psikomotorik

Menurut Gagne hasil belajar mencakup:

- a) Informasi Verbal, berkaitan dengan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa
- b) Keterampilan intelektual
- c) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya
- d) Keterampilan motorik, kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani
- e) Sikap yakni kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap sesuatu.⁵

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor Internal

Faktor yang datang dari dalam diri peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor internal besar pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan Clark bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah 70% dipengaruhi

⁵Abduloh Suntoko, Tedi Purbangkara, dan Ade Abikusna, dkk, *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 204–206.

oleh kemampuan peserta didik dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan, juga faktor lain seperti motivasi belajar, sikap, kebiasaan belajar, faktor fisik dan psikis.⁶ Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, kognitif, dan daya nalar peserta didik.⁷

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal datang dari luar diri peserta didik, salah satunya adalah kualitas pengajaran, yaitu efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan.⁸

d. Ciri-Ciri Hasil Belajar

- 1) Peserta didik dapat mengingat fakta, prinsip, konsep yang telah dipelajarinya dalam kurun waktu yang cukup lama
- 2) Peserta didik dapat memberikan contoh dari prinsip dan konsep yang telah dipelajarinya
- 3) Peserta didik dapat mengaplikasikannya atau menggunakan konsep, prinsip yang telah dipelajarinya dalam situasi lain yang sejenis, baik dalam hubungannya dengan bahan pelajaran maupun dalam praktek kehidupan sehari-hari
- 4) Peserta didik mempunyai dorongan yang kuat untuk mempelajari bahan pelajaran lebih lanjut
- 5) Peserta didik terampil mengadakan kerja sama

⁶Kartika, *Pengaruh Hasil Belajar* (Yogyakarta: Kartika Tunggal Isnaeni, 2017), 10–11.

⁷Muhammad Uzer dan Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 134.

⁸Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 23.

- 6) Peserta didik memperoleh kepercayaan bahwa adanya usaha sendiri dalam memecahkan masalah belajar.
- 7) Peserta didik mampu menguasai bahan pelajaran yang telah dipelajari minimal 50%.⁹

e. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar khususnya dalam bidang matematika adalah hasil yang dicapai peserta didik selama belajar yang menyangkut ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik, sehingga peserta didik memperoleh hasil sesuai yang diharapkan. Indikator hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik selama belajar di sekolah yang merupakan perpaduan dari tiga ranah tersebut.

Ranah kognitif diperoleh dari hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan hasil nilai ulangan. Ranah afektif merupakan nilai hasil belajar yang menyangkut perilaku peserta didik. Aspek psikomotor merupakan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik yang dituangkan dalam bentuk tugas.¹⁰ Berikut ini Kata Kerja Operasional (KKO).¹¹

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar Peserta Didik

Aspek	Kompetensi	Indikator Hasil Belajar
Kognitif	1) Pengetahuan 2) Pemahaman 3) Penerapan 4) Analisis	1) Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi, mendefinisikan 2) Menerjemahkan, mengubah,

⁹Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Sinarbaru, 1989), 5.

¹⁰Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 68–69.

¹¹E Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 139.

Aspek	Kompetensi	Indikator Hasil Belajar
	5) Sintesis 6) Evaluasi	menguraikan, merumuskan, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat, menjelaskan 3) Mengoperasikan, mengubah, menunjukkan, mempersiapkan 4) Menguraikan, membedakan. 5) Merancang, merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan, merencanakan. 6) Menkritis, menafsirkan, memberikan evaluasi.
Afektif	1) Penerimaan 2) Menanggapi 3) Penanaman 4) Pengorganisasian 5) Karakteristik	1) Mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya 2) Konfirmasi, menjawab, membaca, melaksanakan, melaporkan, dan menampilkan 3) Menginisiasi, melibatkan, mengusulkan, melakukan 4) Memverifikasi, menyusun, menyatukan, menghubungkan, 5) Nilai-nilai sebagai pandangan hidup
Psikomotorik	1) Pengamatan 2) Peniruan 3) Pembiasaan 4) Penyesuaian	1) Mengamati proses, memberi perhatian, memberi perhatian 2) Melatih, mengubah, penggunaan model 3) Membiasakan, mengontrol, konsisten 4) Menyesuaikan, mengembangkan, menerapkan model

f. Kriteria Hasil Belajar

Tabel 2.2
Kriteria Hasil Belajar Menurut Suharsimi Arikunto¹²

Kuantitas	Kualitas
81-100	Baik Sekali
66-80	Baik
56-65	Cukup
41-55	Kurang
0-40	Gagal

¹²Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 1986), 246.

2. Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa Yunani yaitu *Mathematike* yang berarti mempelajari, berasal dari kata *Mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di mulai dari SD, SMP, SMA, sampai perguruan tinggi. Matematika menjadi suatu keperluan bagi bekal hidup manusia. Disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang didapat dari kegiatan berpikir yang terbentuk dari hasil pengalaman manusia secara empiris (pengamatan).¹³

Ahmad Susanto yang mengemukakan bahwa: Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁴

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, tujuan pembelajaran matematika sebagai berikut:

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

¹³Nurdinah Hanifah, Imam Suhaebar, dan Maulana, dkk, *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation Based Learning*, Cetakan Ke 1 (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020), 1.

¹⁴Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 185.

- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, serta menjelaskan gagasan
- 3) Memecahkan masalah yang berkaitan dengan kemampuan memahami masalah, merancang model, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
- 4) Mengomunikasikan dengan simbol, tabel, diagram.¹⁵
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu dan minat.¹⁶

c. Materi Pembelajaran Matematika Kelas IV

- 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)
- 4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)

B. Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Argumen penelitian tentang *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbentuk dalam kelompok belajar dengan 4 sampai 6 peserta didik, dan tidak membatasi kemampuan peserta didik (pengelompokan bisa dilakukan secara acak). Setiap peserta didik belajar sambil bermain sehingga tidak

¹⁵Siti Nur Rohmah, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: UAS Press, 2021), 3–4.

¹⁶Hasratuddin, *Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika* "PENDIDIKAN MATEMATIKA PARADIKMA. Vol. 06. (Medan: Universitas Negeri Medan, 2014), 134–135.

merasa bosan. Peserta didik memainkan pertandingan seperti bermain kuis, peserta didik juga mengerjakan lembar soal yang sudah pendidik siapkan. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini membuat peserta didik lebih fokus dan kondusif ketika pembelajaran berlangsung. Ada 6 langkah-langkah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang bisa diterapkan di kelas yaitu: penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan, skor, penghargaan kelompok.

Briggs menjelaskan Model adalah “seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan proses pembelajaran”.¹⁷ Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim.¹⁸ Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan.¹⁹

Menurut Saco model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yakni peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Permainan tersebut dapat disusun oleh pendidik dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

¹⁷Ahdar Djamiluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet. 1 (Sulawesi Selatan: CV Kaffah Learning Center, 2019), 35.

¹⁸Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012), 83.

¹⁹Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 92.

Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik *mereview* dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa *Team Game Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antarpeserta didik dan sikap pada peserta didik lain yang berbeda.

Dari uraian di atas ditarik kesimpulan pengertian dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda.²⁰

2. Manfaat Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

- a. Manfaat Teoritis yaitu dapat menemukan teori atau pengetahuan baru tentang peningkatan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan ebagai dasar untuk penelitian selanjutnya
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Manfaat bagi peserta didik yaitu kesempatan yang luas untuk berperan aktif, memudahkan dalam memahami materi, mendorong semangat belajar.
 - 2) Manfaat bagi Sekolah yaitu dapat mengetahui karakteristik peserta dan meningkatkan mutu pendidikan

²⁰Maulana Arafat Lubis, dkk, *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI Teori Dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila* (Yogyakarta, 2022), 126–127.

- 3) Manfaat bagi pendidik yaitu memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran, sebagai alat untuk mendorong aktivitas pembelajaran, memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku peserta didik dan memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran.²¹

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

a. Kelebihan

- 1) Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif
- 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai
- 3) Melatih peserta didik untuk bersosialisasi
- 4) Peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran
- 5) Dalam pembelajaran membuat peserta didik menjadi lebih senang karena ada permainan berupa turnamen
- 6) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 7) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam serta proses pembelajaran berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik.
- 8) Motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik.²²

²¹Shilphy A Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Sleman: Deepublish, 2020), 15–16.

²²Putu Yulia Angga Dewi, Naniek Kusumawati, dan Erinda Nur Pratiwi, dkk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 127.

b. Kelemahan

1) Bagi Pendidik

- a) Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, kelemahan ini dapat diatasi jika pendidik yang bertindak sebagai pemegang kendali dalam menentukan pembagian kelompok
- b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan

2) Bagi Peserta Didik

- a) Adanya peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, pendidik membimbing dengan baik peserta didik yang kurang pemberani
- b) Pendidik harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan, membuat soal untuk setiap meja turnamen, dan pendidik harus tahu urutan akademis peserta didik yang tertinggi hingga terendah.²³
- c) Waktu yang terbatas untuk memainkan turnamen

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)**a) Penyajian Kelas (*Class Presentations*)**

Pada awal pembelajaran, pendidik menyajikan materi dalam penyajian kelas atau disebut dengan presentasi kelas. Pendidik

²³Yuliana, *Pendidikan Progresif*, Cetakan Ke 1 (Banjarsari: A-Empat, 2020), 152.

menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang materi yang akan dibahas. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung dipimpin pendidik. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik.

b) Kelompok

Kelompok atau tim di dalam *Team Game Tournament* (TGT) terdiri dari 4-6 peserta didik (menyesuaikan). Fungsi dari kelompok tersebut agar peserta didik mudah memahami materi secara bersama-sama, kelompok dibagi secara acak. Skor game yang diperoleh tiap individu akan mempengaruhi skor kelompok, artinya keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh keberhasilan masing-masing individu.

Menurut Mulyana kelompok merupakan sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu dengan yang lain, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut.

Menurut Syamsul kelompok merupakan kumpulan dua orang atau lebih, yang secara teratur mengadakan interaksi sesama untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan masing-masing anggota kelompok.²⁴

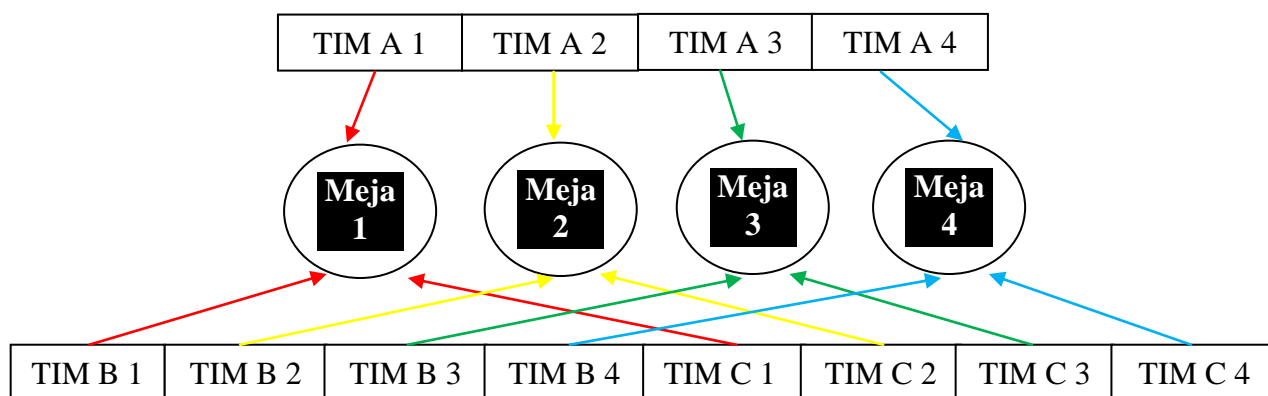
²⁴ Amiruddin Saleh, "Pengertian, Batasan, dan Bentuk Kelompok," *Modul 01 Dinamika Kelompok*, 2019, 11.

Argumen peneliti terkait pembentukan kelompok pada langkah kedua model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu sangat membantu pendidik dalam menilai setiap kelompok yang memiliki kemampuan berbeda-beda dan membuat peserta didik belajar menjadi lebih focus.

c) Permainan (*Games*)

Terdiri atas permainan sederhana bertujuan untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik contoh, peserta didik memilih kartu nomor dan mencoba untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut, apabila pertanyaan dijawab dengan benar akan mendapatkan skor.

Gambar 2.1
Meja Turnamen



d) Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar dimana permainan terjadi. Pada turnamen pertama peserta didik membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen. Peserta didik di bagi secara acak untuk menempati meja turnamen 1, 2, 3, dan 4. Dalam

turnamen ini masing-masing peserta mengambil nomor undian, kemudian ada peserta didik yang bertugas membaca soal, menjawab pertanyaan, dan membacakan kunci jawaban, posisi tersebut harus di tukar. Dilanjutkan dengan permainan berikutnya.

e) *Scoring*

Scoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 1 poin setiap 1 pertanyaan kepada timnya, poin tim akan ditotal secara keseluruhan. pemberian skor dengan cara menjumlahkan jawaban benar pada satu soal tes. Skor digunakan untuk menganalisis hasil tes pemahaman konsep matematika peserta didik. Penggunaan skoring nilai berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh peserta didik. Penggunaan skoring ini, menunjukkan bahwa setiap peserta didik baik yang berprestasi rendah, sedang dan tinggi sama-sama memperoleh kesempatan yang sama untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Jadi nilai skor pada setiap pertemuan menyesuaikan jumlah pertanyaan kemudian satu jawaban benar akan mendapatkan poin 1. Pada penelitian ini terdapat 5 butir pertanyaan dan ada 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 peserta didik. Jadi 1 kelompok mempunyai kesempatan sebanyak 36 kali menjawab pertanyaan atau 36 poin yang bisa didapatkan dalam 1 kali pertemuan dan 1 kelompok. Karena setiap individu mempunyai 1 kali kesempatan untuk menjawab 1 pertanyaan.

Tabel 2.3
Tabel Turnamen

Kel	Nomor Soal	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Skor
1	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
2	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
3	1				
	2				
	3				
	4				
	5				
4	1				
	2				
	3				
	4				
	5				

Tabel 2.4
Tabel Penskoran

No Soal	Skor Perolehan	Bobot Soal	Perhitungan Skor
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
Jumlah			

Tabel penskoran merupakan pedoman bagi pendidik untuk menentukan berapa jumlah nilai peserta didik dengan cara menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh kemudian dikali dengan bobot soal, kemudian hasil yang diperoleh muncul. Berikut adalah data tabel turnamen siklus I dan siklus II.

f) Penghargaan Kelompok

Setelah turnamen berakhir, pendidik mengumumkan kelompok yang jadi pemenang, kemudian kelompok akan mendapatkan *reward* apabila rata-rata skor kelompok memenuhi kriteria yang ditentukan.²⁵

Tabel 2.5
Kriteria Penilaian Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rata-Rata Tim)	Penghargaan
30-50	<i>Good Team</i>
51-70	<i>Great Team</i>
71 ke atas	<i>Super Team</i>

C. Keterkaitan Antara Variabel Bebas (X) dan Variabel Terikat (Y)

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan kesiapan dan kemampuan pendidik dalam membuat metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan “kemampuan peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Pada pembelajaran matematika, model pembelajaran memiliki peranan penting dalam memahami suatu materi pelajaran. Seorang pendidik harus mampu memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar

²⁵Joko Krismanto Harianja, Hanii Subakti, dan Akbar Aficena, dkk, *Tipe-Tipe Pembelajaran Kooperatif*, Cetakan Ke 1 (Jawa Timur: Yayasan Kita Menulis, 2022), 96.

peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). “Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) cocok diterapkan bagi peserta didik, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif dan peserta didik akan memahami materi secara maksimal”.²⁶

Hubungan antara *Team Game Tournament* (TGT) dengan matematika yaitu ditegaskan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar matematika lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik untuk melaksanakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga pendidik harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan pada pembelajaran Keliling dan Luas Bangun Datar sehingga diperoleh hasil yang optimal.

Jadi hubungan antara model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan matematika menurut peneliti sangat berhubungan karena model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ada kaitannya, karena belajar yang diisi dengan 6 langkah-langkah, yaitu penyajian kelas, kelompok, permainan, pertandingan, skor dan penghargaan. Adanya Langkah-langkah tersebut memberikan semangat kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang diisi dengan pembelajaran yang berbeda tentunya lebih menarik peserta didik dalam belajar matematika dengan permainan dan pertandingan. Ketika peserta didik mencoba menjawab pertanyaan maka saat

²⁶Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 22.

itu merupakan puncak dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang mana peserta didik benar-benar berfikir kritis namun tetap dalam ranah permainan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dalam usaha pembuktian hipotesis, peneliti dapat melakukan dan menciptakan rencana. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan materi landasan teori diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MIN 1 Metro”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Variabel dan Operasional Variabel

1. Definisi Variabel Bebas

Variabel bebas (X). “Variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat”. Variabel yang mempengaruhi variabel terikat dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran “*Team Game Tournament (TGT)*”. Model ini sangat tepat digunakan untuk meningkatkan antusias, motivasi serta keaktifan peserta didik.¹

2. Definisi Variabel Terikat

Variabel terikat (Y). “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.”² Dalam penelitian ini yaitu “hasil belajar matematika”. Hasil belajar merupakan “kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya”.

3. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan petunjuk bagaimana caranya mengukur suatu variabel dipandang sangat perlu sebab definisi operasional variabel akan menunjukkan alat pengumpulan data yang cocok untuk digunakan. Definisi operasional definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau diobservasi serta dapat

¹*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, 83.

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 39.

diukur. Jadi definisi operasional variabel merupakan kriteria atau ciri-ciri dari sebuah variabel berupa indikator-indikator yang dapat diukur. Sehingga dapat memberikan kejelasan untuk operasional variabel penelitian.³

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki peranan penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik. Diimplementasikan dengan baik maksudnya pihak yang terlibat dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu pendidik mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang dapat memecahkan masalah dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur keberhasilannya..⁴

B. Lokasi Penelitian

1. Tempat Penelitian

Dilaksanakan di MIN 1 Metro mata pelajaran matematika materi Keliling dan Luas Bangun Datar, sebagai subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV A tahun pelajaran 2022/2023.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap tahun pelajaran 2022/2023. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

³Edi Kusnadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Ramayana Pers, 2008), 75.

⁴Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 24–25.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini peserta didik kelas IV A MIN 1 Metro tahun pelajaran 2022/2023, yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 28.

Tabel 3.1
Jumlah Peserta Didik Kelas IV A MIN 1 Metro

No.	Kelas	Laki -Laki	Perempuan	Jumlah
1.	IV A	14	14	28

Sumber: Dokumentasi MIN 1 Metro.⁵

2. Objek Penelitian

Suharsimi dan Arikunto berpendapat bahwa objek penelitian atau variabel penelitian yaitu sesuatu yang merupakan inti dari masalah penelitian. Objek penelitian merupakan ruang lingkup kecil yang menjadi fokus penelitian, dikatakan juga sesuatu yang diperlukan untuk mendapatkan data dan mengetahui apa, siapa, kapan, dimana dan apa yang peneliti tersebut lakukan. Objek penelitian disini terfokus pada hasil belajar matematika peserta didik karena objek penelitian sama dengan variabel terikat atau variabel Y.⁶

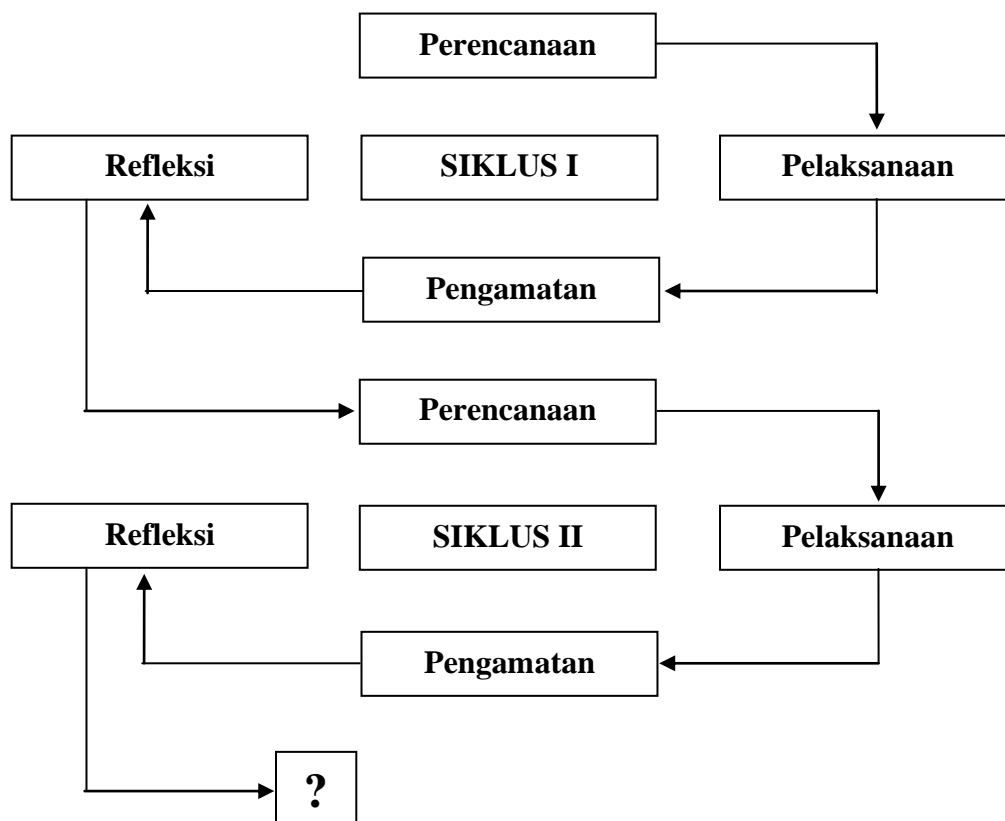
D. Rencana Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus dengan model yang dikembangkan oleh Suharsimi dan Arikunto.

