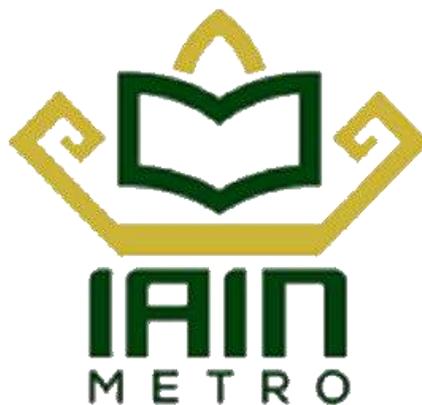


SKRIPSI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV A MI TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Oleh :
MUTIARA KHARISMA
NPM. 2001030021



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
1446 H / 2023 M**

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV A MI TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

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

Oleh :

Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

Pembimbing : H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd

**Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1446 H/ 2024 M**



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

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

Telepon (0725) 41507 Faksimil (0725) 47296 Website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id e-mail tarbiyah.ian@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

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

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 : Mutiara Kharisma
NPM : 2001030021
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV A MI TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

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

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, 11 Juni 2024
Pembimbing

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

PERSETUJUAN

Judul : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV A MI TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Nama : Mutiara Kharisma

NPM : 2001030021

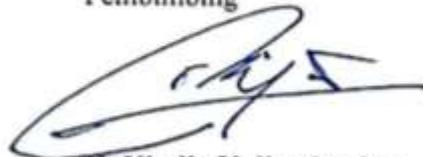
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

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

Metro, 11 Juni 2024
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: B. 3493 / 10.201 / 0 / 09.009 / 07/2024

Skripsi dengan judul: *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI TARBİYARUL ATHFAL TAHUN 2023/2024*, yang disusun oleh Mutiara Kharisma, NPM. 2001030021, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu/26 Juni 2024.

TIM PENGUJUI

Ketua/Moderator	: H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd	(.....)
Penguji I	: Suhendi, M.Pd	(.....)
Penguji II	: Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Ratih Rahmawati, M.Pd	(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV A MI TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

OLEH

**MUTIARA KHARISMA
NPM. 2001030021**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di MI Tarbiyatul Athfal, yaitu rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih jauh dari KKM yang ditetapkan yaitu ≥ 70 . Berdasarkan hasil prasurvey diketahui bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar Matematika yaitu kurangnya peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, ada 6-8 peserta didik yang mengobrol saat guru menjelaskan, dan belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Sehingga peserta didik kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru yang berakibat rendahnya hasil belajar Matematika di kelas IV.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Tarbiyatul Athfal. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MI Tarbiyatul Athfal pada mata pelajaran Matematika tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah 20 Peserta Didik yang terdiri dari 14 peserta didik perempuan dan 6 peserta didik laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar tes, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM pada mata pelajaran Matematika materi pembulatan hasil pengukuran pada siklus I adalah 45% dan materi segi banyak beraturan dan tidak beraturan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 30% menjadi 75%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan rata-rata ketuntasan mencapai lebih dari 70%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika MI Tarbiyatul Athfal.

Kata kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Mata Pelajaran Matematika.

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanggung jawab dibawah ini:

Nama : Mutiara Kharisma

NPM : 2001030021

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : FTIK

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

Metro, 11 Juni 2024

Yang menyatakan



Mutiara Kharisma

NPM.2001030021

MOTO

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

(HR. Ahmad, Thabrani, Daruqutni)

Tanpa matematika, tidak ada yang dapat anda lakukan. Segala sesuatu disekitar anda adalah matematika. Segala sesuatu disekitar anda adalah angka

(dewi Shakuntala)

“Belajar merupakan bermain dengan tujuan jangka panjang”