⁵Aisyah dan Nurul, *Guru kelas/wali kelas IV* (MIN 1 Metro, 2022).

⁶Andrew Fernando Pakpahan, Adhi Prasetio, dan Edi Surya Negara, dkk, *Metodologi Penelitian Ilmiah* (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2021), 46.

Gambar 3.1
Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)⁷



Secara garis besar, dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat 4 tahapan, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap siklus adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan bahan pembelajaran, menyiapkan lembar soal peserta didik, menyiapkan

⁷Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 16.

lembar observasi peserta didik dan pendidik, membuat catatan lapangan, menyiapkan tes.

b. Tahap Pelaksanaan

Pertemuan I

1) Kegiatan Awal

- (a) Apersepsi: Memberi salam dan memulai pelajaran dengan membaca basmalah dan berdo'a
- (b) Motivasi: Menjelaskan pentingnya materi yang akan diajarkan beserta kompetensi yang akan dicapai

2) Kegiatan Inti

- (a) Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik
- (b) Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok
- (c) Pendidik menyimpulkan ide atau pendapat dan mampu mengikuti alur permainan
- (d) Pendidik memulai *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan dalam babak permainan serta keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin
- (e) Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang mereka susun dalam kompetisi permainan tersebut dengan menjawab soal yang telah diberikan, poin akan

diakumulasikan diakhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok

(f) Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik dan bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi berhak mendapatkan *reward* dari pendidik

3) Kegiatan Penutup

(a) Pendidik dan peserta didik membuat kesimpulan

(b) Pemberian tugas kepada peserta didik

(c) Evaluasi Siklus I dan berdo'a bersama-sama

Pertemuan II

Mengawali pembelajaran dengan berdo'a, absensi kehadiran, pendidik memberikan apersepsi kepada semua peserta didik. Pada tahap ini pendidik melakukan kegiatan yang sama dengan pertemuan pertama tapi lebih efektif dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik aktif dan berpartisipasi antara anggota kelompok.

Pertemuan III

Pada tahap ini dilakukan tes secara individu, tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tes dikerjakan sesuai durasi yang ditentukan, hasil tes digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah mengamati peserta didik dan aktivitas peserta didik saat pembelajaran

berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran dari awal hingga akhir agar dapat dievaluasi dan dijadikan acuan dalam melakukan refleksi.

d. Tahap Refleksi

Refleksi adalah kegiatan menganalisis, memahami, dan membuat perbaikan berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran. Selanjutnya mengkaji kelemahan yang terjadi pada pembelajaran siklus yang telah dilaksanakan. Jika tercapai target yang diinginkan, maka siklus tindakan berhenti, tetapi sebaliknya apabila belum maka siklus tindakan diulangi dengan memperbaiki perencanaan. Indikator melanjutkan ke Siklus II adalah peningkatan hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan capaian minimal sekurang-kurangnya 50%.

2. Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I. Berdasarkan evaluasi atau refleksi pada Siklus I maka dikembangkan tindakan Siklus II. Pelaksanaan Siklus II juga hampir sama dengan Siklus I. Indikator berakhirnya siklus adalah peningkatan hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan capaian minimal sekurang-kurangnya 70%.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan

yang sedang berlangsung tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi.

2. Tes

Tes merupakan sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu dari aspek psikologis yaitu (prestasi, hasil belajar, minat, sikap), misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu. Tes berfungsi untuk mengukur kemampuan suatu konsep atau kinerja. Tes juga merupakan latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok.⁸

Data pemahaman materi yang diambil oleh peneliti yaitu dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* yakni tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dan bertujuan untuk melihat kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Sedangkan, *posttest* adalah tes yang diberikan pada setiap akhir program satuan pengajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik. Dokumen yang

⁸Abdurahman Fatoni, *Metodelogi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rineka Cipta, 193M).

diperoleh kemudian dianalisis, dibandingkan dan dipadukan membentuk satu kajian yang sistematis, terpadu dan utuh.⁹

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis.¹⁰ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode dokumentasi, metode tes.

1. Instrumen Observasi

Untuk mengumpulkan data-data tentang bagaimana aktivitas peserta didik dalam berpartisipasi pada saat pembelajaran serta kemampuan pendidik dalam mengajar maka instrumen observasi yang digunakan berupa lembaran berisi item tentang kejadian yang digambarkan akan terjadi. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data selama pembelajaran berlangsung. Berikut adalah tabel lembar observasi pendidik dan peserta didik:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Pendidik
Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian
Kegiatan Pendahuluan		
1.	Keterampilan membuka pelajaran	
Kegiatan Inti		
1.	Penguasaan bahan pelajaran	
2.	Penguasaan model	
3.	Keterampilan menjelaskan	

⁹Khairun Nisya, *PTK Jadikan Guru Profesional* (Medan: Guepedia, 2019), 84–94.

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 203.

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian
4.	Penguasaan kelas	
5.	Kemampuan menggunakan alat peraga dan sejenisnya	
6.	Kemampuan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar yang komunikatif	
Kegiatan Penutup		
1.	Keterampilan memberikan penguatan	
2.	Kemampuan mengevaluasi	
3.	Keterampilan menutup pelajaran	
Jumlah		
Rata-Rata		

Keterangan:

- A (80-100) = Baik Sekali
 B (70-79) = Baik
 C (60-69) = Cukup
 D (50-59) = Kurang
 E (0-49) = Sangat Kurang

Rumus menghitung rata-rata:

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

- \bar{x} = Nilai rata-rata
 Σx = Skor yang diperoleh
 n = Skor maksimal

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik
Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik	a) Membawa alat pembelajaran lengkap b) Membawa buku sumber c) Bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran d) Sudah mempelajari materi pelajaran di rumah					
2.	Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan	a) Bertanya bila ada materi yang belum dipahami b) Memiliki inisiatif untuk					

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
	pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar berlangsung	bertanya tanpa ditunjuk oleh pendidik. c) Pertanyaan yang diajukan sesuai dengan materi pembelajaran. d) Antusias untuk bekerja sama dengan teman dan menghargai pendapat teman serta saling membantu antar kelompok (kelompok dibagi secara heterogen atau campuran)					
3.	Peserta didik mampu mengikuti alur permainan model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	a) Mengikuti alur permainan model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dengan baik b) Mampu membuat kelompok tanpa ribut dan membuang-buang waktu c) Mampu menjawab pertanyaan dengan benar d) Mampu membedakan meja turnamen satu sampai meja turnamen empat					
4.	Keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh point	a) Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru b) Melakukan pergantian pemain atau bergilir c) Peserta didik sebagai pembaca soal, menjawab pertanyaan, dan membacakan kunci jawaban d) Peserta didik tidak takut kalah dalam permainan dan komponen dalam <i>Team Game Tournament</i> (TGT) harus terpenuhi					
5.	Semangat peserta didik dalam mengumpulkan point, karena point akan diakumulasikan diakhir turnamen, point individu akan mempengaruhi poin	a) Setiap individu diwajibkan memperoleh skor masing-masing b) Poin kelompok diperoleh dari point individu peserta didik c) Kumpulkan point sebanyak-banyaknya d) Jika peserta didik mampu menjawab pertanyaan pada turnamen maka permainan akan dilanjut berikutnya (jika					

No.	Aspek yang Diamati	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
	Kelompok	kelompok tidak bisa menjawab maka permainan tidak akan dilanjut)					
6.	Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik untuk memperoleh <i>reward</i>	a) Untuk mendapatkan <i>reward</i> peserta didik harus memenuhi kriteria yang telah ditentukan b) Kelompok yang mendapatkan <i>reward</i> adalah kelompok yang memiliki nilai terbesar c) Kerja sama di setiap kelompok sangat menentukan poin d) Jika ada kelompok yang curang maka poin yang didapat akan gugur					
Jumlah							
Persentase							

Keterangan:

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

Rumus menghitung persentase:

$$P = \frac{F}{N} 100\%$$

Keterangan:

- P = Angka persentase
 F = Skor yang diperoleh
 N = Skor maksimal.¹¹

2. Instrument Tes Hasil Belajar

Instrumen tes adalah hasil kemampuan peserta didik dalam belajar, yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh pendidik. Dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis essay.

¹¹Anas Sudjiono, *Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 41.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Siklus I dan Siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	No Soal	Tingkat kesukaran			Kemampuan kognitif			Skor
				Md	Sd	Su	C2	C3	C4	
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	3.9.2 Menghitung keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) 3.9.4 Menghitung luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan sifat-sifat bangun datar (persegi)	1	√			√			10
		Disajikan soal, siswa mampu memahami keliling bangun datar (persegi)	2		√			√		20
		Disajikan soal, siswa mampu menyelesaikan soal cerita bangun datar (persegi panjang)	3			√			√	
4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	4.9.2 Menganalisis dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) 4.9.4 Menganalisis dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	Disajikan soal, siswa mampu memahami luas bangun datar (persegi)	4			√			√	25
		Disajikan soal, siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar (segitiga)	5			√			√	25
Jumlah									100	

Keterangan:

Md = Mudah

Sd = Sedang

Su = Sukar

C2 = Pemahaman

C3 = Penerapan

C4 = Analisis

Tabel 3.5 Pedoman Penskoran

No Soal	Indikator	Kriteria	Skor
1	3.9.2 Menghitung keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	Tidak ada jawaban	0
		Mampu menjawab, namun belum tepat	5
		Mampu menyebutkan sifat-sifat bangun datar dengan benar	5
2 dan 3	3.9.4 Menghitung luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	Tidak ada jawaban	0
		Mampu menuliskan diketahui dan ditanya dari permasalahan yang disajikan	5
		Mampu menyelesaikan soal sesuai dengan rumus	5
		Menuliskan rumus dengan benar	5
		Mampu memberikan kesimpulan jawaban di akhir	5
4 dan 5	4.9.2 Menganalisis dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	Tidak ada jawaban	0
		Mampu menuliskan diketahui dan ditanya dari permasalahan yang disajikan	5
	4.9.4 Menganalisis dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	Mampu menyelesaikan soal sesuai dengan rumus	5
		Menuliskan rumus dengan benar	5
		Mampu menjawab soal dengan benar	5
		Mampu memberikan kesimpulan jawaban di akhir	5

3. Instrumen Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk mencari data-data yang mendukung penelitian seperti silabus, RPP, hasil ulangan, data sekolah, data pendidik, data peserta didik, materi-materi yang dibutuhkan dalam penelitian dan foto kegiatan pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif adalah analisis yang dilakukan terhadap data yang berupa angka-angka. Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi. Untuk menghitung tes hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika maka dihitung dengan rumus sebagai berikut:

- a) Untuk menghitung nilai rata-rata

Digunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimal.¹²

- b) Untuk menghitung persentase

Analisis data siswa yang tuntas (yang memperoleh nilai ≥ 70).

Untuk menghitung persentase peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 , menggunakan rumus sebagai berikut:

¹² M. Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Statistik 1* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 72.

$$P = \frac{F}{N} 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase
 F = Skor yang diperoleh
 N = Skor maksimal.¹³

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data ini digunakan untuk melihat kegiatan belajar peserta didik selama proses pembelajaran melalui observasi. Hasil observasi dicatat dalam instrumen lembar observasi kegiatan belajar peserta didik. Data kualitatif berupa kata, kalimat, gambar, bentuk lain yang memiliki variasi cukup banyak dibandingkan dengan data kuantitatif.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah acuan keberhasilan setiap tindakan. Penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil jika setiap siklus dalam kegiatan pembelajaran terjadi perubahan yang ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Indikator ditandai adanya peningkatan hasil belajar peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai ≥ 70 .

Tabel 3.6
Indikator Keberhasilan

Indikator	Target Sebelum Diberikan Tindakan	Target Sesudah Diberikan Tindakan
Hasil Belajar Matematika	50% Belum diterapkan	70% Terealisasikan
Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)		

¹³Sudjiono, *Statistik Pendidikan*, 41.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah MIN 1 Metro

- | | | |
|-------------------------------|---|--|
| 1) Nama Madrasah | : | Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Metro |
| 2) NPSN / NSM | : | 60706032 / 111118720001 |
| 3) Alamat | : | Jl. Mr. Gele Harun No. 26 Kota Metro |
| No. Telp | : | (0725) 41358 |
| Website | : | - |
| 4) Status Bangunan/Tanah | : | Sertifikat/IMB No. PU-400/340/II/1986 |
| Letak Geografis | : | Titik Koordinat -5.1172777 / 105.3045807 |
| Luas Tanah | : | 1.915 M ² |
| Luas Bangunan | : | 1. Luas Induk: 224 M ²
2. Luas Turunan: 18 M ²
3. Teras: 48 M ² |
| 5) Status Akreditasi Madrasah | : | A |

b. Sejarah Singkat Berdirinya MIN 1 Metro

Sejarah berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) I Metro ini adalah didirikan pada tanggal 26 Agustus 1948 oleh Residen Daerah Lampung dengan nama Sekolah Rakyat Islam (SRI), dengan Kepala Sekolah Bapak Prawiro Sumarto. Mulai tanggal 01 Januari 1949 Madrasah ini ditutup karena situasi genting akibat Agresi Belanda II tahun 1949. Kemudian atas inisiatif dan tanggung jawab dari para guru pada tanggal 01 September 1949 madrasah ini dibuka kembali, sebelum mendapat persetujuan dari atasan (Pemerintah).

Dengan terbitnya SK Kepala Jawatan Agama Karesidenan Lampung No. 39/4 tanggal 09 Januari 1950, Madrasah ini dibuka kembali dengan menempati lokasi Muhammadiyah (depan Polres Metro sekarang). Selanjutnya dengan terbitkannya SK Menteri Agama No. 2/1959, sejak bulan Januari 1959 Sekolah Rendah Islam (SRI) berubah menjadi Sekolah Rendah Islam Negeri (SRIN) tanggal 02 Februari 1959 (SK berlaku surut).

c. Visi, Misi dan Tujuan MIN 1 Metro

1) Visi MIN 1 Metro

Terwujudnya MIN 1 Metro yang berkualitas dalam IMTAQ dan IPTEK yang berwawasan lingkungan.

2) Misi MIN 1 Metro

- a) pemahaman dan pengamalan nilai-nilai keagamaan
- b) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga siswa dapat berkembang secara optimal
- c) Menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran
- d) Melestarikan budaya lingkungan yang unggul
- e) Mewujudkan budaya yang tidak mencemari lingkungan yang dipadukan dengan materi pembelajaran
- f) Melibatkan seluruh warga Madrasah untuk peduli lingkungan dengan tidak merusak dan menjaga

3) Tujuan MIN 1 Metro

- a) Mengembangkan budaya sekolah yang religius melalui kegiatan keagamaan
- b) Semua kelas melaksanakan pendekatan pembelajaran aktif pada semua mata pelajaran
- c) Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses belajar di kelas yang berwawasan lingkungan
- d) Menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial yang menjadi bagian dari pendidikan
- e) Menjalin kerja sama dengan lembaga lain dalam merealisasikan program sekolah
- f) Memanfaatkan dan memelihara fasilitas mendukung proses pembelajaran berbasis TIK

d. Keadaan Sarana dan Prasarana MIN 1 Metro

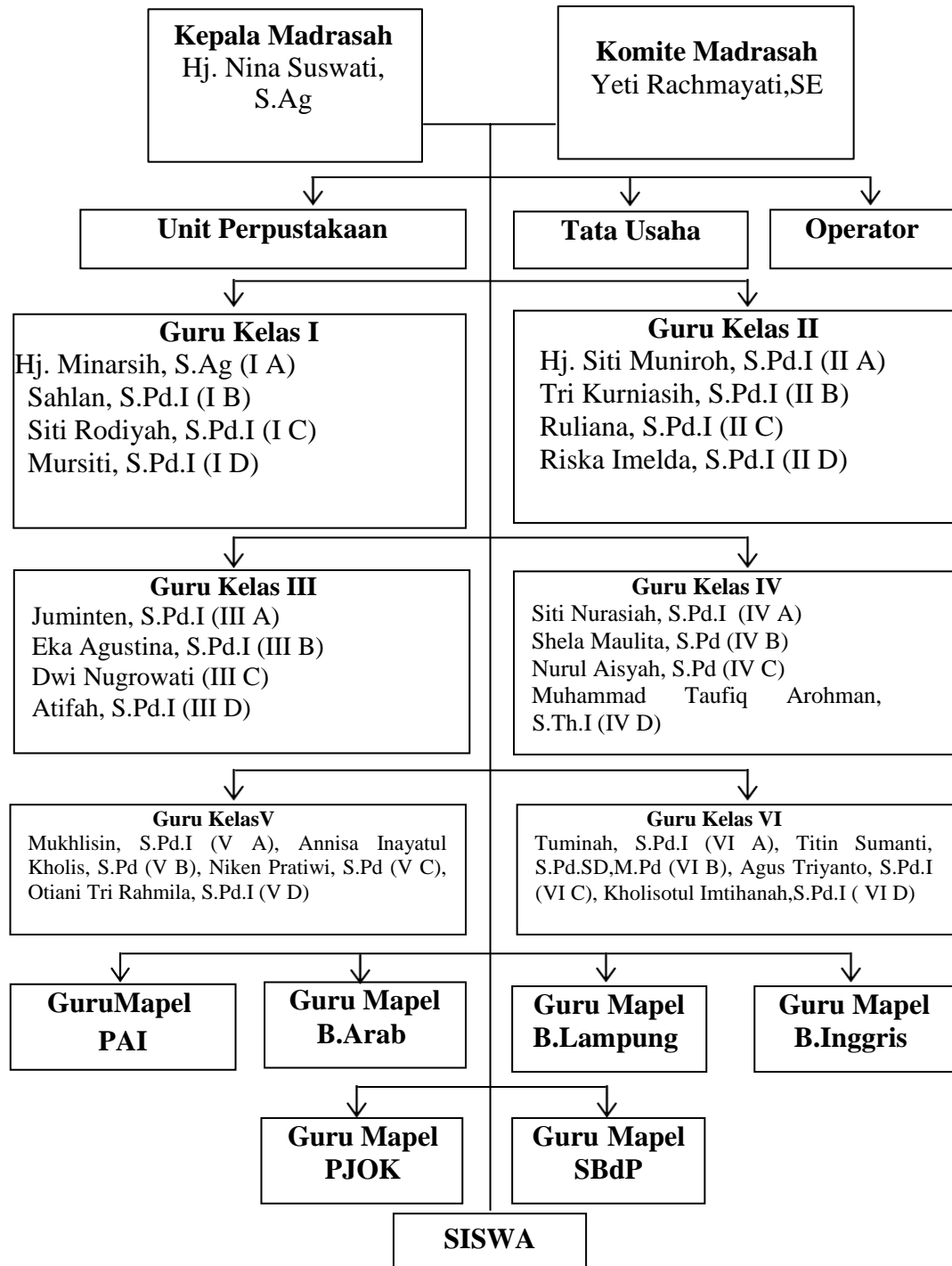
Tabel 4.1
Jumlah dan Kondisi Sarana Prasarana MIN 1 Metro

No.	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Kelas	6	Baik
3.	Ruang Guru	6	Baik
4.	Ruang Staff	1	Baik
5.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
6.	Ruang Laboratorium Komputer	1	Baik
7.	Musholla	1	Baik
8.	Kamar Mandi	2	Baik
9.	Kran Cuci Tangan	7	Baik
10.	Ruang UKS	1	Baik
11.	Sarana Olahraga	1	Baik
12.	Kantin	1	Baik
13.	Dapur	1	Baik

Sumber: Dokumentasi Keadaan Sarana dan Prasarana MIN 1 Metro

e. Struktur Organisasi MIN 1 Metro

Gambar 4.1
Struktur Organisasi MIN 1 Metro



Sumber: Dokumentasi Struktur Organisasi MIN 1 Metro

f. Data Pendidik dan Karyawan MIN 1 Metro

Tabel 4.2
Data Pendidik dan Karyawan MIN 1 Metro

No.	Nama Guru	PNS/ Non PNS	Jabatan Guru
1.	Hj. Nina Suswati, S.Ag	PNS	Kepala Madrasah
2.	Miswati, S.Pd.I	PNS	Guru Fiqih
3.	Siti Muntiamah, S.Pd.I	PNS	Guru Fiqih
4.	Juminten. S.Pd.I	PNS	Guru Kelas III A
5.	Hj. Siti Muniroh, S.Pd.I	PNS	Guru Kelas II A
6.	Hj. Minarsih, S.Ag	PNS	Guru Kelas I A
7.	Umhani Handa S, M.Pd.I	PNS	Guru Akidah Akhlak
8.	Nursali, S.Pd.I	PNS	Guru Qur'an Hadist
9.	Latifah Hikmawati, M.Pd.I	PNS	Guru Fiqih
10.	Atifah, S.Pd.I	PNS	Guru Qur'an Hadist
11.	Titin Sumanti S.PD. SD.M.Pd	PNS	Guru Kelas VI B
12.	Kholisotul Imtihanah, S.Pd.I	PNS	Guru Kelas VI D
13.	Siti Nurasih, S.Pd.I	PNS	Guru Kelas IV A
14.	Mukhlisin, S.Pd.I	PNS	Guru Kelas V A
15.	Tuminah, S.Pd.I	PNS	Guru Akidah Akhlak
16.	Muhamad Taufik A, S.Th.I	PNS	Guru Akidah Akhlak
17.	Shela Maulita, S.Pd	PNS	Guru Kelas IV B
18.	Erson Rosadi, S.Pd	Non PNS	Guru B. Inggris
19.	Agus Sutasno, S.Pd	Non PNS	Guru Penjasa
20.	Rina Endrawati, S.Pd.I	Non PNS	Guru SBK
21.	Otiani Tri Rahmila, S.Pd.I	Non PNS	Guru Kelas V D
22.	Agus Triyanto, S.Pd.I	Non PNS	Guru Kelas VI C
23.	Ardhi Suwendra, S.Kom	Non PNS	Staff Operator
24.	Taufiq Amrulloh, S.Pd	Non PNS	Guru Penjasa
25.	Eka Agustina, S.Pd.I	Non PNS	Guru Kelas III B
26.	Batara Surya Pratama, S.Pd.I	Non PNS	Guru B.Arab
27.	Annisa Inayatul Kholish, S.Pd	Non PNS	Guru Kelas V B
28.	Resta Nurhidayati, S.Pd.I	Non PNS	Guru Kelas II D
29.	Amin Hidayat, S.Pd	Non PNS	Staff TU
30.	Dwi Nugrowati, S.Pd.I	Non PNS	Guru Kelas III C
31.	Riska Imelda	Non PNS	Guru B.Lampung
32.	Rifqi Kurnia Prabowo, S.AP	Non PNS	Staff Perpustakaan
33.	Niken Pratiwi, S.Pd	Non PNS	Guru Kelas V C
34.	Tri Kurniasih, S.Pd.I	Non PNS	Guru Kelas II B
35.	Ribut	Non PNS	Petugas Kebersihan
36.	Priswanti Dayu Lumphita, S.E	Non PNS	Staff TU
37.	Ruli Yana, S.Pd.I	Non PNS	Guru Kelas II C
38.	Nurul Aisyah, S.Pd	Non PNS	Guru Kelas IV C
39.	Tri Hartantoro	Non PNS	Satpam

g. Data Peserta Didik MIN 1 Metro

Tabel 4.3
Data Peserta Didik MIN 1 Metro

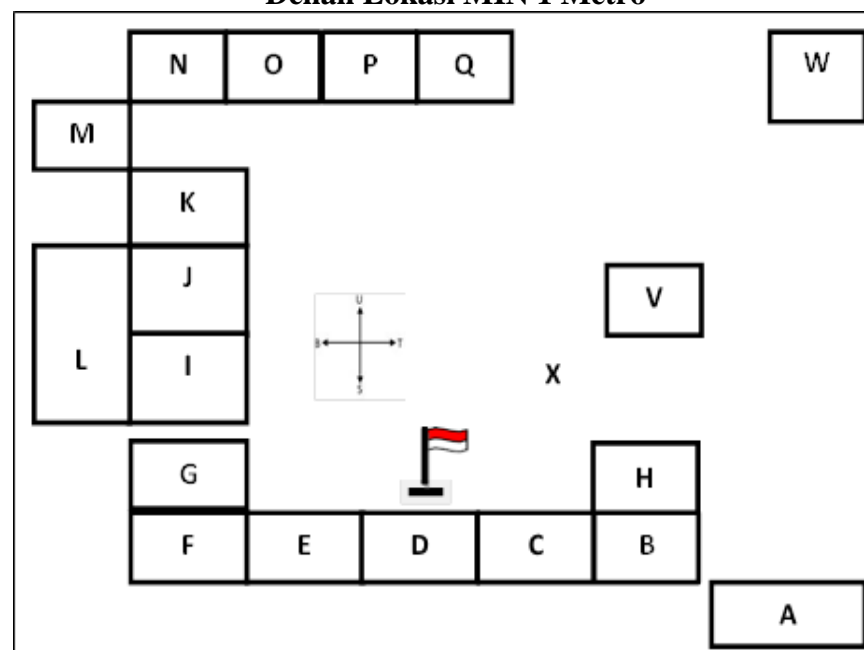
Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P			L	P	
1 A	17	11	28	4 A	14	14	28
1 B	15	12	27	4 B	14	14	28
1 C	13	15	28	4 C	14	12	26
1 D	16	12	28	4 D	9	18	27
2 A	15	13	28	5 A	10	17	27
2 B	13	15	28	5 B	13	15	28
2 C	15	13	28	5 C	14	14	28
2 D	12	16	28	5 D	14	14	28
3 A	17	11	28	6 A	15	18	33
3 B	13	15	28	6 B	17	15	32
3 C	12	15	27	6 C	16	16	32
3 D	10	17	27	6 D	19	12	31

Total Peserta Didik	:	681
Total Kelas	:	24 Rombel

Sumber: Dokumentasi Data Peserta Didik MIN 1 Metro Tahun 2022

h. Denah Lokasi MIN 1 Metro

Gambar 4.2
Denah Lokasi MIN 1 Metro



Keterangan:

A	: Gerbang Sekolah	M	: WC Guru
B	: Kelas I A dan II A	N	: Dapur Sekolah
C	: Kelas I B dan II B	O	: Ruang Guru
D	: Kelas I C dan II C	P	: Perpustakaan
E	: WC Siswa	Q	: Kelas IV C dan III C
F	: Gudang Sekolah	R	: Kelas V B dan II D
G	: Mushola Sekolah	S	: Kelas IV A dan II E
H	: Kelas I D dan III D	T	: Kelas IV B dan III B
I	: Kelas VI A	U	: Ruang Kepala MIN
J	: Kelas VI B	V	: Ruang TU
K	: Kelas V A dan III A	W	: Rumah Penjaga Sekolah
L	: Kantin	X	: Lapangan MIN 1 Metro

Sumber: Profil Sekolah MIN 1 Metro

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV A MIN 1 Metro tahun pelajaran 2022/2023. Seperti yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah bahwa dalam proses pembelajaran model yang diterapkan oleh pendidik adalah model ceramah, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran tersebut. Melihat permasalahan tersebut peneliti mencoba mengatasi dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Data hasil belajar diperoleh dari hasil tes yang dilakukan pada akhir masing-masing siklus. Data aktivitas peserta didik diambil dengan lembar observasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

a. Kondisi Awal

Penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan dikelas IV A MIN 1 Metro, dimana peneliti menemukan masalah rendahnya hasil

belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika yang ditandai dengan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) yaitu terdapat 82% atau sebanyak 23 peserta didik yang belum tuntas, dan terdapat 18% atau sebanyak 5 peserta didik yang tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam pembelajaran Matematika dikelas IV A, terdapat beberapa kesulitan yang dialami peserta didik dalam menerima materi pelajaran, sehingga peserta didik lambat dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh pendidik karena lupa dengan rumus dan sulit membedakan antara rumus satu dengan lainnya. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, kesulitan menjawab ketika diberi pertanyaan dan kesulitan dalam menjelaskan kembali materi pelajaran. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam pembelajaran matematika dikelas IV A merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berikut ini merupakan nama-nama Peserta didik pada tingkat kemampuan diawal sebelum dilakukannya *treatmen* berdasarkan data wawancara dengan pendidik kelas IV A. Peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata yaitu Afifa, Aufar, Azmi, Dhiva, dan Zahran. Adapun peserta didik yang memiliki kemampuan sedang yaitu Azkiya, Bilqis, Kenzie, Kinandita, Rofi, Keisya, Nadhief, dan Rais. Sedangkan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah yaitu

Aidan, Anatha, Aqila, Ellenafia, Ghazia, Hafidz, Hanna, Hanif, Keyza, Zhillan, Zidan, Nafi, Namira, dan Syifa.

b. Pelaksanaan Siklus I

Penelitian pada siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 27 Februari 2023 sampai 06 Maret 2023.

1) Tahap Perencanaan Siklus I

- a) Menetapkan objek penelitian, adapun kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah peserta didik kelas IV A yang terdiri dari 28 peserta didik
- b) Menentukan pokok bahasan materi yang akan dibahas
- c) Mempersiapkan sumber belajar
- d) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan *Team Game Tournament* (TGT)
- e) Membuat Alat Pengumpul Data (APD) yaitu lembar observasi aktivitas peserta didik dan pendidik
- f) Menjelaskan kepada peserta didik tentang model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dan bagaimana cara menerapkannya,
- g) Membuat perangkat evaluasi

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, sebagai berikut:

a) Pertemuan I (Pertama)

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 27 Februari 2023 selama 3 jam pelajaran (3 x 35 menit).

(1) Kegiatan Awal

Pendidik melakukan apersepsi, setelah itu pendidik melakukan *Pretest* kemampuan yang dimiliki peserta didik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.



Pelaksanaan *pretest* siklus I

(2) Kegiatan Inti

- (a) Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik, mendengarkan dan mencatat penjelasan pendidik terkait materi Sifat-Sifat Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)
- (b) Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, dan pembagian kelompok dilakukan secara heterogen,



Peserta didik menjawab pertanyaan

- (c) Pendidik menyimpulkan ide atau pendapat dari peserta didik, dan peserta didik diharapkan mampu mengikuti alur permainan
- (d) Pendidik memulai *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan pada materi Sifat-Sifat Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) dalam babak permainan serta keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin. Sebelum permainan berlangsung salah satu kelompok harus mengambil undian nomor soal baru permainan di mulai



Peserta didik mengambil nomor undian

- (e) Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang telah mereka susun dalam kompetisi permainan tersebut dengan menjawab soal yang telah diberikan, karena poin akan diakumulasikan diakhir turnamen.



Peserta didik melakukan permainan

- (f) Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik dan bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi berhak mendapatkan apresiasi dari pendidik.



Selanjutnya, peserta didik menempati meja turnamen (meja yang sudah disediakan) sesuai dengan kelompoknya masing-masing untuk melakukan permainan *Team Game Tournament* (TGT) yang pertama. Setiap kelompok terdiri dari 6 orang.

Kelompok 1 : Afifah, Aidan, Anatha, Aqila, Aufar dan Azkiya

Kelompok 2 : Azmi, Azzahra, Bilqis, Dhiv, Ellenafia, Ghaziya

Kelompok 3 : Hafidz, Hanaa, Hanif, Kenzie, Keyza dan Kinandita

Kelompok 4 : Rofi, Zhalila, Keiysa, Zahran, Zidan, Nadhief

Adapun peserta didik yang bertugas sebagai pembaca soal yaitu: Nafi dan Namira. Adapun peserta didik yang bertugas sebagai pembaca jawaban yaitu: Rais dan Syifa.

Pada pertemuan pertama ini, kelompok pertama mendapatkan 6 poin artinya kelompok pertama mampu menjawab 6 kali, kelompok kedua mendapatkan 7 poin, kelompok ketiga mendapatkan 5 poin, dan kelompok keempat mendapatkan 10 poin. Permainan *Team Game Tournament* (TGT) pada pertemuan pertama ini dimenangkan oleh kelompok 4 dengan jumlah poin sebanyak 10 poin. Setiap pertemuan dan setiap pergantian soal ketika permainan berlangsung, peserta didik diwajibkan melakukan *rolling* tempattetapi cukup satu saja peserta didik disetiap kelompok yang melakukan *rolling*.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran pada pertemuan I meliputi, pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan kepada semua kelompok, pendidik memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran. Selanjutnya salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas.

b) Pertemuan II (Kedua)

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 28 Februari 2023 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

(1) Kegiatan Awal

Pendidik melakukan apersepsi, adapun tujuan pembelajaran pada pertemuan ini adalah peserta didik mampu memahami Keliling Bangun Datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) dengan benar.



Apersepsi oleh pendidik

(2) Kegiatan Inti

(a) Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik, mendengarkan dan memahami penjelasan pendidik

terkait materi Keliling Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)

- (b) Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, dan pembagian kelompok dilakukan secara heterogen.
- (c) Pendidik menyimpulkan ide atau pendapat dari peserta didik, dan peserta didik diharapkan mampu mengikuti alur permainan
- (d) Pendidik memulai *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan pada materi Sifat-Sifat Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) dalam babak permainan serta keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin. Sebelum permainan berlangsung salah satu kelompok harus mengambil undian nomor soal baru permainan di mulai



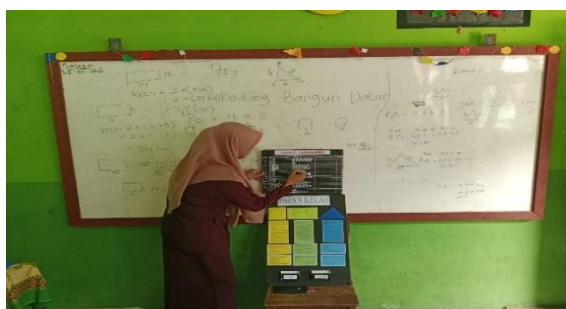
Peserta didik mengambil nomor undian

- (e) Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang telah mereka susun dalam kompetisi permainan tersebut dengan menjawab soal yang telah diberikan, karena poin akan diakumulasikan diakhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok



Peserta didik melakukan permainan

- (f) Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik dan bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi berhak mendapatkan apresiasi dari pendidik.



Penulisan skor setiap kelompok

Pada pertemuan kedua ini, kelompok pertama mendapatkan 20 poin artinya kelompok pertama mampu menjawab 20 kali, kelompok kedua mendapatkan 20 poin, kelompok ketiga mendapatkan 16 poin, dan kelompok

keempat mendapatkan 21 poin. Permainan *Team Game Tournament* (TGT) pada pertemuan kedua ini dimenangkan oleh kelompok 4 dengan jumlah poin sebanyak 21 poin. Setiap pertemuan dan setiap pergantian soal ketika permainan berlangsung, peserta didik diwajibkan melakukan *rolling* tempat tetapi cukup satu saja peserta didik disetiap kelompok yang melakukan *rolling*.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran pada pertemuan II meliputi, pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan kepada semua kelompok. Selanjutnya salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas.

c) **Pertemuan III (Ketiga)**

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 06 Maret 2023 selama 3 jam pelajaran (3 x 35 menit). Materi pokok pada pertemuan 3 ini meliputi Luas Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga). Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Pendidik memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian peserta didik berdoa

bersama. Pendidik memeriksa kesiapan peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian dan tempat duduk. Adapun tujuan pembelajaran pada pertemuan ini adalah peserta didik mampu memahami dan menjelaskan rumus, menghitung soal serta menyelesaikan dengan benar.

(2) Kegiatan Inti

- (a) Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik, mendengarkan dan mencatat penjelasan pendidik terkait materi Luas Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)
- (b) Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar



Peserta didik aktif mengajukan pertanyaan

- (c) Pendidik menyimpulkan ide atau pendapat dari peserta didik, dan peserta didik diharapkan mampu mengikuti alur permainan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

- (d) Pendidik memulai *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan pada materi Luas Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) dalam babak permainan serta keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin. Sebelum permainan berlangsung salah satu kelompok harus mengambil undian nomor soal terlebih dahulu baru permainan di mulai



Peserta didik membacakan pertanyaan

- (e) Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang telah mereka susun dalam kompetisi permainan tersebut dengan menjawab soal yang telah diberikan.



Peserta didik melakukan permainan

- (f) Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik dan bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi berhak mendapatkan *reward* dari pendidik. Pendidik terus memantau jalannya permainan.



Pemberian *reward* kepada kelompok

Pada pertemuan ketiga ini, kelompok pertama mendapatkan 9 poin artinya kelompok pertama mampu menjawab 20 kali, kelompok kedua mendapatkan 9 poin, kelompok ketiga mendapatkan 14 poin, dan kelompok keempat mendapatkan 13 poin. Permainan *Team Game Tournament* (TGT) pada pertemuan ketiga ini dimenangkan oleh kelompok 3 dengan jumlah poin sebanyak 13 poin. .

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran pada pertemuan III meliputi, pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan kepada semua kelompok, pendidik memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk dikerjakan, dan pendidik memberi kesimpulan pada akhir pembelajaran.

Pelaksanaan *posttest*

3) Tahap Pengamatan Siklus I

Setelah tahapan pelaksanaan tindakan, tahapan berikutnya adalah tahapan pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian hasil tindakan.

a) Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Tabel 4.4
Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik dengan
Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* Siklus I

No.	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan		
		I	II	III
Kegiatan Pendahuluan				
1.	Keterampilan membuka pelajaran	65	70	75
Kegiatan Inti				
1.	Penguasaan bahan pelajaran	60	65	70
2.	Penguasaan model	60	65	70
3.	Keterampilan menjelaskan	55	65	70
4.	Penguasaan kelas	60	70	80
5.	Kemampuan menggunakan alat peraga dan sejenisnya	60	70	75
6.	Kemampuan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar yang komunikatif	40	50	70
Kegiatan Penutup				
1.	Keterampilan memberikan penguatan	60	70	75
2.	Kemampuan mengevaluasi	65	65	75
3.	Keterampilan menutup pelajaran	65	70	75
Jumlah		590	660	735
Rata-Rata		59%	66%	74%

Diketahui bahwa aktivitas pendidik pada proses pembelajaran pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pertemuan I ke pertemuan II, rata-rata aktivitas pendidik meningkat sebesar 7. Pertemuan II ke pertemuan III, rata-rata aktivitas pendidik meningkat sebesar 8. Peningkatan tersebut dapat dimaknai bahwa aktivitas yang dilakukan pendidik setiap pertemuan semakin baik meskipun belum menunjukkan peningkatan tinggi.

b) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* Siklus I

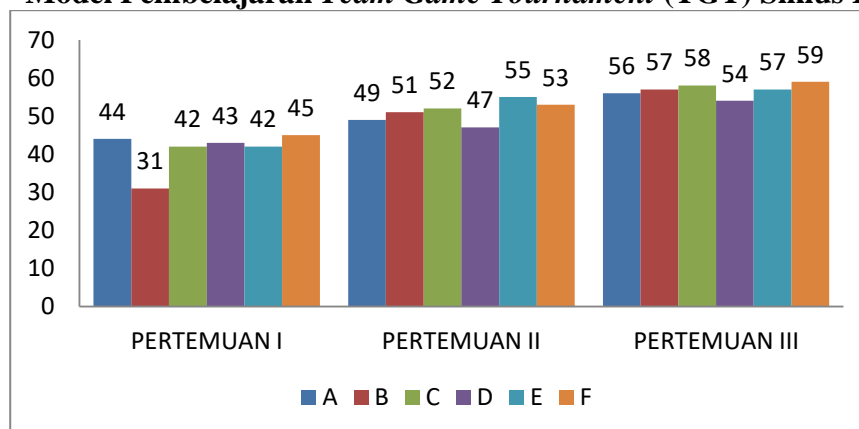
No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan			Rata-Rata	Ket
		I	II	III		
1.	Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik	44	49	56	50	D
2.	Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung	31	51	57	46	E
3.	Peserta didik mampu mengikuti alur permainan model	42	52	58	51	D

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan			Rata-Rata	Ket
		I	II	III		
	pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)					
4.	Keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin	43	47	54	48	E
5.	Semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan diakhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok	42	55	57	51	D
6.	Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik untuk memperoleh <i>reward</i>	45	53	59	52	D
Rata-Rata		41	51	57	50	D

Penskoran

81-100	=	A	(Sangat Baik)
71-80	=	B	(Baik)
61-70	=	C	(Cukup)
50-60	=	D	(Kurang)
≤49	=	E	(Sangat Kurang)

Gambar 4.3
Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Siklus I



Berdasarkan Tabel dan gambar diatas dapat diketahui bahwa aspek yang pertama yaitu kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik pada pertemuan pertama yaitu 44%, pada pertemuan kedua yaitu 49%, pada pertemuan ketiga yaitu 56%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya adalah 50%.

Pada aspek yang kedua yaitu aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 31%, pada pertemuan kedua yaitu 51%, pada pertemuan ketiga yaitu 57%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya adalah 46%.

Pada aspek yang ketiga yaitu peserta didik mampu mengikuti alur permainan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan benar, pada pertemuan pertama yaitu 42%, pada pertemuan kedua yaitu 52%, pada pertemuan ketiga yaitu 58%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya yaitu 51%.

Pada aspek yang keempat yaitu keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin pada pertemuan pertama yaitu 43%, pada pertemuan kedua yaitu 47%, pada pertemuan ketiga yaitu 54%, sehingga rata-ratanya yaitu 48%.

Pada aspek kelima yaitu semangat dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan diakhir turnamen, pada

pertemuan pertama 42%, pada pertemuan kedua 55%, pada pertemuan ketiga 57%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya 51%.