(Indra Mugas)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur Allah SWT atas limpahan rahmat serta karunia- Nya, skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Orangtua saya Bapak Paimin, Alhamdulillah kini saya bisa berada di tahap ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini, sudah memberikan semua tenaga untuk saya berada dibangku kuliah hingga berada dititik ini. Yang selalu membuat saya semangat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orangtua saya Ibu Setiasih, perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat. Saya persembahkan skripsi sederhana ini untuk kalian. Terimakasih sudah melahirkan, merawat, dan membesarkan saya dengan penuh cinta dan kasih sayang, selalu berjuang untuk kehidupan saya, hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada di posisi saat ini.
3. Kakak kandung saya Yuyun Latifah, terimakasih sudah menjadi kakak terbaikku, yang selalu memberikan saya arahan dan motivasi.
4. Adik saya tercinta Zahra Naila Putri, terimakasih yang selalu memberikan saya semangat, memberikan waktunya serta motivasi-motivasi yang tiada hentinya, yang selalu memberikan doa serta dukungan untuk keberhasilan peneliti.
5. Sahabat-sahabat ku Tim Sukses Partner Sarjana (Ecah, Rosyi, Eni, Lily, Denok, Mahar, Uus, Helma, Nia, Sadiya, Nala). Terimakasih sudah menjadi tempat berkeluh kesah dan berjuang bersama dalam dunia perkuliahan, serta senantiasa memberikan dukungan dan memberikan motivasi untuk selalu semangat dan berusaha mengerjakan skripsi ini sampai dengan selesai. Kalian adalah orang-orang pilihan yang selalu berada di balik layar, kebersamain dalam perjuangan dan selalu mau saya repotkan, terimakasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.
6. Seluruh keluarga besarku yang senantiasa memberikan dukungan dan menjadi motivasi untuk selalu semangat dan berusaha untuk menggapai cita-cita.

7. Pembimbing skripsi, Bapak H.Nindia Yuliwulandana, M.Pd. peneliti mengucapkan beribu-ribu terimakasih telah memberikan motivasi, arahan dan bimbingan demi tercapainya penyelesaian tugas akhir ini. Menjadi salah satu dari anak bimbinganmu merupakan nikmat yang sampai saat ini selalu saya syukurkan. Terimakasih bapak, semoga jerih payahmu terbayarkan dan selalu dilimpahkan kesehatan.
8. Kepada kepala sekolah bapak Dr.Tamyis, M.Pd dan wali kelas IV A Ibu Zulaikha, S.Pd. peneliti mengucapkan beribu-ribu terimakasih telah membantu, berpartisipasi dan memberikan motivasi dan sekaligus arahnya untuk peneliti hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Keluarga besar PGMI 2020, terkhusus PGMI C. terimakasih atas kerjasamanya dan kekeluargaan yang senantiasa saling memberikan dukungan, semangat dan perhatian yang sangat luar biasa.
10. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung sejak awal masa perkuliahan hingga terselesaikannya laporan tugas akhir ini.
11. Almamater tercinta yang ku banggakan IAIN METRO.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat beriring salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya dinantikan oleh umat-Nya diyaumul qiyamah. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Upaya untuk menyelesaikan skripsi ini, peneliti menerima banyak bantuan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag. PIA, Rektor IAIN Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd, dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
3. Dr. Siti Annisah, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Metro.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran demi memperbaiki skripsi ini sangat diterima oleh peneliti. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Metro, 15 Maret 2024

Penulis,



Mutiará Kharisma
NPM. 2001030021

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN.....	vii
MOTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
F. Penelitian Relevan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar Siswa	11
1. Pengertian Hasil Belajar.....	11
2. Jenis-jenis Hasil Belajar.....	12
3. Aktivitas Belajar.....	13
B. Metode Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	14
1. Pengertian Model Pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournaments</i>)	14

2. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournaments</i>)	16
3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	19
4. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	20
5. Manfaat Model Pembelajaran TGT	21
C. Mata Pelajaran Matematika SD/MI.....	22
1. Pengertian Matematika.....	22
2. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	23
3. Materi Matematika Yang Diajarkan.....	24
D. Hipotesis Tindakan.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	30
B. Definisi Operasional Variabel.....	30
C. Lokasi Penelitian	33
D. Subjek dan Objek penelitian	33
E. Rencana Tindakan	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Instrumen Penelitian.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	44
I. Indikator Keberhasilan	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	46
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	46
2. Penerapan Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV MI Tarbiyatul Athfal.....	54
B. Pembahasan.....	89
1. Mendengarkan dan Memperhatikan Penjelasan Guru	90
2. Kemauan Mencatat Materi yang Disampaikan Guru.....	91

3. Mengerjakan Tugas dari Guru	91
4. Bekerja Sama dengan kelompok.....	92
5. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II.....	94
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	191