Pada aspek terakhir yaitu antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik untuk memperoleh *reward*, pada pertemuan pertama yaitu 45%, pada pertemuan kedua yaitu 53%, pada pertemuan ketiga yaitu 59%, sehingga memperoleh hasil rata-rata 52%.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Pada siklus I pertemuan pertama rata-rata aktivitas peserta didik yaitu 41%. Pada pertemuan kedua rata-rata aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan yakni menjadi 51%. Sedangkan, pada pertemuan ketiga rata-rata aktivitas belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yakni 57%. Sehingga diketahui hasil keseluruhan rata-rata observasi aktivitas belajar peserta didik mata pelajaran matematika materi Keliling dan Luas Bangun Datar pada siklus I menunjukkan angka 50%.

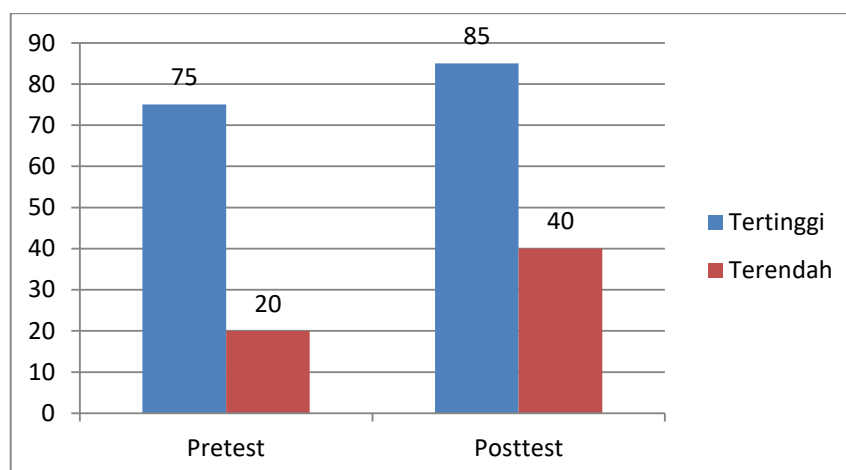
Kondisi lokasi penelitian saat dilakukan Tindakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu kondisi kelas yang sempit sehingga belum maksimal pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), peserta didik juga masih bingung bagaimana cara memainkannya dengan lokasi yang sempit dan ribut.

c) Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 4.6
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No.	Indikator	Nilai Tes Siklus I	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai Peserta Didik	1265	1840
2.	Rata-Rata	45	66
3.	Nilai Tertinggi	75	85
4.	Nilai Terendah	20	40
5.	Tingkat Ketuntasan	25%	75%

Gambar 4.4
Hasil Belajar *pretest* dan *posttest* siklus I



Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Persentase hasil *pretest* dari 28 peserta didik hanya 7 peserta didik yang dinyatakan tuntas dengan persentase 25%. Persentase hasil *posttest* peserta didik setelah peserta didik melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat dilihat bahwa dari 28 peserta didik, terdapat 21 peserta didik yang tuntas dengan persentase 75%.

Hasil belajar peserta didik terlihat mencapai target yaitu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) $\geq 70\%$.

Peserta didik yang melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pada siklus I ini yaitu: Afifa, Anatha, Aqila, Aufar, Adzkiya, Azmi, Azzahra, Bilqis, Dhiva, Ellenafia, Hafidz, Hanna, Hanif, Kinandita, Rofi, Zahran, dan Zidan. Adapun peserta didik yang belum mampu mengikuti dengan benar yaitu: Aidan, Ghaziya, Kenzie, Keyza, Zhillan, Nafi, Namira, Rais dan Syifa.

4) Refleksi Siklus I

Pada akhir siklus I dilakukan tahap refleksi, tahap ini merupakan tahap untuk menganalisis dan menelaah kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan untuk direncanakan perbaikan pada pelaksanaan siklus II. Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh peneliti dan pendidik yang bersangkutan. Pada akhir siklus I diperoleh data bahwa hasil belajar belum memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan dan harus dilakukan perbaikan pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti mengenai aktivitas belajar peserta didik diketahui bahwa:

- a) Peserta didik belum sepenuhnya fokus memperhatikan pendidik
- b) Peserta didik masih banyak yang belum melakukan permainan sesuai peraturan
- c) Peserta didik masih malu bertanya

- d) Peserta didik masih terlihat ragu dalam mengambil keputusan dalam kelompok dan ketika melakukan permainan
- e) Masih ada beberapa peserta didik yang belum menunjukkan semangat mengikuti proses pembelajaran

Sedangkan hasil pengamatan peneliti pada aktivitas mengajar pendidik diketahui bahwa:

- a) Pendidik kurang mampu membagi waktu
- b) Pendidik kurang dalam hal memberikan apresiasi dengan baik kepada peserta didik
- c) Pendidik belum maksimal dalam menjelaskan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
- d) Pendidik belum maksimal dalam membimbing peserta didik ketika belajar dalam kelompok

Berdasarkan refleksi pada siklus I, perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II sebagai berikut:

- (a) Menggunakan waktu seefisien dan seefektif mungkin agar semua tahap-tahap pembelajaran yang direncanakan dapat telaksana
- (b) Pendidik harus memilih apersepsi yang sesuai agar mendapat respon dari peserta didik
- (c) Pendidik menjelaskan kembali prosedur penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
- (d) Pendidik memberikan bimbingan secara merata

c. Pelaksanaan Siklus II

Penelitian pada siklus II ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 07 Maret 2023 sampai 14 Maret 2023.

1) Tahap Perencanaan Siklus II

- a) Menentukan pokok bahasan materi yang akan dibahas
- b) Mempersiapkan sumber belajar
- c) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- d) Membuat Alat Pengumpul Data (APD)
- e) Penjelasan tentang *Team Game Tournament* (TGT).

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, sebagai berikut:

a) Pertemuan I (Pertama)

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 07 Maret 2023 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

(1) Kegiatan Awal

Pendidik melakukan apersepsi, setelah itu pendidik melakukan *Pretest* kemampuan yang dimiliki peserta didik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.



Peserta didik melakukan *pretest*

(2) Kegiatan Inti

- (a) Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas



Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik

- (b) Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat pembelajarn



Peserta didik melakukan permainan

- (c) Pendidik menyimpulkan ide atau pendapat dari peserta didik, dan peserta didik diharapkan mampu mengikuti alur permainan



Penjelasan materi

- (d) Pendidik memulai *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan pada materi Sifat-Sifat Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) dalam babak permainan serta keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen
- (e) Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang telah mereka susun dalam kompetisi permainan tersebut dengan menjawab soal yang telah diberikan



Peserta didik melakukan permainan

- (f) Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik dan bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi berhak mendapatkan apresiasi dari pendidik.



Penulis skor kelompok

Pada pertemuan pertama ini, kelompok pertama mendapatkan 16 poin artinya kelompok pertama mampu menjawab enam belas kali, kelompok kedua mendapatkan 20 poin, kelompok ketiga mendapatkan 11 poin, dan kelompok keempat mendapatkan 17 poin. Permainan *Team Game Tournament* (TGT) pada pertemuan pertama ini dimenangkan oleh kelompok 2 dengan jumlah poin sebanyak 20 poin. Setiap pertemuan dan setiap pergantian soal ketika permainan berlangsung, peserta didik diwajibkan melakukan *rolling* tempat tetapi cukup satu saja peserta didik disetiap kelompok yang melakukan *rolling*.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran pada pertemuan I meliputi, pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan kepada semua kelompok, pendidik memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran. Selanjutnya salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas.



b) Pertemuan II (Kedua)

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 13 Maret 2023 selama 3 jam pelajaran (3 x 35 menit).

(1) Kegiatan Awal

Pendidik melakukan apersepsi, dan dilanjutkan dengan pembelajaran..



Kesiapan peserta didik

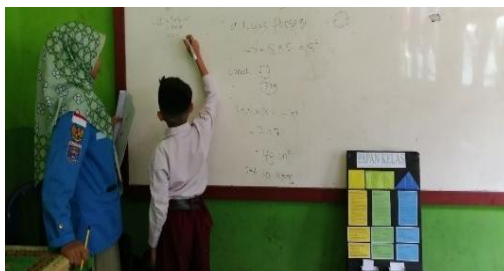
(2) Kegiatan Inti

(a) Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik, mendengarkan dan mencatat



Pemberian penguatan

(b) Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing



Peserta didik menjawab pertanyaan

- (c) Pendidik menyimpulkan ide dari peserta didik, diharapkan mampu mengikuti permainan



Menyimpulkan pendapat peserta didik

- (d) Pendidik memulai *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan pada materi Keliling Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) dalam babak permainan serta keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin. Sebelum permainan berlangsung salah satu kelompok mengambil undian nomor soal baru permainan di mulai



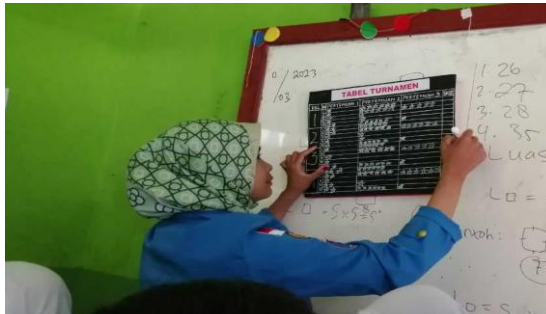
Mengambil undian nomor soal

- (e) Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang telah mereka susun dalam kompetisi permainan tersebut



Menyusun strategi permainan bersama

- (f) Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik dan bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi berhak mendapatkan apresiasi dari pendidik.



Penulisan penskoran

Pada pertemuan kedua ini, kelompok pertama mendapatkan 21 poin artinya kelompok pertama mampu menjawab 21 kali, kelompok kedua mendapatkan 22 poin, kelompok ketiga mendapatkan 19 poin, dan kelompok keempat mendapatkan 26 poin. Permainan *Team Game Tournament* (TGT) pada pertemuan kedua ini dimenangkan oleh kelompok 4 dengan jumlah poin sebanyak 26 poin.

Setiap pertemuan dan setiap pergantian soal ketika permainan berlangsung, peserta didik diwajibkan melakukan *rolling* tempat tetapi cukup satu saja peserta didik disetiap kelompok yang melakukan *rolling*.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran pada pertemuan II meliputi, pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan kepada semua kelompok, pendidik memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran. Selanjutnya salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas.

c) **Pertemuan III (Ketiga)**

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 14 Maret 2023 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit)

(1) Kegiatan Awal

Pendidik melakukan apersepsi, dan dilanjutkan dengan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

- (a) Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik, mendengarkan dan mencatat penjelasan pendidik terkait materi Luas Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga)



Pemberian penguatan

- (b) Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat pembelajaran



Peserta didik melakukan permainan

- (c) Pendidik menyimpulkan ide atau pendapat dari peserta didik, dan peserta didik diharapkan mampu mengikuti alur permainan
- (d) Pendidik memulai *Team Game Tournament* (TGT) dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan pada materi Luas Bangun Datar (Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga) dalam babak permainan serta keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin



Peserta didik menyelesaikan soal

- (e) Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang telah mereka susun dalam kompetisi permainan tersebut dengan menjawab soal yang telah diberikan



Penulisan penskoran

- (f) Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik dan bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi berhak mendapatkan *reward* dari pendidik.



Pemberian *reward* kepada kelompok

Pada pertemuan III ini, kelompok pertama mendapatkan 21 poin artinya kelompok pertama mampu menjawab 21 kali, kelompok kedua mendapatkan 22 poin, kelompok ketiga mendapatkan 19 poin, dan kelompok keempat mendapatkan 26 poin. Permainan *Team Game*

Tournament (TGT) pada pertemuan ketiga ini dimenangkan oleh kelompok 4 dengan jumlah poin sebanyak 26 poin.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran pada pertemuan III meliputi, pendidik memberikan apresiasi kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan kepada semua kelompok, pendidik memberikan soal *posttest* kepada peserta didik, pendidik memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran. Selanjutnya salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas.



Peserta didik melakukan *posttest*

3) Tahap Pengamatan Siklus II

Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun.

a) Hasil Observasi Aktivitas Pendidik

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas pendidik saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Data Hasil Observasi Aktivitas Pendidik dengan
Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Siklus II

No.	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan		
		I	II	III
Kegiatan Pendahuluan				
1.	Keterampilan membuka pelajaran	85	90	95
Kegiatan Inti				
1.	Penguasaan bahan pelajaran	80	85	90
2.	Penguasaan model	80	85	90
3.	Keterampilan menjelaskan	85	90	90
4.	Penguasaan kelas	85	90	95
5.	Kemampuan menggunakan alat peraga dan sejenisnya	80	85	90
6.	Kemampuan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar yang komunikatif	75	85	90
Kegiatan Penutup				
1.	Keterampilan memberikan penguatan	80	90	90
2.	Kemampuan mengevaluasi	80	90	95
3.	Keterampilan menutup pelajaran	85	90	95
Jumlah		815	880	920
Rata-Rata		82%	88%	92%

Diketahui bahwa aktivitas pendidik pada proses pembelajaran pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pertemuan I ke pertemuan II, rata-rata aktivitas pendidik meningkat sebesar 6. Pertemuan II ke pertemuan III, rata-rata aktivitas pendidik meningkat sebesar 4. Peningkatan tersebut dapat dimaknai bahwa aktivitas yang dilakukan pendidik pada setiap pertemuan semakin baik.

b) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran:

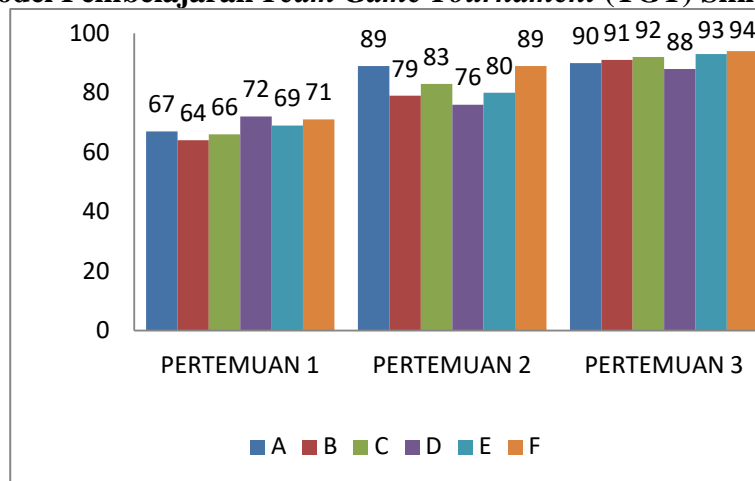
Tabel 4.8
Data Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik
dengan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan			Rata-Rata	Ket
		I	II	III		
1.	Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik	67%	89%	90%	82%	A
2.	Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung	64%	79%	91%	78%	B
3.	Peserta didik mampu mengikuti alur permainan model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	66%	83%	92%	80%	A
4.	Keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin	72%	76%	88%	79%	
5.	Semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan diakhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok	69%	80%	93%	81%	A
6.	Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik untuk memperoleh <i>reward</i>	71%	89%	94%	85%	A
Rata-Rata		68%	83%	91%	81%	A

Penskoran

- 81-100 = A (Sangat Baik)
71-80 = B (Baik)
61-70 = C (Cukup)
50-60 = D (Kurang)
≤49 = E (Sangat Kurang)

Gambar 4.5
Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan
Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Siklus II



Berdasarkan Tabel 4.8 dan gambar 4.5 diatas dapat diketahui bahwa aspek yang pertama yaitu kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik pada pertemuan pertama yaitu 67%, pada pertemuan kedua yaitu 89%, pada pertemuan ketiga yaitu 90%, sehingga rata-ratanya 82%.

Pada aspek yang kedua yaitu aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 64%, pada pertemuan kedua yaitu 79%, pada pertemuan ketiga yaitu 91%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya adalah 78%.

Pada aspek yang ketiga yaitu peserta didik mampu mengikuti alur permainan model pembelajaran *Team Game*

Tournament (TGT) dengan benar, pada pertemuan pertama yaitu 66%, pada pertemuan kedua yaitu 83%, pada pertemuan ketiga yaitu 92%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya yaitu 80%.

Pada aspek yang keempat yaitu keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin pada pertemuan pertama yaitu 72%, pada pertemuan kedua yaitu 76%, pada pertemuan ketiga yaitu 88%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya yaitu 79%.

Pada aspek kelima yaitu semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan diakhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok, pada pertemuan pertama yaitu 69%, pada pertemuan kedua yaitu 80%, pada pertemuan ketiga yaitu 93%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya yaitu 81%.

Pada aspek terakhir yaitu antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik untuk memperoleh *reward*, pada pertemuan pertama yaitu 71%, pada pertemuan kedua yaitu 89%, pada pertemuan ketiga yaitu 94%, sehingga memperoleh hasil rata-rata 85%.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Pada siklus II pertemuan pertama rata-rata aktivitas peserta didik yaitu 68%. Pada pertemuan kedua rata-

rata aktivitas peserta didik menunjukkan menunjukkan peningkatan yakni menjadi 83%. Sedangkan, pada pertemuan ketiga rata-rata aktivitas belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yakni 91%. Sehingga diketahui hasil keseluruhan rata-rata observasi aktivitas belajar peserta didik mata pelajaran matematika materi Keliling dan Luas Bangun Datar pada siklus I menunjukkan angka 81%. Untuk hasil catatan penskoran dari pengamatan observer terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong dalam kategori cukup baik. Data perolehan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat sebagaimana terlampir dalam lampiran. Pada pertemuan pertama persentase aktivitas pendidik sebanyak 72%, pada pertemuan kedua persentase aktivitas pendidik sebanyak 80%, dan pada pertemuan ketiga persentase aktivitas pendidik sebanyak 89%.

Kondisi lokasi penelitian saat dilakukan Tindakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu kondisi kelas yang sempit sehingga belum maksimal pelaksanaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), namun peserta didik yang sudah paham dengan alur permainannya sehingga lokasi sempit bukan hambatan untuk melakukan permainan tersebut, kondisi kelas sudah kondusif dan permainan berjalan dengan benar.

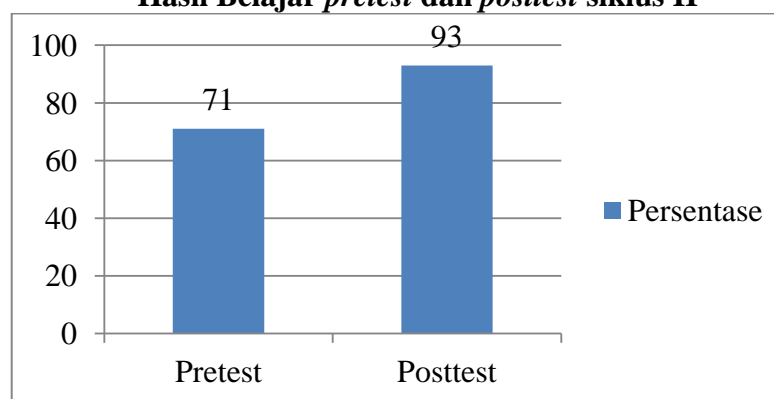
c) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik pada siklus II yaitu dengan melihat *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan pendidik kepada peserta didik:

Tabel 4.9
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No.	Indikator	Nilai Tes Siklus II	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai Peserta Didik	2090	2530
2.	Rata-Rata	75	90
3.	Nilai Tertinggi	90	95
4.	Nilai Terendah	50	65
5.	Tingkat Ketuntasan	71%	93%

Gambar 4.6
Hasil Belajar *pretest* dan *posttest* siklus II



Berdasarkan tabel 4.9 di atas dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dari 28 peserta didik, terdapat 20 peserta didik yang dinyatakan tuntas dengan persentase 71%. Persentase hasil *posttest* peserta didik setelah peserta didik melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat dilihat bahwa dari 28 peserta didik, terdapat 26 peserta didik yang tuntas dengan persentase 93%.

Hasil belajar peserta didik terlihat mencapai target yaitu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) $\geq 70\%$. Sehingga pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat dan sudah mencapai target yang diharapkan peneliti.

Peserta didik yang melakukan pembelajaran sesuai dengan Langkah-langkah *Team Game Tournament* (TGT) dengan benar pada siklus II ini yaitu: Afifa, Anatha, Aqila, Aufar, Adzkiya, Azmi, Azzahra, Bilqis, Dhiva, Ellenafia, Hafidz, Hanna, Hanif, Kinandita, Rofi, Zahran, Zidan, Aidan, Ghaziya, Keyza, Zhillan, Nadhief, Nafi, Namira dan Syifa. Adapun peserta didik yang belum mampu mengikuti model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan benar yaitu: Kenzie dan Rais.

4) Refleksi Siklus II

Hasil penelitian siklus II dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik dibandingkan siklus I, maka ada beberapa hal yang dapat disimpulkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran, antara lain:

- a) Peserta didik lebih serius dalam memperhatikan penjelasan pendidik saat proses pembelajaran
- b) Peserta didik lebih antusias dengan prosedur pembelajaran menggunakan *Team Game Tournament* (TGT)

- c) Peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerjasama
- d) Peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan melakukan permainan sesuai dengan aturan
- e) Adanya peningkatan hasil belajar yang telah memenuhi target sehingga tidak perlu melaksanakan siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

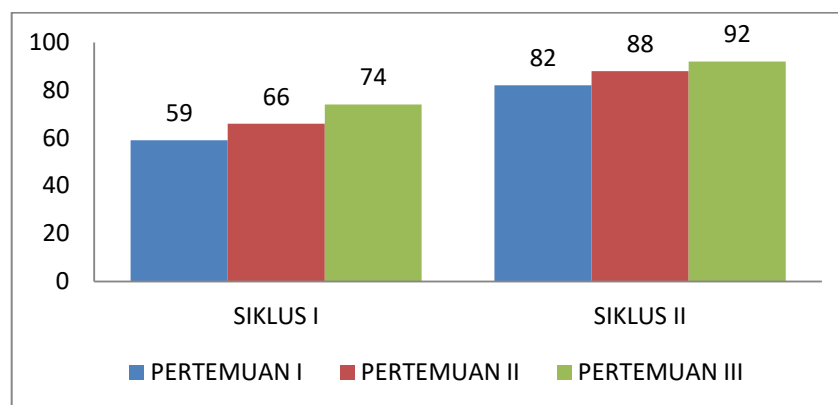
1. Analisis Data Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada rata-rata persentase aktivitas pendidik dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), untuk melihat perbandingan aktivitas pendidik pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.10 di bawah ini:

Tabel 4.10
Aktivitas Pendidik Pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan			Jumlah	Rata-rata
	1	2	3		
Siklus I	59%	66%	74%	199	66%
Siklus II	82%	88%	92%	262	87%

Gambar 4.7
Persentase Aktivitas Pendidik Pada Siklus I dan Siklus II



Dari tabel 4.10 dan gambar 4.7 diatas menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas pendidik pada siklus I sebesar 66% dan pada siklus II sebesar 87%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh pendidik sebesar 21%. Adanya peningkatan tersebut karena pendidik beserta peneliti sebelumnya telah mengevaluasi adanya kekurangan yang ada pada siklus I dan memperbaiki aktivitas pendidik pada siklus II saat pembelajaran.

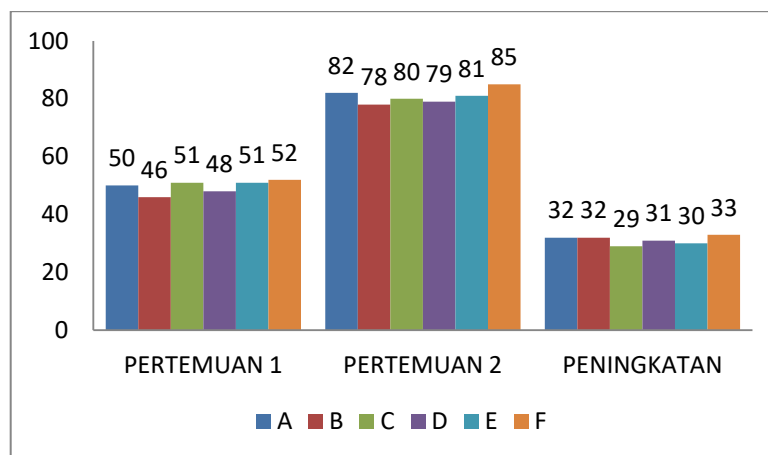
Selanjutnya, hasil pengamatan aktivitas peserta didik untuk melihat perbandingan aktivitas peserta didik pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini:

Tabel 4.11
Data Rata-rata Aktivitas Pembelajaran dengan Model Pembelajaran
***Team Game Tournament (TGT)* Siklus I dan Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1.	Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik	50%	82%	32%
2.	Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung	46%	78%	32%
3.	Peserta didik mampu mengikuti alur permainan model pembelajaran <i>Team Game Tournament (TGT)</i>	51%	80%	29%
4.	Keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin	48%	79%	31%
5.	Semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan diakhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok	51%	81%	30%
6.	Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik untuk memperoleh <i>reward</i>	52%	85%	33%
Rata-rata		50%	81%	31%

Untuk lebih jelasnya, grafik aktivitas pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut ini:

Gambar 4.8
Persentase Aktivitas Pembelajaran Siklus I dan Siklus II



Pembahasan aktivitas peserta didik pada siklus I dan II pada tiap-tiap aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

- a. Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik

Kesiapan peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran didalam kelas pada siklus I sebesar 50%, hal ini dikarenakan terdapat beberapa peserta didik yang asik bermain atau mengobrol dengan teman lainnya sehingga tidak fokus pada apa yang sedang pendidik jelaskan. Sedangkan pada siklus II peserta didik lebih memperhatikan dengan seksama sehingga memperoleh rata-rata skor penilaian 82%. Peserta didik lebih termotivasi ketika mereka mendapatkan nilai yang kurang bagus dari pada teman lainnya, sehingga pada aspek kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas meningkat.

Sehingga persentase rata-rata pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 32%.

- b. Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung

Aktivitas bertanya dan mengemukakan pendapat kepada pendidik pada siklus I mencapai 46%, hal tersebut dikarenakan mereka masih terbiasa pasif dan masih belum percaya diri untuk bertanya atau masih bingung apa yang mau ditanyakan karena belum jelas terkait materi yang diajarkan, karena beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan pendidik. Selain itu pendidik masih belum terlalu merangsang peserta didik untuk aktif bertanya. Pada pertemuan selanjutnya peserta didik mulai aktif bertanya kepada pendidik, karena pada proses pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terdapat turnamen yang dapat membuat peserta didik penasaran sehingga dapat merangsang peserta didik untuk bertanya. Pada siklus II aktivitas ini mencapai 78%, aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 32%.

- c. Peserta didik mampu mengikuti alur permainan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Peserta didik diharapkan mampu mengikuti alur permainan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), pada siklus I peserta didik masih kurang paham dengan alur permainannya, pada siklus I mencapai 51%, disebabkan kurangnya peserta didik dalam belajar berkelompok dan penggunaan model pembelajaran yang

minim, serta pada saat pergantian kelompok di setiap soal. Selanjutnya peserta didik mulai memahami alur permainannya pada siklus II sehingga aktivitas ini mencapai 80%, dan mengalami peningkatan sebesar 29%.

- d. Keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin

Aktivitas peserta didik dalam memperoleh poin pada siklus I mencapai 48%, hal tersebut dikarenakan pada saat permainan dimulai peserta didik bingung dengan alurnya yang harus berganti posisi dan membuat mereka tidak di satu meja turnamen dengan kelompoknya. Peserta didik juga mengandalkan temannya yang lebih pintar untuk menjawab pertanyaannya padahal setiap peserta didik mempunyai kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut, karena semakin banyak peserta didik menjawab akan semakin banyak peroleh poin yang bisa dikumpulkan dan diakumulasikan pada akhir turnamen. Sehingga pada siklus II aktivitas peserta didik dalam mengikuti permainan mencapai 79%, dan aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 31%.

- e. Semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan diakhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok

Aktivitas dan semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin pada siklus I mencapai 51%. Hal tersebut dikarenakan pada saat

pendidik menjelaskan materi peserta didik kurang memperhatikan, dan pada saat pendidik memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik, peserta didik tidak ada yang bertanya. Sehingga pada saat turnamen mengumpulkan poin peserta didik bingung karena tidak tau cara menjawab soal, karena menjawab soal tersebut terdapat waktu 2 menit. Peserta didik terkadang sudah tahu jawaban dari pertanyaan tersebut tetapi malu untuk tunjuk tangan dan menjawab. Sehingga pendidik memberikan dorongan dan semangat kepada peserta didik, pada siklus II aktivitas dan semangat peserta didik mencapai 81%. Aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 30%.

- f. Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik untuk memperoleh *reward*

Aktivitas menjadi tim terbaik dan memperoleh *reward* adalah impian semua orang, pada siklus I ini mencapai 52%. Hal ini dikarenakan kurang tepatnya peserta didik dalam menjawab pertanyaan, karena jika jawaban tidak tepat tidak mendapatkan poin. Pendidik sudah menyiapkan *reward* didalam kelas sebelum permainan dimulai untuk meningkatkan antusias peserta didik menjadi tim terbaik. Ada tiga macam kriteria jenis tim terbaik, nilai 30-50 disebut sebagai *Good Team*, nilai 51-70 disebut *Great Team*, dan nilai 71 keatas disebut *Super Team*. Sehingga pada siklus II mencapai 85%, aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 33%.

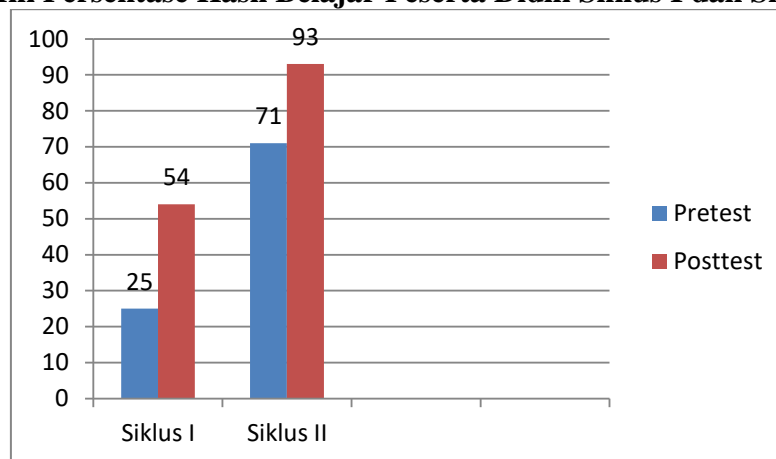
2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Dari hasil penelitian dengan 2 siklus yang telah dilakukan memperoleh hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12
Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator	Nilai Test			
		Siklus I		Siklus II	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah	1265	1840	2090	2530
2.	Rata-Rata	45	66	75	90
3.	Nilai Tertinggi	75	85	90	95
4.	Nilai Terendah	20	40	50	65
5.	Persentase Ketuntasan	25%	54%	71%	93%

Gambar 4.9
Grafik Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II



Dari tabel 4.12 dan gambar 4.9 di atas tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I diketahui nilai rata-rata *pretest* 45 dengan tingkat ketuntasan mencapai 25% dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 7 orang, dan nilai rata-rata *posttest* 66 dengan tingkat ketuntasan mencapai 54% dengan jumlah peserta didik yang tuntas

sebanyak 15 orang. Sedangkan pada siklus II dapat diketahui nilai rata-rata *pretest* 75 dengan tingkat ketuntasan mencapai 71% dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 20 orang, serta nilai rata-rata *posttest* 90 mampu mencapai ketuntasan sebesar 93% dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 26 orang. Maka target ketuntasan hasil belajar yang diharapkan $\geq 70\%$ yaitu mampu mencapai 90% diakhir siklus.

Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 54% dan pada siklus II mencapai 93%. Jadi, terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 39%, maka target yang diinginkan oleh peneliti telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus ini.

Peningkatan hasil belajar tersebut karena pada siklus II pendidik sudah menjalankan langkah-langkah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan maksimal, Peserta didik lebih aktif dan memiliki antusias yang tinggi dalam pembelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didik juga lebih meningkat dari siklus sebelumnya. Selain itu, pada siklus II peserta didik lebih aktif saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), peningkatan tersebut terjadi karena saat proses pembelajaran saat proses pembelajaran pada siklus II dilakukan upaya-upaya perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan pada siklus I. Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II ini menunjukkan bahwa pada siklus II terdapat perubahan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta didik yang lebih baik dari siklus I.

Selain itu, pendidik dan peserta didik mampu memahami pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT). Model *Team Game Tournament* (TGT) sangat membantu peserta didik untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi Keliling dan Luas Bangun Datar.

Data Peserta didik yang melakukan pembelajaran sesuai dengan Langkah-langkah *Team Game Tournament* (TGT) yang ke 1 dengan benar pada penelitian ini yaitu: Afifa, Anatha, Aqila, Aufar, Adzkiya, Azmi, Azzahra, Bilqis, Dhiva, Ellenafia, Hafidz, Hanna, Hanif, Kinandita, Rofi, Zahran, Zidan, Aidan, Ghaziya, Keyza, Zhillan, Nadhief, Nafi, Namira dan Syifa. Adapun peserta didik yang belum mampu mengikuti model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan benar yaitu: Kenzie dan Rais.

Data Peserta didik yang melakukan pembelajaran sesuai dengan Langkah-langkah *Team Game Tournament* (TGT) yang ke 2 dengan benar pada penelitian ini yaitu: Afifa, Anatha, Aqila, Aufar, Adzkiya, Azmi, Azzahra, Bilqis, Dhiva, Ellenafia, Hafidz, Hanna, Hanif, Kinandita, Rofi, Zahran, Zidan, Keyza, Zhillan, Nadhief, Nafi, Namira dan Syifa. Adapun peserta didik yang belum mampu mengikuti model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan benar yaitu: Kenzie, Aidan, Ghaziya dan Rais.

Data Peserta didik yang melakukan pembelajaran sesuai dengan Langkah-langkah *Team Game Tournament* (TGT) yang ke 3 dengan benar

pada penelitian ini yaitu: Afifa, Anatha, Aqila, Aufar, Adzkiya, Azmi, Azzahra, Bilqis, Dhiva, Ellenafia, Hafidz, Hanna, Zahran, Zidan, Keyza, Zhillan, Nadhief, Nafi, Namira dan Syifa. Adapun peserta didik yang belum mampu mengikuti model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan benar yaitu: Kenzie, Aidan, Ghaziya, Hanif, Kinandita, Rofi dan Rais.

Data Peserta didik yang melakukan pembelajaran sesuai dengan Langkah-langkah *Team Game Tournament* (TGT) yang ke 4 dengan benar pada penelitian ini yaitu: Afifa, Anatha, Aqila, Aufar, Adzkiya, Azmi, Azzahra, Bilqis, Dhiva, Ellenafia, Hafidz, Hanna, Zahran, Zidan, Keyza, Zhillan, Nadhief, Nafi, Namira, Kenzie, Aidan, Ghaziya, Hanif, Kinandita dan Syifa. Adapun peserta didik yang belum mampu mengikuti model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan benar yaitu: Rofi dan Rais.

Data Peserta didik yang melakukan pembelajaran sesuai dengan Langkah-langkah *Team Game Tournament* (TGT) yang ke 5 dengan benar pada penelitian ini yaitu: Afifa, Anatha, Aqila, Aufar, Adzkiya, Azmi, Azzahra, Bilqis, Dhiva, Ellenafia, Hafidz, Hanna, Zahran, Zidan, Keyza, Zhillan, Nadhief, Nafi, Namira, Kenzie, Aidan, Ghaziya, Hanif dan Kinandita. Adapun peserta didik yang belum mampu mengikuti model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan benar yaitu: Rofi, Syifa dan Rais.

Data Peserta didik yang melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah *Team Game Tournament* (TGT) yang ke 6 dengan benar pada penelitian ini yaitu: Afifa, Anatha, Aqila, Aufar, Adzkiya, Azmi, Azzahra, Bilqis, Dhiva, Ellenafia, Hafidz, Hanna, Zahran, Zidan, Keyza, Zhillan, Nadhief, Nafi, Namira, Kenzie, Aidan, Ghaziya, Hanif, Syifa dan Kinandita. Adapun peserta didik yang belum mampu mengikuti model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan benar yaitu: Rofi dan Rais.

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika di MIN 1 Metro telah menunjukkan efektivitasnya yang nyata, sehingga model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari upaya yang dilakukan tersebut, pada siklus II telah terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang mencapai target yang diharapkan oleh peneliti, jadi dalam penelitian ini peneliti tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari pembahasan yang telah dipaparkan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV A MIN 1 Metro Tahun Pelajaran 2022/2023 pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada hasil belajar *posttest* siklus I ketuntasan yang diperoleh yaitu 54% sebanyak 15 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan pada siklus II ketuntasan *posttest* adalah 93% sebanyak 26 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam hal ini dibuktikan bahwa adanya peningkatan persentase dari siklus I dengan siklus II yaitu 39%.

Peningkatan tersebut terjadi karena pada siklus II pendidik melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) lebih maksimal dibandingkan siklus I, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Peserta didik menjadi aktif saat proses pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT).

sehingga pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat dan sudah mencapai target yang diharapkan peneliti yaitu minimal 70%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 1 Metro.

B. Saran

1. Kepada Kepala Sekolah

Diharapkan kepada pihak kepala sekolah lebih memberikan motivasi kepada pendidik yang akan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran terbaru yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran

2. Kepada Pendidik

Diharapkan mengupayakan untuk menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ketika melaksanakan pembelajaran matematika dikelas, karena dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan cara penerapannya sesuai berdasarkan prosedur yang berlaku

3. Kepada Peserta didik

Diharapkan lebih memperhatikan pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar

4. Penelitian Lebih Lanjut

Mengingat bahwa pelaksanaan penelitian ini hanya berjalan dua siklus serta subjek sebanyak 28 peserta didik dalam satu kelas, peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan permasalahan yang relatif sama diharapkan dapat melanjutkan penelitian untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abdul Halim. *Mushaf Al-Quran Terjemah Ar-Rahim*. Jakarta: CV. Pustaka Jaya Ilmu, 2014.
- Aisyah. "Observasi Terhadap Wali Kelas IV A Dan Pengamatan Pada Kelas IV A Saat Prasurvey Di MIN 1 Metro." *MIN 1 Metro* Pukul 13.00-15.30 Wib (2 Desember 2022).
- . *Observasi Terhadap Wali Kelas IV A Dan Pengamatan Pada Kelas IV A Saat Prasurvey Di MIN 1 Metro*. MIN 1 Metro, 2022.
- Aisyah dan Nurul. *Guru kelas/ wali kelas IV*. MIN 1 Metro, 2022.
- Angga Dewi, Putu Yulia, Naniek Kusumawati, dan Erinda Nur Pratiwi, dkk. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Arikunto, dkk, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara, 1986.
- . *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Dhesy Adhalia, Gunanto. *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 yang Disempurnakan*. Jakarta: Erlangga, 2016.
- Djamaluddin, Ahdar, dan Wardana. *Belajar dan Pembelajaran*. Cet. 1. Sulawesi Selatan: CV Kaffah Learning Center, 2019.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Azwan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Fatoni, Abdurahman. *Metodelogi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta, 193M.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Hanifah, Nurdinah, Imam Suhaebar, dan Maulana, dkk. *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation Based Learning*. Cetakan Ke 1. Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020.

- Harianja, Joko Krismanto, Hanii Subakti, dan Akbar Aficena, dkk. *Tipe-Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Cetakan Ke 1. Jawa Timur: Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Hasan, M. Iqbal. *Pokok-Pokok Materi Statistik 1*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Hasratuddin. *Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika” Pendidikan Matematika Paradikma, (Medan: Universitas Negeri Medan), vol. 6/2014, h.134-135. Vol. 06 vol. Medan: Universitas Negeri Medan, 2014.*
- Hilmawan, Tedi. *Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Turnament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SD Negeri 1 Cempaka Nuban Tahun Pelajaran 2016/2017*, 2016.
- Kartika. *Pengaruh Hasil Belajar*. Yogyakarta: Kartika Tunggal Isnaeni, 2017.
- Khalimah, Siti Nur. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang*.
- Kusnadi, Edi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ramayana Pers, 2008.
- Lubis, dkk, Maulana Arafat. *Model-Model Pembelajaran PPKn Di SD/MI Teori Dan Implementasinya Untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Monika, Ruth Lana. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Minat Siswa Kelas VIII A SMP Kanisius Kalasan Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*.
- Mulyasa, E. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Nisya, Khairun. *PTK Jadikan Guru Profesional*. Medan: Guepedia, 2019.
- Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Nurhayati. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Inpres 1 Binaa.” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 04, no. No. 10 (28 Mei 20114): 2–3.

- Nurul, Aisyah dan. *Observasi dan Wawancara Terhadap Wali Kelas IV A Dan IV C Serta Peserta didik Kelas IV*. MIN 1 Metro: Pukul 13.00-15.30 Wib, 2022.
- Octavia, Shilphy A. *Model-Model Pembelajaran*. Sleman: Deepublish, 2020.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Adhi Prasetio, dan Edi Surya Negara, dkk. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Permendiknas, 2006.
- Purwanto, Ngalim. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Riskamawanti, Wulan. *Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muhammadiyah Hadimulyo Tahun Pelajaran 2014/2015*.
- Rohmah, Siti Nur. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAS Press, 2021.
- Saleh, Amiruddin. "Pengertian, Batasan, dan Bentuk Kelompok." *Modul 01 Dinamika Kelompok*, 2019, 11.
- Sanjaya, Wina. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana, 2008.
- . *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.
- Sudaryono. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Sudjana, Nana. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Sinarbaru, 1989.
- . *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- . *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Sudjiono, Anas. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.

- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suntoko, Abduloh, Tedi Purbangkara, dan Ade Abikusna, dkk. *Peningkatan Dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012.
- Uzer, Muhammad, dan Usman. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Wahyuningsih, Endang Sri. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Yuliana. *Pendidikan Progresif*. Cetakan Ke 1. Banjarsari: A-Empat, 2020.