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai UTS mata pelajaran Matematika kelas IV MI Tarbiyatul Athfal Balaikencono Tahun pelajaran 2023/2024.....	4
Tabel 3.1	Lembaran Aktivitas Guru.....	40
Tabel 4.1	Data Sarana Prasarana di MI Tarbiyatul Athfal	49
Tabel 4.2	Data Guru dan Pegawai MI Tarbiyatul Athfal	50
Tabel 4.3	Data Peserta Didik MI Tarbiyatul Athfal	51
Tabel 4.4	Data Hasil Belajar <i>Pre-test</i> Peserta Didik Kelas IV.....	55
Tabel 4.5	Data Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran TGT Siklus I.....	66
Tabel 4.6	Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran TGT Siklus I.....	68
Tabel 4.7	Tes Hasil Belajar <i>Postest</i> Siklus I	70
Tabel 4.8	Data Rata-rata Persentase Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	82
Tabel 4.9	Data hasil Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Siklus II.....	85
Tabel 4.10	Data Hasil Belajar <i>Post-test</i> II Siklus II.....	86
Tabel 4.11	Data Rata-rata Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran TGT Siklus I dan Siklus II	89
Tabel 4.12	Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II	93
Tabel 4.13	Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	34
Gambar 4.1	Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal (MITA) Balekencono Batanghari Lampung Timur Masa Bhakti 2023/2024	52
Gambar 4.2	Denah lokasi MI Tarbiyatul Athfal.....	53
Gambar 4.3	Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Pembelajaran Siklus I.....	67
Gambar 4.4	Hasil Belajar Post Test Siklus I	70
Gambar 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Siklus II.....	83
Gambar 4.6	Hasil Belajar Post-Test II Siklus II.....	87
Gambar 4.7	Rata-Rata Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Siklus I dan Siklus II.....	90
Gambar 4.8	Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II.....	93
Gambar 4.9	Presentase Hasil Belajar Pserta Didik Siklus I dan Siklus II.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Bimbingan Skripsi
2. Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MI Tarbiyatul Athfal Balekencono Tahun Pelajaran 2023/2024
3. Outline
4. Silabus Matematika Kelas IV
5. RPP Siklus I dan Siklus II
6. Kisi-Kisi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test* Siklus I dan II
7. Kisi-Kisi Soal dan kunci jawaban Siklus I
8. Kisi-Kisi Soal dan kunci jawaban Siklus II
9. Rubrik Penilaian Siklus I
10. Rubrik Penilaian Siklus II
11. Data Hasil Belajar Siklus I
12. Lembar Observasi Aktifitas Peserta Didik Siklus I
13. Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus I
14. Data Hasil Belajar Siklus II
15. Lembar Observasi Aktifitas Peserta Didik Siklus II
16. Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus II
17. Soal Tournament Siklus I dan Siklus II
18. Izin Prasurvey
19. Balasan Izin Prasurvey
20. Izin Research
21. Balasan Research
22. Surat Tugas
23. Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan
24. Surat Keterangan Bebas Pustaka Prodi
25. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
26. Dokumentasi
27. Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Matematika di kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Balekencono masih belum sesuai harapan. Setelah peneliti melakukan refleksi melalui data wawancara, observasi dan dokumentasi bersama observer didapatkan permasalahan mengenai hasil belajar pembelajaran matematika yang masih rendah di kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Balekencono. Permasalahan-permasalahan yang muncul menyebabkan rendahnya hasil belajar pembelajaran matematika diantaranya adalah guru pada kelas IV A yang masih kurang dalam menerapkan model pembelajaran inovatif disertakan pemakaian berbagai macam media yang mendukung pada setiap proses pembelajaran.

Pembelajaran juga masih terpusat pada guru sehingga siswa belum mampu aktif dalam pembelajaran matematika kelas IV A. Kurangnya penggunaan model-model pembelajaran yang variatif dan penggunaan media yang menarik pada pembelajaran matematika kelas IV A juga menyebabkan rasa kerjasama dan tanggungjawab siswa belum tercipta pada pembelajaran matematika. Partisipasi siswa yang masih rendah juga merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan untuk menarik siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran di kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal. Pembelajaran merupakan suatu siste yang terdiri dari berbagai komponen saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan,

materi, metode dan evaluasi. Sebuah pembelajaran dapat menacapai target tujuan jika menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹ Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.² Model pembelajaran juga dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik.. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik pada setiap proses belajar mengajar. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pendidik haru dapat memahami model pembelajaran mana yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berbagai pendapat diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran adalah konseptual yang sengaja dirancang sebagai pedoman untuk melakukan

¹ Abdul Rahman Tibahary dan Muliana Muliana, "Model-Model Pembelajaran Inovatif," *Scolae: Journal of Pedagogy* 1, no. 1 (2018): 54–64.