LAMPIRAN

**HASIL PENILAIAN SISWA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 METRO**

Bidang Study : Matematika
Kelas/Semester : IV/Ganjil
KKM :
Tahun Pelajaran : 202/2023

No.	Nama	Ulangan Harian						Rata	Tugas PR						Rata	MID Smtr	Smtr	Nilai Akhir	
		1	2	3	4	5	6		1	2	3	4	5	6					
1.	Afifah Marwa Adlina ✓	70	90						100	100							87		
2.	Aidan Ivander Putra Yuan ✓	0	40						100	100							33		
3.	Anatha Faizullah Handayani ✓	0	30						80	100							30		
4.	Aqila Candraningtyas ✓	10	60						90	80							30		
5.	Aufar Raziq Athallah ✓	80	70						90	100							70		
6.	Azkiya Huwaida Viandra ✓	50	70						90	100							40		
7.	Azmi Fauzan Nur ✓	80	90						100	70							67		
8.	Azzahra Riefyan ✓	80	90						100	100							97		
9.	Bilqis Zahia Agesy ✓	50	50						80	90							43		
10.	Dhiva Zhafira Nadia ✓	50	90						100	100							80		
11.	Ellenafia Latif ✓	20	40						90	90							30		
12.	Ghaziya Nada Nibira ✓	70	40						60	50							20		
13.	Hafidz Pratama Putra ✓	10	40						100	90							30		
14.	Hanaa Nayra Bilqis ✓	50	50						100	100							30		
15.	Hanif Ardiyansyah ✓	10	70						90	100							30		
16.	Kenzie Rafa Hariyanto ✓	70	60						80	100							47		
17.	Keyza Latisya Aquira ✓	70	80						100	100							30		
18.	Kinandita Nala Rayundra ✓	50	90						100	100							43		
19.	Muhammad Abdu Rofi Muiz ✓	80	50						100	-							60		
20.	M. Zhillan Zhailila Hamzah ✓	0	40						70	100							30		
21.	Muhammad Keisya Al Fadli ✓	30	30						70	-							40		
22.	Muhammad Zahran Andira ✓	80	100						100	100							80		
23.	Muhammad Zidan Abrori ✓	10	80						100	100							30		
24.	Nadhief Moeya Abiadth ✓	60	60						100	100							47		
25.	Nafi Dzaid Arham ✓	60	20						100	70							30		
26.	Namira Dwi Aghnia ✓	50	40						100	100							23		
27.	Rais Faith Fulvian ✓	80	40						100	50							50		
28.	Syifa Awalunnisa Aprilia ✓	50	30						100	100							33		

30/ 22/
8 11

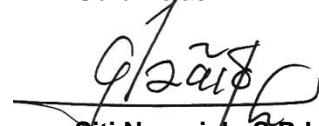
19/
7

19/7 = PR Pecahan Sendiri dan Menyederhanakan Pecahan

30/8 = Ulangan Harian Materi Pecahan

22/11 = Ulangan Harian (KPK & FPB)

Metro, 2022
Guru Kelas



Siti Nurasih, S.Pd.I

NIP. 19790414 200912 2 001

OUTLINE

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Konsep Hasil Belajar
 1. Hasil Belajar
 - a. Pengertian Hasil Belajar

- b. Jenis-Jenis Hasil Belajar
 - c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 - d. Ciri-Ciri Hasil Belajar
 - e. Indikator Hasil Belajar
 - f. Kriteria Hasil Belajar
2. Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar
 - a. Pengertian Matematika
 - b. Tujuan Pembelajaran Matematika
 - c. Materi Pembelajaran Matematika
- B. Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
1. Pengertian Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
 2. Manfaat Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
 3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
 4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
- C. Ketekaitan Antara Variabel Bebas (X) dan Variabel Terikat (Y)
- D. Kerangka Berpikir
- E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Definisi Variabel dan Operasional Variabel
1. Definisi Variabel Bebas (X)
 2. Definisi Variabel Terikat (Y)
 3. Definisi Operasional Variabel
- B. Lokasi Penelitian
1. Tempat Penelitian
 2. Waktu Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
1. Subjek Penelitian
 2. Objek Penelitian

- D. Rencana Tindakan
 - 1. Siklus I
 - 2. Siklus II
- E. Teknik Pengumpulan Data
 - 1. Observasi
 - 2. Tes
 - 3. Dokumentasi
- F. Instrumen Penelitian
 - 1. Instrumen Observasi
 - 2. Instrumen Tes Hasil Belajar
- G. Teknik Analisis Data
 - 1. Analisis Data Kuantitatif
 - 2. Analisis Data Kualitatif
- H. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Deskripsi Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Profil Sekolah MIN 1 Metro
 - b. Sejarah Singkat Berdirinya MIN 1 Metro
 - c. Visi, Misi dan Tujuan MIN 1 Metro
 - d. Keadaan Sarana dan Prasarana MIN 1 Metro
 - e. Struktur Organisasi MIN 1 Metro
 - f. Data Pendidik dan Karyawan MIN 1 Metro
 - g. Data Peserta Didik MIN 1 Metro
 - h. Denah Lokasi MIN 1 Metro
 - 2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - a. Kondisi Awal
 - b. Pelaksanaan Siklus I
 - c. Pelaksanaan Siklus II

B. Pembahasan

1. Analisis Data Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Siklus I dan Siklus II
2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,

Pembimbing



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

Metro, 25 Januari 2023
Peneliti



Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

Lampiran 3 Silabus

- KI 1:** Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2:** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI 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.
- KI 4:** Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KD	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	3.9.2 Menghitung keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) 3.9.3 Memahami bilangan pangkat dua dan akar pangkat dua 3.9.4 Menghitung luas dari bangun	Keliling dan luas daerah a. Mengenal bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) b. Memahami sifat-sifat	a. Mengidentifikasi berbagai bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) b. Melakukan eksplorasi pengukuran bangun datar (persegi, persegi panjang dan	a. Religius b. Nasionalis c. Mandiri d. Gotong royong e. Integritas	Pengetahuan a. Menghitung keliling bangun datar b. Memahami bilangan pangkat dua dan akar pangkat dua c. Menghitung luas dari	15 x 35 Menit (6 kali pertemuan)	a. Buku siswa b. Buku guru c. Media lainnya

KD	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
4.9 Menyelesaikan	datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) 3.9.5 Menghitung luas gabungan bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) 4.9.2 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) 4.9.3 Menyelesaikan perhitungan pangkat dua dan akar pangkat dua 4.9.4 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) 4.9.5 Menyelesaikan	bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) c. Keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) d. Pangkat dua dan akar pangkat dua e. Luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) f. Gabungan luas bangun datar	segitiga) untuk menentukan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) c. Mengenal pangkat dua dan akar pangkat dua d. Menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar e. Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang dan segitiga) f. Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas		bangun datar d. Menghitung luas gabungan bangun datar Keterampilan a. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar b. Menyelesaikan perhitungan pangkat dua dan akar pangkat dua c. Menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) d. Menyelesaikan masalah berkaitan		

KD	Indikator	Materi Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	masalah berkaitan dengan luas gabungan bangun datar		daerah (persegi, persegi panjang dan segitiga)		dengan luas gabungan bangun datar		

Mengetahui,

Guru Kelas IV A

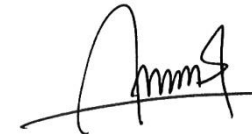


Siti Nurasih, S.Pd.I

NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 14 Maret 2023

Peneliti



Ari Deca Fitriani

NPM. 1901030008

Kepala MIN 1 Metro




Juminten, S.Pd.I

NIP. 19710928200501 2 002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : MIN 1 Metro
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas / Semester : Empat (4) / II
 Materi Pokok : Keliling dan Luas Bangun Datar
 Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (1 kali pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1:** Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2:** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI 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.
- KI 4:** Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	3.9.2 Menghitung keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) 3.9.4 Menghitung luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)
4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun	4.9.2 Menganalisis dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar (persegi, persegi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	panjang dan segitiga) 4.9.4 Menganalisis dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu memahami sifat-sifat bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga) dengan benar
2. Peserta didik mampu menyajikan penyelesaian masalah terkait dengan sifat-sifat bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga) dengan benar

D. MATERI PEMBELAJARAN

“Keliling dan Luas Bangun Datar”

E. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Kooperatif

Model Pembelajaran : *Team Game Tournament* (TGT)

Metode Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab, ceramah, permainan

F. MEDIA ALAT DAN BAHAN

1. Media: Papan Kelas (Keliling dan Luas)
2. Alat dan Bahan: Pena, pensil, penggaris, *double tape*, origami, *sterofoam*, tabel turnamen

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas IV Kurikulum 2013 Halaman 80. Karya Gunanto dan Dhesy Adhalia
2. Buku Guru Senang Belajar Matematika Kelas IV SD/MI Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2018 Halaman 116. Karya Hobri, Susanto, Mohammad Syaifuddin, Dhika Elvira Maylistiyana, Hosnan, Anggraeny Endah Cahyanti, dan Khoirotul Alfi Syahrinawati
3. Internet dan Sumber lain yang relevan

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik 2. Pendidik memeriksa kerapihan, posisi tempat duduk disesuaikan dengan pembelajaran 3. Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh ketua kelas 4. Memberikan apersepsi 5. Peserta didik diajak <i>ice breaking</i> untuk menyegarkan suasana 6. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik tentang “Sifat-Sifat Bangun Datar” 7. Pendidik mengulas kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik, dilanjutkan dengan pendidik menyajikan materi kepada Peserta didik tentang Keliling dan Luas Bangun Datar 2. Pendidik menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan dan pembagian kelompok dilakukan secara heterogen 3. Pendidik mendemonstrasikan Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) untuk menjelaskan materi Sifat-Sifat Bangun Datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) beserta contoh penyelesaiannya, peserta didik diharapkan mampu mengikuti alur permainan 4. Sebelum memulai turnamen pendidik meminta peserta didik untuk memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Pendidik menjelaskan peraturan permainan Turnamen ini, dalam permainan ini dimainkan pada meja turnamen oleh 4 orang peserta didik atau lebih. Pendidik memberikan soal kepada peserta didik (pembaca) dengan cara memilih kartu 	55 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>bernomor dan mencoba menjawab (penantang) pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut, serta keberanian peserta didik dalam mengikuti turnamen untuk memperoleh poin</p> <p>5. Peserta didik menyelesaikannya melalui <i>Game Tournament</i> dengan kelompok masing-masing. Apabila kelompok tersebut bisa menjawab dengan benar maka akan mendapatkan poin. Saat permainan ini berlangsung setiap kelompok menempati meja turnamen masing-masing dan otomatis akan diacak karena permainan sistem <i>rolling</i>, karena poin akan diakumulasikan diakhir turnamen, point individu sangat mempengaruhi poin kelompok</p> <p>6. Semakin banyak individu mengumpulkan poin maka kesempatan kelompoknya menang akan semakin besar. Pendidik menghitung poin dengan tabel Turnamen, poin terbanyak yang diperoleh kelompok akan mendapatkan <i>reward</i>, pendidik membacakan hasil penilaian</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik bertanya kembali pada peserta didik apakah sudah paham 2. Pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja yang telah dipelajari pada kegiatan hari ini? b. Apa saja Keliling dan Luas Bangun Datar itu? 3. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan hasil pembelajaran 4. Peserta didik menyimak penjelasan pendidik tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya 5. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu belajar 6. Bersama-sama menutup pelajaran dengan berdoa dan Hamdallah. Pendidik mengucapkan salam 	5 menit

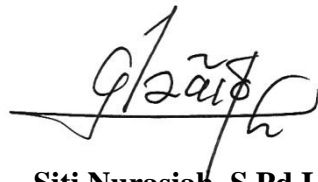
I. PENILAIAN

Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

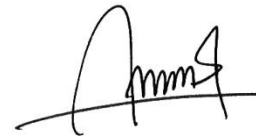
1. Penilaian : Tes Tertulis
2. Bentuk : Uraian
3. Instrumen : Lembar Soal

Mengetahui,

Guru Kelas IV A



Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 27 Februari 2023
Peneliti

Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

Kepala MIN I Metro

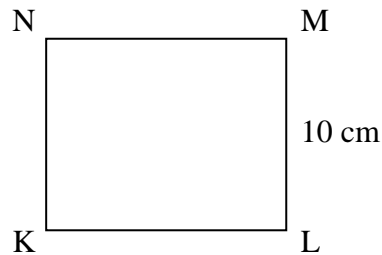


Juminten, S.Pd.I
NIP. 197109282005012002

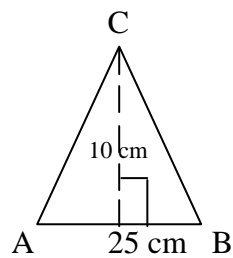
Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Siklus I dan II

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	No Soal	Tingkat kesukaran			Kemampuan kognitif			Skor
				Md	Sd	Su	C2	C3	C4	
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	3.9.2 Menghitung keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	Disajikan soal, siswa mampu menjelaskan sifat-sifat bangun datar (persegi)	1	√			√			10
	3.9.4 Menghitung luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	Disajikan soal, siswa mampu memahami keliling bangun datar (persegi)	2		√			√		20
		Disajikan soal, siswa mampu menyelesaikan soal cerita bangun datar (persegi panjang)	3		√			√		20
4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	4.9.2 Menganalisis dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	Disajikan soal, siswa mampu memahami luas bangun datar (persegi)	4			√			√	25
	4.9.4 Menganalisis dan menyelesaikan masalah berkaitan dengan luas bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga)	Disajikan soal, siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar (segitiga)	5			√			√	25
Jumlah										100

1. Sebutkan sifat-sifat bangun datar persegi!
2. Dari gambar di bawah ini, hitunglah berapa keliling persegi KLMN tersebut!



3. Ibu Risma memiliki sebidang kebun Bayam yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 1.000 cm dan lebar 2.000 cm. Berapa keliling kebun bayam yang dimiliki Ibu Risma?
4. Rani mempunyai mainan berbentuk persegi. Berapakah luas mainan Rani jika panjang sisinya 12 cm.
5. Tentukan luas segitiga ABC berikut!



1. Sifat-sifat bangun datar persegi
 - a. Memiliki empat sisi dan semua sisinya memiliki panjang yang sama
 - b. Memiliki dua pasang sisi yang saling sejajar
 - c. Semua sudutnya membentuk sudut siku-siku atau sudut berukuran 90°
 - d. Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan tegak lurus dan sama panjang
 - e. Dua diagonal yang saling berpotongan membentuk sudut siku-siku
 - f. Memiliki empat sumbu simetri atau simetri lipat
 - g. Memiliki empat simetri putar

2. Diketahui:

Panjang Sisi persegi KLMN = 10 cm

Ditanya:

Keliling persegi KLMN?

Penyelesaian:

Rumus:

Keliling Persegi = $4 \times S$

$$= 4 \text{ cm} \times 10 \text{ cm}$$

$$= 40 \text{ cm}^2$$

Jadi keliling persegi tersebut adalah 40 cm^2

3. Diketahui:

Panjang sisi kebun bayam Ibu Risma = 1.000 cm

Lebar kebun bayam Ibu Risma = 2.000 cm

Ditanya:

Keliling kebun bayam yang dimiliki Ibu Risma?

Penyelesaian:

Rumus:

$$\begin{aligned}\text{Keliling Persegi Panjang} &= 2 \times (P + L) \\ &= 2 \times (1.000 \text{ cm} + 2.000 \text{ cm}) \\ &= 2 \times (3.000 \text{ cm}) \\ &= 6.000 \text{ cm}^2\end{aligned}$$

Jadi keliling sawah yang di miliki Pak Tono tersebut adalah 6.000 cm^2

4. Diketahui:

Panjang sisi mainan Rani = 12 cm

Ditanya:

Luas persegi mainan Rani?

Penyelesaian:

Rumus:

$$\begin{aligned}\text{Luas Persegi} &= S \times S \\ &= 12 \text{ cm} \times 12 \text{ cm} \\ &= 144 \text{ cm}^2\end{aligned}$$

Jadi luas mainan Rani tersebut adalah 144 cm^2

5. Diketahui:

Alas = 25 cm

Tinggi = 10 cm

Ditanya:

Luas segitiga ABC?

Penyelesaian:

Rumus:

$$\begin{aligned}\text{Luas segitiga} &= \frac{a \times t}{2} \\ &= \frac{25 \text{ cm} \times 10 \text{ cm}}{2} \\ &= \frac{250 \text{ cm}^2}{2} \\ &= 125 \text{ cm}^2\end{aligned}$$

Jadi luas segitiga ABC tersebut adalah 125 cm^2

Lembar Kerja Peserta Didik *Pretest* dan *Posttest* Siklus I

Lembar Kerja Siswa

Nama : Rais Farth Fuluhan
 Kelas : IV A
 Tanggal : 27-02-2023
 Pretest Siklus I.

1. persegi, persegi panjang, segitiga. X

2. $2 \times 4 \times 5$
 4×5
 $= 40$ X

3. $L = 2 \times p \times l$
 $= 2 \times (1000 + 2000)$ 10
 $= 2 \times 3.000$
 $= 6000 \text{ cm}$

4. $L = s \times s$ 10
 12×12
 $= 144 \text{ cm}$

5. $L = \frac{1}{2} \times a \times t$
 $= \frac{1}{2} \times 250 \times 10$ 10
 $= \frac{1}{2} \times 250$
 $= 125 \text{ cm}$

30

Lembar Kerja Siswa

Nama : Ellenaia Lotif
 Kelas : IV(A)
 Tanggal : 06-02-2023
 Posttest Siklus I.
 "Jawaban"

1. - Memiliki empat sisi dan semua sisinya memiliki Panjang yang sama. 10
 - Memiliki dua pasang sisi yang saling sejajar
 - Semua sudutnya membentuk sudut siku-siku atau sudut berukuran 90°

2. $k = 4 \times s$
 $= 4 \times 10$ Jadi keliling \square adalah 40 cm 10
 $= 40 \text{ cm}$

3. $L = 2 \times (p + l)$
 $= 2 \times (1.000 + 2.000)$ Jadi keliling \square tsb adalah 6000 cm 15
 $= 2 \times (3.000)$
 $= 6.000 \text{ cm}$

4. $L \square = s \times s$ Dik: Luas = 144
 $= 12 \times 12$ Dit: Luas
 $= 144$ 85

5 x 5
 12×12 25
 144
 Jadi luas 144

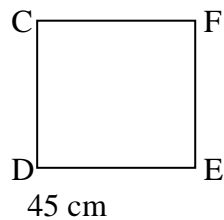
5. Dik: a: 25 25
 t: 10 10
 Dit: Luas 250 125
 $\frac{a \times t}{2}$ $\frac{25 \times 10}{2}$ $\frac{250}{2}$
~~12~~
~~12~~
~~12~~
~~12~~
~~12~~
 Jadi Luas 125 cm

1. Perhatikan sifat-sifat bangun datar berikut:

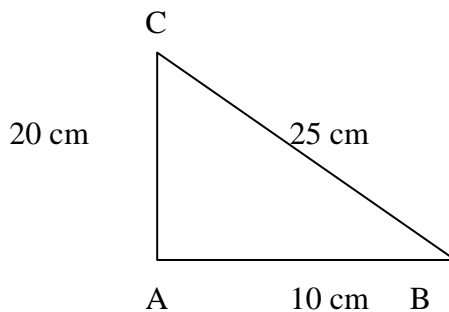
- Memiliki tiga sisi dengan panjang yang sama
- Memiliki tiga sudut dengan besar yang sama yaitu 60°
- Memiliki tiga simetri putar
- Memiliki tiga simetri lipat
- Memiliki tiga sumbu simetri

Berdasarkan sifat-sifat yang disebutkan di atas, bangun datar apakah yang dimaksud?

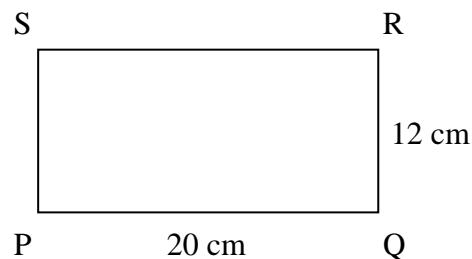
2. Berapakah keliling persegi berikut!



3. Hitunglah keliling segitiga ABC berikut!



4. Perhatikan gambar berikut!



Berapakah luas persegi panjang PQRS jika diketahui panjang 20 cm dan lebar 12 cm.

5. Diketahui sebuah segitiga KLM memiliki alas 30 cm dan tinggi 10 cm. Tentukan luas alas segitiga KLM tersebut!

1. Segitiga sama sisi

2. Diketahui:

Panjang Sisi persegi CDEF = 45 cm

Ditanya:

Keliling persegi CDEF?

Penyelesaian:

Rumus:

Keliling Persegi = 4 x S

$$= 4 \text{ cm} \times 45 \text{ cm}$$

$$= 180 \text{ cm}^2$$

Jadi keliling persegi tersebut adalah 180 cm²

3. Diketahui:

Panjang sisi 1 = 10 cm

Panjang sisi 2 = 25 cm

Panjang sisi 3 = 20 cm

Ditanya:

Keliling segitiga ABC?

Penyelesaian:

Rumus:

Keliling segitiga = S + S + S

$$= 10 \text{ cm} + 25 \text{ cm} + 20 \text{ cm}$$

$$= 55 \text{ cm}^2$$

Jadi keliling segitiga KLM tersebut adalah 55 cm²

4. Diketahui:

Panjang persegi panjang PQRS = 20 cm

Lebar persegi panjang PQRS = 12 cm

Ditanya:

Luas persegi panjang PQRS?

Penyelesaian:

Rumus:

$$\begin{aligned}\text{Luas Persegi Panjang} &= P \times L \\ &= 20 \text{ cm} \times 12 \text{ cm} \\ &= 240 \text{ cm}^2\end{aligned}$$

Jadi luas persegi panjang PQRS tersebut adalah 240 cm^2

5. Diketahui:

$$\text{Alas} = 30 \text{ cm}$$

$$\text{Tinggi} = 10 \text{ cm}$$

Ditanya:

Luas segitiga KLM?

Penyelesaian:

Rumus:

$$\begin{aligned}\text{Luas segitiga} &= \frac{a \times t}{2} \\ &= \frac{30 \text{ cm} \times 10 \text{ cm}}{2} \\ &= \frac{300 \text{ cm}^2}{2} \\ &= 150 \text{ cm}^2\end{aligned}$$

Jadi luas segitiga KLM tersebut adalah 150 cm^2

Lembar Kerja Peserta Didik *Pretest* Dan *Posttest* Siklus II

Lembar Kerja Siswa

Nama : Keyon Laksya Aquira
 Kelas : 4. A
 Tanggal : 7 Maret 2023
 Pretest Siklus II.

(65)

Jawaban

1) Segitiga sama sisi 10

2) Dik: $P = CDEF = 45 \text{ cm}$
 Dit: keliling cdef ?
 Rumus = $4 \times s$ 20
 $= 4 \times 45$
 $= 180 \text{ cm}^2$
 Jadi kelilingnya adalah 180 cm^2

3) Keliling segitiga = $s \times s \times s$ X
 $= 10 \times 25 \times 20$
 $= 5.000$

4) Dik = panjang pangs = 20
 lebar = 12
 Dit = Luas ? 25
 $p \times l = 20 \times 12 = 240 \text{ cm}$
 Jadi luasnya adalah 240 cm^2 .

5) Luas = $a \times t$ 60
 $= \frac{30 \times 10}{2}$
 $= \frac{300}{2} = 150^2$

Lembar Kerja Siswa

Nama : Adila
 Kelas : VA
 Tanggal : 14 Maret 2023
 Posttest Siklus II.

(95)

Jawaban

1) Segitiga ~~sempit~~ sama sisi 10

2) $p = 4s$
 Dit: keliling ?
 $= 4 \times s$ 15
 $= 4 \times 45$
 $= 180 \text{ cm}$
 Jadi keliling persegi tersebut 180 cm^2

3) Dik = panjang sisi 1 = 10 cm
 2 = 25 cm
 3 = 20 cm 20
 Dit: keliling segitiga ABC
 Rumus = $s + s + s$
 $= 10 + 25 + 20$
 $= 55 \text{ cm}^2$
 Jadi keliling segitiga kelmu 55 cm^2

4) Dik = panjang persegi pangs : 20
 = lebar : 12
 Dit: Luas ? 25
 Rumus = $p \times l$
 $= 20 \times 12$
 $= 240$

5) Dik: alas : 30
 tinggi : 10 25
 Luas segitiga ?
 $= \frac{a \times t}{2}$
 $= \frac{30 \times 20}{2}$
 $= 300$ adalah 150 cm^2

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Pendidik
Siklus I Pertemuan I**

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian				
		A	B	C	D	E
Kegiatan Pendahuluan						
1.	Keterampilan membuka pelajaran			65		
Kegiatan Inti						
1.	Penguasaan bahan pelajaran			60		
2.	Penguasaan model			70		
3.	Keterampilan menjelaskan				55	
4.	Penguasaan kelas			60		
5.	Kemampuan menggunakan alat peraga dan sejenisnya			60		
6.	Kemampuan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar yang komunikatif					40
Kegiatan Penutup						
1.	Keterampilan memberikan penguatan			60		
2.	Kemampuan mengevaluasi			65		
3.	Keterampilan menutup pelajaran			65		
Jumlah		590				
Rata-Rata		59%				

Keterangan:

A	(80 - 100)	= Baik Sekali
B	(70 - 79)	= Baik Sekali
C	(60 - 69)	= Baik Sekali
D	(50 - 59)	= Baik Sekali
E	(0 - 49)	= Baik Sekali

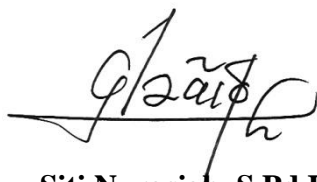
Rumus menghitung rata-rata: $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

\bar{x}	= Nilai Rata-rata
$\sum x$	= Skor yang diperoleh
n	= Skor Maksimal

Mengetahui,

Guru Kelas IV A

Metro, 27 Februari 2023
Peneliti


Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001



Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Pendidik
Siklus I Pertemuan 2**

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian				
		A	B	C	D	E
Kegiatan Pendahuluan						
1.	Keterampilan membuka pelajaran		70			
Kegiatan Inti						
1.	Penguasaan bahan pelajaran			65		
2.	Penguasaan model			65		
3.	Keterampilan menjelaskan			65		
4.	Penguasaan kelas		70			
5.	Kemampuan menggunakan alat peraga dan sejenisnya		70			
6.	Kemampuan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar yang komunikatif				50	
Kegiatan Penutup						
1.	Keterampilan memberikan penguatan		70			
2.	Kemampuan mengevaluasi			65		
3.	Keterampilan menutup pelajaran		70			
Jumlah		660				
Rata-Rata		66%				

Keterangan:

A	(80 - 100)	= Baik Sekali
B	(70 - 79)	= Baik Sekali
C	(60 - 69)	= Baik Sekali
D	(50 - 59)	= Baik Sekali
E	(0 - 49)	= Baik Sekali

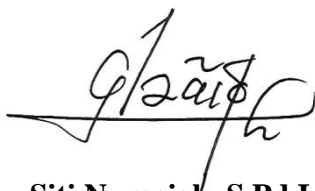
Rumus menghitung rata-rata: $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

\bar{x}	= Nilai Rata-rata
$\sum x$	= Skor yang diperoleh
n	= Skor Maksimal

Mengetahui,

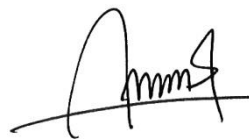
Guru Kelas IV A


Siti Nurasih, S.Pd.I

NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 28 Februari 2023

Peneliti


Ari Deca Fitriani

NPM. 1901030008

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Pendidik
Siklus I Pertemuan 3**

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian				
		A	B	C	D	E
Kegiatan Pendahuluan						
1.	Keterampilan membuka pelajaran		75			
Kegiatan Inti						
1.	Penguasaan bahan pelajaran		70			
2.	Penguasaan model		70			
3.	Keterampilan menjelaskan		70			
4.	Penguasaan kelas	80				
5.	Kemampuan menggunakan alat peraga dan sejenisnya		75			
6.	Kemampuan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar yang komunikatif		70			
Kegiatan Penutup						
1.	Keterampilan memberikan penguatan		75			
2.	Kemampuan mengevaluasi		75			
3.	Keterampilan menutup pelajaran		75			
Jumlah		735				
Rata-Rata		74%				

Keterangan:

A	(80 - 100)	= Baik Sekali
B	(70 - 79)	= Baik Sekali
C	(60 - 69)	= Baik Sekali
D	(50 - 59)	= Baik Sekali
E	(0 - 49)	= Baik Sekali

Rumus menghitung rata-rata: $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

\bar{x}	= Nilai Rata-rata
$\sum x$	= Skor yang diperoleh
n	= Skor Maksimal

Mengetahui,

Guru Kelas IV A



Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 06 Maret 2023
Peneliti

Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
Siklus I Pertemuan 1**

No.	Nama	Aspek yang Diamati					
		A	B	C	D	E	F
1.	Afifah Marwa Adlina	3	3	3	3	3	3
2.	Aidan Ivander Putra Yuan	2	1	2	2	2	2
3.	Anatha Faizullah Handayani	2	2	2	2	1	2
4.	Aqila Candraningtyas	2	1	2	2	1	2
5.	Aufar Raziq Athallah	2	2	3	3	2	3
6.	Azkiya Huwaida Viandra	2	2	3	2	3	2
7.	Azmi Fauzan Nur	2	1	1	1	2	2
8.	Azzahra Riefyan	3	1	2	2	2	3
9.	Bilqis Zahia Agesy	2	2	2	2	2	2
10.	Dhiva Zhafira Nadia	3	2	3	3	3	3
11.	Ellenafia Latif	2	2	2	2	2	2
12.	Ghaziya Nada Nibira	2	1	2	2	2	2
13.	Hafidz Pratama Putra	2	2	2	3	3	2
14.	Hanaa Nayra Bilqis	2	2	2	2	2	3
15.	Hanif Ardiyansyah	2	1	1	1	1	2
16.	Kenzie Rafa Hariyanto	2	1	1	2	2	1
17.	Keyza Latisya Aquira	2	1	2	2	2	2
18.	Kinandita Nala Rayundra	2	2	2	2	2	2
19.	Muhammad Abdu Rofi Muiz	3	1	2	2	2	2
20.	M. Zhillan Zhalila Hamzah	3	2	3	2	3	3
21.	Muhammad Keisya Al Fadli	1	1	2	2	3	3
22.	Muhammad Zahran Andira	3	3	3	3	3	3
23.	Muhammad Zidan Abrori	2	1	3	3	2	3
24.	Nadhief Moeya Abiadth	3	1	2	2	2	2
25.	Nafi Dzaid Arham	1	1	1	1	1	2
26.	Namira Dwi Aghnia	2	2	2	2	2	2
27.	Rais Faith Fulvian	1	1	2	3	2	1
28.	Syifa Awalunnisa Aprilia	3	2	2	3	2	2
Jumlah		61	44	59	60	59	63
Persentase		44%	31%	42%	43%	42%	45%

Keterangan Aspek yang diamati :

- A = Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik
- B = Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung
- C = Peserta didik mampu mengikuti turnamen untuk memperoleh poin
- E = Semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan di akhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok
- F = Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik agar memperoleh *reward*

Keterangan:

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

Rumus menghitung persentase: $P = \frac{F}{N} 100\%$

Keterangan:

- P = Angka persentase
- F = Skor yang Diperoleh
- N = Skor Maksimal

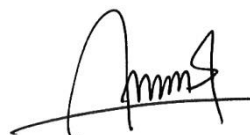
Mengetahui,

Guru Kelas IV A



Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 27 Februari 2023
Peneliti



Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
Siklus I Pertemuan 2**

No.	Nama	Aspek yang Diamati					
		A	B	C	D	E	F
1.	Afifah Marwa Adlina	3	3	3	3	3	3
2.	Aidan Ivander Putra Yuan	2	2	2	2	3	2
3.	Anatha Faizullah Handayani	2	2	2	2	2	2
4.	Aqila Candraningtyas	2	3	3	3	3	3
5.	Aufar Raziq Athallah	3	3	2	2	3	3
6.	Azkiya Huwaida Viandra	3	3	3	2	3	3
7.	Azmi Fauzan Nur	2	2	3	3	3	3
8.	Azzahra Riefyan	3	3	3	3	3	3
9.	Bilqis Zahia Agesy	3	3	3	2	3	3
10.	Dhiva Zhafira Nadia	2	3	3	2	3	2
11.	Ellenafia Latif	2	3	3	2	3	2
12.	Ghaziya Nada Nibira	2	2	3	2	3	3
13.	Hafidz Pratama Putra	3	2	2	2	2	3
14.	Hanaa Nayra Bilqis	2	3	3	2	3	3
15.	Hanif Ardiyansyah	2	2	2	2	2	2
16.	Kenzie Rafa Hariyanto	2	2	3	2	2	2
17.	Keyza Latisya Aquira	2	3	2	2	3	3
18.	Kinandita Nala Rayundra	2	3	3	2	2	2
19.	Muhammad Abdu Rofi Muiz	3	3	2	2	2	2
20.	M. Zhillan Zhalila Hamzah	3	3	3	3	3	3
21.	Muhammad Keisya Al Fadli	3	3	3	3	3	3
22.	Muhammad Zahran Andira	3	3	3	3	3	3
23.	Muhammad Zidan Abrori	2	2	3	3	3	3
24.	Nadhief Moeya Abiadth	3	2	3	3	3	3
25.	Nafi Dzaid Arham	2	2	2	2	2	2
26.	Namira Dwi Aghnia	2	2	2	2	3	3
27.	Rais Faith Fulvian	2	2	2	2	3	2
28.	Syifa Awalunnisa Aprilia	3	2	3	3	3	3
Jumlah		68	72	73	66	77	74
Persentase		49%	51%	52%	47%	55%	53%

Keterangan Aspek yang diamati :

- A = Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik
- B = Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung
- C = Peserta didik mampu mengikuti turnamen untuk memperoleh poin
- E = Semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan di akhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok
- F = Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik agar memperoleh *reward*

Keterangan:

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

Rumus menghitung persentase: $P = \frac{F}{N} 100\%$

Keterangan:

- P = Angka persentase
- F = Skor yang Diperoleh
- N = Skor Maksimal

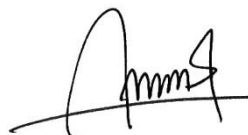
Mengetahui,

Guru Kelas IV A



Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 28 Februari 2023
Peneliti



Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
Siklus I Pertemuan 3**

No.	Nama	Aspek yang Diamati					
		A	B	C	D	E	F
1.	Afifah Marwa Adlina	3	3	3	3	3	3
2.	Aidan Ivander Putra Yuan	2	2	2	2	3	3
3.	Anatha Faizullah Handayani	3	3	3	3	3	3
4.	Aqila Candraningtyas	2	3	3	3	2	3
5.	Aufar Raziq Athallah	3	2	3	3	3	2
6.	Azkiya Huwaida Viandra	3	3	3	2	3	3
7.	Azmi Fauzan Nur	3	3	3	2	2	3
8.	Azzahra Riefyan	3	3	3	2	2	3
9.	Bilqis Zahia Agesy	3	3	2	3	3	3
10.	Dhiva Zhafira Nadia	3	3	3	3	3	3
11.	Ellenafia Latif	3	3	3	3	3	3
12.	Ghaziya Nada Nibira	3	3	3	3	3	3
13.	Hafidz Pratama Putra	3	3	3	2	3	3
14.	Hanaa Nayra Bilqis	3	3	3	2	3	3
15.	Hanif Ardiyansyah	3	2	3	3	2	3
16.	Kenzie Rafa Hariyanto	3	3	3	3	3	3
17.	Keyza Latisya Aquira	3	3	3	3	3	3
18.	Kinandita Nala Rayundra	3	3	3	3	3	3
19.	Muhammad Abdu Rofi Muiz	3	3	3	2	2	3
20.	M. Zhillan Zhalila Hamzah	3	3	3	3	3	3
21.	Muhammad Keisya Al Fadli	2	3	3	3	3	2
22.	Muhammad Zahran Andira	3	3	3	3	3	3
23.	Muhammad Zidan Abrori	3	3	3	3	3	3
24.	Nadhief Moeya Abiadth	2	3	3	3	3	3
25.	Nafi Dzaid Arham	3	3	2	3	3	3
26.	Namira Dwi Aghnia	3	3	3	3	3	3
27.	Rais Faith Fulvian	2	2	3	3	3	2
28.	Syifa Awalunnisa Aprilia	3	3	3	2	3	3
Jumlah		79	80	81	76	80	82
Persentase		56%	57%	58%	54%	57%	59%

Keterangan Aspek yang diamati :

- A = Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik
- B = Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung
- C = Peserta didik mampu mengikuti turnamen untuk memperoleh poin
- E = Semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan di akhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok
- F = Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik agar memperoleh *reward*

Keterangan:

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


Rumus menghitung persentase: $P = \frac{F}{N} 100\%$

Keterangan:

- P = Angka persentase
- F = Skor yang Diperoleh
- N = Skor Maksimal

Mengetahui,

Guru Kelas IV A



Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 06 Maret 2023
Peneliti



Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

No	Nama	Kriteria Ketuntasan Minimal (Kkm)					
		Tuntas (T) Tidak Tuntas (TT)					
		Nilai <i>Pretest</i>	T	TT	Nilai <i>Posttest</i>	T	TT
1	Afifah Marwa Adlina	65	√		75	√	
2	Aidan Ivander Putra Yuan	30		√	50		√
3	Anatha Faizullah Handayani	20		√	75	√	
4	Aqila Candraningtyas	20		√	70	√	
5	Aufar Raziq Athallah	20		√	70	√	
6	Azkiya Huwaida Viandra	70	√		70		√
7	Azmi Fauzan Nur	20		√	75	√	
8	Azzahra Riefyan	75	√		80	√	
9	Bilqis Zahia Agesy	25		√	75	√	
10	Dhiva Zhafira Nadia	75	√		80	√	
11	Ellenafia Latif	40		√	85	√	
12	Ghaziya Nada Nibira	30		√	50		√
13	Hafidz Pratama Putra	20		√	80	√	
14	Hanaa Nayra Bilqis	60		√	75	√	
15	Hanif Ardiyansyah	50		√	70	√	
16	Kenzie Rafa Hariyanto	40		√	50		√
17	Keyza Latisya Aquira	35		√	40		√
18	Kinandita Nala Rayundra	75	√		85	√	
19	Muhammad Abdu Rofi Muiz	40		√	70	√	
20	M. Zhillan Zhalila Hamzah	60		√	65		√
21	Muhammad Keisya Al Fadli	40		√	50		√
22	Muhammad Zahran Andira	80	√		85	√	
23	Muhammad Zidan Abrori	75	√		70		√
24	Nadhief Moeya Abiadth	40		√	60		√
25	Nafi Dzaid Arham	50		√	40		√
26	Namira Dwi Aghnia	40		√	40		√
27	Rais Faith Fulvian	30		√	55		√
28	Syifa Awalunnisa Aprilia	40		√	50		√
Jumlah		1265	7	21	1840	15	13
Rata-Rata		45			66		
Nilai Tertinggi		75			85		
Nilai Terendah		20			40		
Persentase Ketuntasan			25	75		54	46

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Pendidik
Siklus II Pertemuan I**

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian				
		A	B	C	D	E
Kegiatan Pendahuluan						
1.	Keterampilan membuka pelajaran	85				
Kegiatan Inti						
1.	Penguasaan bahan pelajaran	80				
2.	Penguasaan model	80				
3.	Keterampilan menjelaskan	85				
4.	Penguasaan kelas	85				
5.	Kemampuan menggunakan alat peraga dan sejenisnya	80				
6.	Kemampuan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar yang komunikatif		75			
Kegiatan Penutup						
1.	Keterampilan memberikan penguatan	80				
2.	Kemampuan mengevaluasi	80				
3.	Keterampilan menutup pelajaran	85				
Jumlah		815				
Rata-Rata		82%				

Keterangan:

- A (80 - 100) = Baik Sekali
B (70 - 79) = Baik Sekali
C (60 - 69) = Baik Sekali
D (50 - 59) = Baik Sekali
E (0 - 49) = Baik Sekali

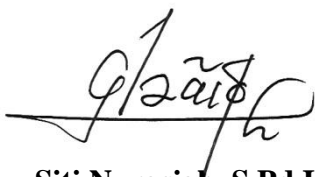
Rumus menghitung rata-rata: $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

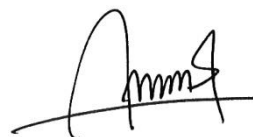
- \bar{x} = Nilai Rata-rata
 $\sum x$ = Skor yang diperoleh
 n = Skor Maksimal

Mengetahui,

Guru Kelas IV A



Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 07 Maret 2023
Peneliti

Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Pendidik
Siklus II Pertemuan 2**

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian				
		A	B	C	D	E
Kegiatan Pendahuluan						
1.	Keterampilan membuka pelajaran	90				
Kegiatan Inti						
1.	Penguasaan bahan pelajaran	85				
2.	Penguasaan model	85				
3.	Keterampilan menjelaskan	90				
4.	Penguasaan kelas	90				
5.	Kemampuan menggunakan alat peraga dan sejenisnya	85				
6.	Kemampuan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar yang komunikatif	85				
Kegiatan Penutup						
1.	Keterampilan memberikan penguatan	90				
2.	Kemampuan mengevaluasi	90				
3.	Keterampilan menutup pelajaran	90				
Jumlah		880				
Rata-Rata		88%				

Keterangan:

A	(80 - 100)	= Baik Sekali
B	(70 - 79)	= Baik Sekali
C	(60 - 69)	= Baik Sekali
D	(50 - 59)	= Baik Sekali
E	(0 - 49)	= Baik Sekali

Rumus menghitung rata-rata: $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

\bar{x}	= Nilai Rata-rata
$\sum x$	= Skor yang diperoleh
n	= Skor Maksimal

Mengetahui,

Guru Kelas IV A

Metro, 13 Maret 2023
Peneliti


Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001



Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Mengajar Pendidik
Siklus II Pertemuan 3**

No.	Aktivitas yang Diamati	Penilaian				
		A	B	C	D	E
Kegiatan Pendahuluan						
1.	Keterampilan membuka pelajaran	95				
Kegiatan Inti						
1.	Penguasaan bahan pelajaran	90				
2.	Penguasaan model	90				
3.	Keterampilan menjelaskan	90				
4.	Penguasaan kelas	95				
5.	Kemampuan menggunakan alat peraga dan sejenisnya	90				
6.	Kemampuan berkomunikasi dalam proses belajar mengajar yang komunikatif	90				
Kegiatan Penutup						
1.	Keterampilan memberikan penguatan	90				
2.	Kemampuan mengevaluasi	95				
3.	Keterampilan menutup pelajaran	95				
Jumlah		920				
Rata-Rata		92%				

Keterangan:

A	(80 - 100)	= Baik Sekali
B	(70 - 79)	= Baik Sekali
C	(60 - 69)	= Baik Sekali
D	(50 - 59)	= Baik Sekali
E	(0 - 49)	= Baik Sekali

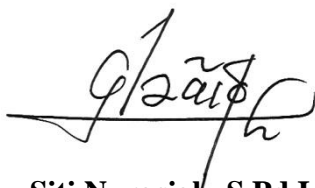
Rumus menghitung rata-rata: $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

\bar{x}	= Nilai Rata-rata
$\sum x$	= Skor yang diperoleh
n	= Skor Maksimal

Mengetahui,

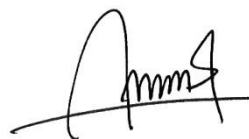
Guru Kelas IV A


Siti Nurasih, S.Pd.I

NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 14 Maret 2023

Peneliti


Ari Deca Fitriani

NPM. 1901030008

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
Siklus II Pertemuan 1**

No.	Nama	Aspek yang Diamati					
		A	B	C	D	E	F
1.	Afifah Marwa Adlina	3	3	4	4	4	4
2.	Aidan Ivander Putra Yuan	3	3	3	4	3	3
3.	Anatha Faizullah Handayani	3	3	3	3	3	4
4.	Aqila Candraningtyas	3	3	3	4	3	3
5.	Aufar Raziq Athallah	3	3	3	3	3	3
6.	Azkiya Huwaida Viandra	3	3	3	4	3	4
7.	Azmi Fauzan Nur	3	3	3	3	3	4
8.	Azzahra Riefyan	4	3	4	4	4	4
9.	Bilqis Zahia Agesy	3	4	3	4	4	3
10.	Dhiva Zhafira Nadia	4	3	4	4	3	4
11.	Ellenafia Latif	4	4	3	4	4	4
12.	Ghaziya Nada Nibira	4	3	3	4	3	3
13.	Hafidz Pratama Putra	3	3	3	3	3	3
14.	Hanaa Nayra Bilqis	4	4	4	4	4	4
15.	Hanif Ardiyansyah	3	3	3	3	3	3
16.	Kenzie Rafa Hariyanto	3	3	3	3	3	3
17.	Keyza Latisya Aquira	3	3	3	3	4	3
18.	Kinandita Nala Rayundra	3	4	3	4	3	4
19.	Muhammad Abdu Rofi Muiz	3	3	3	3	3	3
20.	M. Zhillan Zhalila Hamzah	4	4	4	4	4	4
21.	Muhammad Keisya Al Fadli	4	3	4	4	4	4
22.	Muhammad Zahran Andira	4	4	4	4	4	4
23.	Muhammad Zidan Abrori	4	3	4	4	4	4
24.	Nadhief Moeya Abiadth	3	3	3	3	3	4
25.	Nafi Dzaid Arham	3	3	3	4	4	3
26.	Namira Dwi Aghnia	3	3	3	3	3	3
27.	Rais Faith Fulvian	3	3	3	4	4	4
28.	Syifa Awalunnisa Aprilia	4	3	3	3	3	4
Jumlah		94	90	93	101	96	100
Persentase		67%	64%	66%	72%	69%	71%

Keterangan Aspek yang diamati :

- A = Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik
- B = Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung
- C = Peserta didik mampu mengikuti turnamen untuk memperoleh poin
- E = Semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan di akhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok
- F = Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik agar memperoleh *reward*

Keterangan:

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

Rumus menghitung persentase: $P = \frac{F}{N} 100\%$

Keterangan:

- P = Angka persentase
- F = Skor yang Diperoleh
- N = Skor Maksimal

Mengetahui,

Guru Kelas IV A



Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 07 Maret 2023
Peneliti



Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
Siklus II Pertemuan 2**

No.	Nama	Aspek yang Diamati					
		A	B	C	D	E	F
1.	Afifah Marwa Adlina	5	5	5	5	5	5
2.	Aidan Ivander Putra Yuan	4	3	4	3	5	4
3.	Anatha Faizullah Handayani	5	4	4	4	5	4
4.	Aqila Candraningtyas	5	4	4	5	3	4
5.	Aufar Raziq Athallah	4	4	3	4	3	4
6.	Azkiya Huwaida Viandra	5	4	3	3	3	4
7.	Azmi Fauzan Nur	4	4	3	3	4	5
8.	Azzahra Riefyan	5	5	5	3	5	5
9.	Bilqis Zahia Agesy	4	4	4	5	4	4
10.	Dhiva Zhafira Nadia	5	5	5	5	5	5
11.	Ellenafia Latif	4	5	5	3	5	5
12.	Ghaziya Nada Nibira	4	4	4	3	4	4
13.	Hafidz Pratama Putra	4	4	3	3	3	4
14.	Hanaa Nayra Bilqis	5	4	5	3	5	5
15.	Hanif Ardiyansyah	4	3	3	4	3	4
16.	Kenzie Rafa Hariyanto	4	3	3	4	3	4
17.	Keyza Latisya Aquira	4	4	4	4	3	4
18.	Kinandita Nala Rayundra	5	5	5	3	5	5
19.	Muhammad Abdu Rofi Muiz	5	3	4	3	3	3
20.	M. Zhillan Zhalila Hamzah	5	4	5	5	5	5
21.	Muhammad Keisya Al Fadli	5	4	5	5	3	5
22.	Muhammad Zahran Andira	5	5	5	5	5	5
23.	Muhammad Zidan Abrori	5	3	5	4	5	5
24.	Nadhief Moeya Abiadth	4	4	4	3	5	5
25.	Nafi Dzaid Arham	4	4	4	3	3	4
26.	Namira Dwi Aghnia	4	4	4	3	4	5
27.	Rais Faith Fulvian	4	3	4	4	3	4
28.	Syifa Awalunnisa Aprilia	4	4	4	5	3	5
Jumlah		124	111	116	107	112	125
Persentase		89%	79%	83%	76%	80%	89%

Keterangan Aspek yang diamati :

- A = Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik
- B = Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung
- C = Peserta didik mampu mengikuti turnamen untuk memperoleh poin
- E = Semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan di akhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok
- F = Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik agar memperoleh *reward*

Keterangan:

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

Rumus menghitung persentase: $P = \frac{F}{N} 100\%$

Keterangan:

- P = Angka persentase
- F = Skor yang Diperoleh
- N = Skor Maksimal

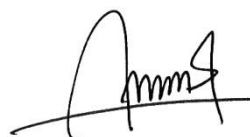
Mengetahui,

Guru Kelas IV A



Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 13 Maret 2023
Peneliti



Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

**ALAT PENGUMPULAN DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

PEDOMAN OBSERVASI

**Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
Siklus II Pertemuan 3**

No.	Nama	Aspek yang Diamati					
		A	B	C	D	E	F
1.	Afifah Marwa Adlina	5	5	5	5	5	5
2.	Aidan Ivander Putra Yuan	5	5	4	5	4	4
3.	Anatha Faizullah Handayani	4	4	5	4	5	5
4.	Aqila Candraningtyas	4	5	4	5	5	5
5.	Aufar Raziq Athallah	4	5	4	4	4	5
6.	Azkiya Huwaida Viandra	5	4	5	4	5	5
7.	Azmi Fauzan Nur	4	4	5	4	5	4
8.	Azzahra Riefyan	5	5	5	5	5	5
9.	Bilqis Zahia Agesy	5	5	4	4	5	5
10.	Dhiva Zhafira Nadia	5	5	5	5	5	5
11.	Ellenafia Latif	5	5	5	5	5	5
12.	Ghaziya Nada Nibira	5	4	5	5	4	5
13.	Hafidz Pratama Putra	4	3	4	4	4	4
14.	Hanaa Nayra Bilqis	5	5	5	5	5	5
15.	Hanif Ardiyansyah	3	4	4	4	4	4
16.	Kenzie Rafa Hariyanto	4	5	4	4	4	4
17.	Keyza Latisya Aquira	5	4	5	4	4	4
18.	Kinandita Nala Rayundra	5	5	5	4	5	5
19.	Muhammad Abdu Rofi Muiz	4	4	4	5	4	4
20.	M. Zhillan Zhalila Hamzah	5	5	5	5	5	5
21.	Muhammad Keisya Al Fadli	5	5	5	5	5	5
22.	Muhammad Zahran Andira	5	5	5	5	5	5
23.	Muhammad Zidan Abrori	4	5	5	5	5	5
24.	Nadhief Moeya Abiadth	4	5	4	3	4	5
25.	Nafi Dzaid Arham	4	4	4	4	4	4
26.	Namira Dwi Aghnia	4	4	5	4	5	5
27.	Rais Faith Fulvian	4	4	4	4	5	4
28.	Syifa Awalunnisa Aprilia	5	5	5	3	5	5
Jumlah		126	128	129	123	130	131
Persentase		90%	91%	92%	88%	93%	94%

Keterangan Aspek yang diamati :

- A = Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau penyajian kelas yang dilakukan oleh pendidik
- B = Aktif mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta mampu bekerja sama dengan kelompok masing-masing pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung
- C = Peserta didik mampu mengikuti turnamen untuk memperoleh poin
- E = Semangat peserta didik dalam mengumpulkan poin, karena poin akan diakumulasikan di akhir turnamen, poin individu akan mempengaruhi poin kelompok
- F = Antusias peserta didik untuk menjadi tim terbaik agar memperoleh *reward*

Keterangan:

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

Rumus menghitung persentase: $P = \frac{F}{N} 100\%$

Keterangan:

- P = Angka persentase
- F = Skor yang Diperoleh
- N = Skor Maksimal

Mengetahui,

Guru Kelas IV A



Siti Nurasih, S.Pd.I
NIP. 19790414 200912 2 001

Metro, 14 Maret 2023
Peneliti



Ari Deca Fitriani
NPM. 1901030008

No	Nama	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)					
		Tuntas (T) Tidak Tuntas (TT)					
		Nilai <i>Pretest</i>	T	TT	Nilai <i>Posttest</i>	T	TT
1	Afifah Marwa Adlina	80	√		100	√	
2	Aidan Ivander Putra Yuan	60		√	95	√	
3	Anatha Faizullah Handayani	75	√		85	√	
4	Aqila Candraningtyas	80	√		95	√	
5	Aufar Raziq Athallah	75	√		85	√	
6	Azkiya Huwaida Viandra	80	√		100	√	
7	Azmi Fauzan Nur	65		√	85	√	
8	Azzahra Riefyan	80	√		100	√	
9	Bilqis Zahia Agesy	75		√	85	√	
10	Dhiva Zhafira Nadia	85	√		100	√	
11	Ellenafia Latif	80	√		95	√	
12	Ghaziya Nada Nibira	65		√	95	√	
13	Hafidz Pratama Putra	80	√		90	√	
14	Hanaa Nayra Bilqis	80	√		100	√	
15	Hanif Ardiyansyah	75	√		85	√	
16	Kenzie Rafa Hariyanto	70	√		65		√
17	Keyza Latisya Aquira	65		√	70	√	
18	Kinandita Nala Rayundra	85	√		100	√	
19	Muhammad Abdu Rofi Muiz	80	√		85	√	
20	M. Zhillan Zhalila Hamzah	80	√		100	√	
21	Muhammad Keisya Al Fadli	65		√	100	√	
22	Muhammad Zahran Andira	90	√		100	√	
23	Muhammad Zidan Abrori	85	√		100	√	
24	Nadhief Moeya Abiadth	75	√		80	√	
25	Nafi Dzaid Arham	60		√	75	√	
26	Namira Dwi Aghnia	65		√	90	√	
27	Rais Faith Fulvian	70	√		65		√
28	Syifa Awalunnisa Aprilia	65		√	90	√	
Jumlah		2090	20	8	2515	26	2
Rata-Rata		75			90		
Nilai Tertinggi		90			95		
Nilai Terendah		50			65		
Persentase Ketuntasan			71	29		93	0

Lampiran 16 Data Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nama	Nilai Survey	Siklus I			Siklus II				
			T	TT	Nilai Posttest	T	TT	Nilai Posttest	T	TT
1	Afifah Marwa Adlina	87	√		75	√		100	√	
2	Aidan Ivander Putra Yuan	33		√	50		√	95	√	
3	Anatha Faizullah Handayani	30		√	75	√		85	√	
4	Aqila Candraningtyas	30		√	70	√		95	√	
5	Aufar Raziq Athallah	70	√		70	√		85	√	
6	Azkiya Huwaida Viandra	40		√	70		√	100	√	
7	Azmi Fauzan Nur	67		√	75	√		85	√	
8	Azzahra Riefyan	97	√		80	√		100	√	
9	Bilqis Zahia Agesy	43		√	75	√		85	√	
10	Dhiva Zhafira Nadia	80	√		80	√		100	√	
11	Ellenafia Latif	30		√	85	√		95	√	
12	Ghaziya Nada Nibira	20		√	50		√	95	√	
13	Hafidz Pratama Putra	30		√	80	√		90	√	
14	Hanaa Nayra Bilqis	30		√	75	√		100	√	
15	Hanif Ardiyansyah	30		√	70	√		85	√	
16	Kenzie Rafa Hariyanto	47		√	50		√	65		√
17	Keyza Latisya Aquira	30		√	40		√	70	√	
18	Kinandita Nala Rayundra	43		√	85	√		100	√	
19	Muhammad Abdu Rofi Muiz	60		√	70	√		85	√	
20	M. Zhillan Zhalila Hamzah	30		√	65		√	100	√	
21	Muhammad Keisyah Al Fadli	40		√	50		√	100	√	

No	Nama	Nilai Survey	Siklus I			Siklus II				
			T	TT	Nilai Posttest	T	TT	Nilai Posttest	T	TT
22	Muhammad Zahran Andira	80	√		85	√		100	√	
23	Muhammad Zidan Abrori	30		√	70		√	100	√	
24	Nadhief Moeya Abiadth	47		√	60		√	80	√	
25	Nafi Dzaid Arham	30		√	40		√	75	√	
26	Namira Dwi Aghnia	23		√	40		√	90	√	
27	Rais Faith Fulvian	50		√	55		√	65		√
28	Syifa Awalunnisa Aprilia	33		√	50		√	90	√	
Jumlah		1260	5	23	1840	15	13	2515	26	2
Rata-Rata		45			66			90		
Nilai Tertinggi		97			85			95		
Nilai Terendah		23			40			65		
Persentase Ketuntasan			18	82		54	46		93	7



**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

Nomor : 5252/In.28/J/TL.01/12/2022
Lampiran :-
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala MIN 1 METRO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **ARI DECA FITRIANI**
NPM : 1901030008
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 METRO**

untuk melakukan prasurvey di MIN 1 METRO 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, 01 Desember 2022
Ketua Jurusan,



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



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA METRO
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 METRO

Jl. Mr. Gele Harun No. 26, Kota Metro 34111

Telp. (0725) 7858055

Email : min1metro48@yahoo.com

Nomor : B-420/MI.08.010.01/PP.004/12/2022
Lampiran : -
Perihal : **Surat Balasan Pra Survey**

Yth. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di
Tempat

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Juminten, S.Pd.I
NIP : 197109282005012002
Jabatan : Kepala MIN 1 Metro

Menerangkan bahwa Mahasiswa :

Nama : **ARI DECA FITRIANI**
NPM : 1901030008
Semester : 7 (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM
GAME TAURNAMENT TGT TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV
MIN 1 METRO**

Bahwa benar-benar telah melakukan Pra-Survey di MIN 1 Metro Tahun Pelajaran 2022/2023.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 05 Desember 2022
Kepala,

JUMINTEN, S.Pd.I



**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

Nomor : B-0369/In.28.1/J/TL.00/01/2023
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 : **ARI DECA FITRIANI**
NPM : 1901030008
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 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, 31 Januari 2023

Ketua Jurusan,



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.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0418/In.28/D.1/TL.01/02/2023

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

Nama : **ARI DECA FITRIANI**
NPM : 1901030008
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di MIN 1 METRO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 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 : 02 Februari 2023

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



Mengetahui,
Pejabat Setempat

Mukhlis Hrs. Pd.1

NIP. 19866407 2009121007



**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

Nomor : B-0419/In.28/D.1/TL.00/02/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA MIN 1 METRO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0418/In.28/D.1/TL.01/02/2023, tanggal 02 Februari 2023 atas nama saudara:

Nama : **ARI DECA FITRIANI**
NPM : 1901030008
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 MIN 1 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 METRO".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 02 Februari 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA METRO
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 METRO**

Jl. Mr. Gele Harun No. 26, Kota Metro 34111

Telp. (0725) 7858055

Email : min1metro48@yahoo.com

Nomor : B-049/MI.08.010.01/PP.004/02/2023
Lampiran : -
Perihal : **Surat Balasan Riset**

Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di

Tempat

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Juminten, S.Pd.I
NIP : 197109282005012002
Jabatan : Kepala MIN 1 Metro

Menerangkan bahwa Mahasiswa :

Nama : **ARI DECA FITRIANI**
NPM : 1901030008
Semester : 8 (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM
GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1
METRO**

Bahwa benar-benar telah melakukan Riset di MIN 1 Metro Tahun
Pelajaran 2022/2023.

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.



Metro, 28 Februari 2023

Kepala

JUMINTEN, S.Pd.I



**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-700/In.28/S/U.1/OT.01/06/2023**

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

Nama : ARI DECA FITRIANI
NPM : 1901030008
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

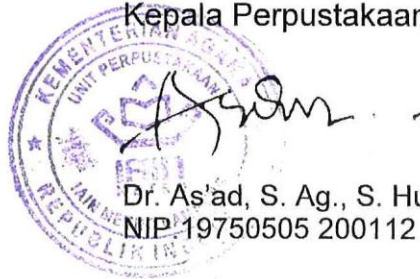
Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901030008

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, 8 Juni 2023

Kepala Perpustakaan



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



**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

BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : ARI DECA FITRIANI
NPM : 1901030008
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 METRO

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

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 05 Juni 2023

Ketua Prodi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd.

19800607 200312 2/003

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 METRO

by Ari Deca Fitriani 1901030008

Submission date: 08-Jun-2023 05:11PM (UTC+0700)

Submission ID: 2111675141

File name: SKRIPSI_ARI_DECA_FITRIANI_-_1901030008_1.dc

Word count: 26114

Character count: 166384



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MIN 1 METRO

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	0%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
3	www.doyanblog.com Internet Source	1%
4	bangka.tribunnews.com Internet Source	1%
5	repository.uncp.ac.id Internet Source	1%
6	zombiedoc.com Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 1%



08 Juni 2023

Ahmad Ari Wibowo, M.Fil.




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

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

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Ari Deca Fitriani
NPM : 1901030008

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Kabu, 25 Jan 2023		Ace APD Tewar aiebil daba di lepayer.	

Mengetahui,
Kartu Program Studi PGMI



Dr. Siti Andisah, M.Pd.
NIP. 198006072003127003

Dosen 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

M E T R O Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Ari Deca Fitriani
NPM : 1901030008

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Kamis 08/23 /06		<ul style="list-style-type: none"> - Pertanyaan kembali mengenai di pedoman penulisan skripsi. - Tanda tangan pd Capriwa Denas lesani sudah. - Ace BAB I SK U siap mengoreksi. 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing

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



Wawancara dengan Wali Kelas IV A Ibu Siti Nurasih, S.Pd.I



Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV A



Peserta Didik Mengerjakan *Pretest*





Penjelasan Materi



Game Turnamen



Keberanian Peserta Didik



Peserta Didik Mengerjakan *Posttest*



Foto Bersama

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ari Deca Fitriani, Deca adalah nama panggilannya, Ia dilahirkan di Oku Timur pada tanggal 13 Januari 2001. Ia anak dari pasangan Bapak Ahmad Karim dan Ibu Supiyati, ia merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Ia tinggal di Desa Trimoharjo Kecamatan Semendawai Suku Tiga Kabupaten Oku Timur Provinsi Sumatera Selatan. Ia juga memiliki cita-cita menjadi kepala Sekolah dan Dosen. Ia berharap dapat melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Riwayat pendidikannya dimulai di:

1. TK Raudhatul Athfal pada tahun 2006-2007
2. SD Negeri 1 Trimoharjo pada tahun 2007-2013
3. SMP Negeri 1 Belitang Mulya pada tahun 2013-2016
4. SMA Negeri 1 Semendawai Suku III pada tahun 2016-2019
5. Kuliah di IAIN METRO pada tahun 2019 jurusan PGMI

Adapun riwayat organisasi selama dibangku perkuliahan yang ia ikuti yakni:

1. Anggota Lembaga Keagamaan Kampus pada tahun 2019-2020
2. Anggota Kaderisasi PMII pada tahun 2021-2022
3. Anggota bidang Media Center Ikam Okut pada tahun 2019-2021
4. Sekretaris Divisi Olahraga HMJ PGMI pada tahun 2020-2021
5. Koordinator Metro bidang Media Center Ikam Okut pada tahun 2021-2022
6. Ketua Divisi Pendidikan HMPS PGMI pada tahun 2022-2023

Ia juga suka mengikuti lomba-lomba seperti lomba puisi dan lomba cerpen, ia juga pernah memenangkan beberapa lomba semasa hidupnya.