² Putri Khoerunnisa dan Syifa Masyhuril Aqwal, "Analisis Model-model Pembelajaran," *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 27.

kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran mudah diterima oleh peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang memerlukan model pembelajaran yang berkualitas yaitu mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu yang universal yang mendasari pengembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Keberhasilan siswa dalam penguasaan materi mata pelajaran Matematika dapat dilihat dari hasil belajar Matematika. Siswa dikatakan berhasil jika hasil belajar Matematikanya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran matematika yang telah ditetapkan oleh setiap sekolah. Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Seperti halnya bahasa, membaca, dan menulis. Kesulitan Matematika harus diatasi sedini mungkin. Kalau tidak, siswa akan menghadapi banyak masalah karena hampir semua bidang studi memerlukan Matematika yang sesuai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Zulaikha selaku wali kelas IV A yang dilakukan pada tanggal 11 September 2023 di kelas IV MI Tarbiyatul Athfal, guru belum menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam proses pembelajaran. Kurang menariknya

pembelajaran dikelas juga menyebabkan banyak siswa yang asik bermain-main sendiri, mengobrol dengan teman dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran. sehingga menimbulkan hasil belajar matematika yang diperoleh peserta didik masih rendah.³

Selain melakukan observasi proses pembelajaran dikelas, peneliti juga melakukan studi dokumentasi berupa nilai ulangan tengah semester (UTS) pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar mata pelajaran matematika yang diperoleh siswa kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal, diketahui hanya 25% (5 siswa tuntas), sedangkan 75% (15 siswa belum tuntas) dari jumlah keseluruhan 20 siswa belum tuntas dengan $KKM \geq 70$ sesuai dengan tabel 1.

Tabel 1.1
Nilai UTS mata pelajaran Matematika kelas IV MI Tarbiyatul Athfal
Balaikencono Tahun pelajaran 2023/2024⁴

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	5	25%
2	< 70	Tidak Tuntas	15	75%
		Jumlah	20	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Siswa yang mencapai ketuntasan 25% sedangkan, yang belum tuntas mencapai 75% dari 20 siswa yang telah mencapai $KKM \geq 70$ adalah 5 siswa.

Permasalahan di atas, diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu guru mengkolaborasi antara model pembelajaran yang biasa digunakan

³ Zulaikha, hasil wawancara wali IV MI Tarbiyatul Athfal, pada tanggal 11 September 2023, t.t.

⁴ Hasil data nilai siswa ulangan tengah semester kelas IV MI Tarbiyatul Athfal tahun pelajaran 2023/2024

dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang bisa dipakai adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Geams Tournament*). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar melakukan permainan, melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin tertinggi. Siswa akan lebih memperhatikan penjelasan guru agar dapat memenangkan kompetisi tersebut sebab setiap tournament ada sebuah penghargaan yang akan diberikan kepada siswa.

Penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat membentuk murid untuk saling bekerja sama, tolong menolong dan aktif dalam menjawab tantangan yang telah diberikan. Dalam permainan ini menggunakan media pembelajaran ular tangga yang pada dasarnya sama dengan ular tangga pada umumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Dewiyanti, Adnyana Putra dan Wiyan Wiarta yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran Team Games Tournament(TGT) berbantuan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Gugus VIII. Model

pembelajaran berbasis media pembelajaran ini dapat membuat keadaan kelas lebih menyenangkan sebab terciptanya pembelajaran yang lebih bervariasi.⁵

Dari rendahnya hasil belajar tersebut, maka peneliti Bersama guru mencari solusi dengan cara memperbaiki proses pembelajaran. Salah satunya usaha unntuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif maka peneliti menawarkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Tahun 2023/2024”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut;

1. Kurang peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, hal ini terlihat siswa tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.
2. Metode yang diterapkan dalam pembelajaran Matematika kurang inovatif.
3. Hasil belajar siswa belum maksimal atau belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.

⁵ Ni Kd Dewiyanti, “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2018): 29–37.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah yang akan diteliti adalah hasil belajar matematika materi pembulatan hasil pengukuran dan segi banyak beraturan dan tidak beraturan siswa kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Balekencono Tahun 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : Apakah penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pembulatan hasil pengukuran dan segi banyak beraturan dan tidak beraturan siswa kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Balekencono Tahun 2023/2024?"

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Balekencono Tahun Pelajaran 2023/2024.

Bedasarkan tujuan di atas, manfaat yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru untuk menambah wawasan guru sebagai metode alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah untuk menambah sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas sekolah yang bersangkutan.
4. Bagi peneliti sebagai pengetahuan tentang bagaimana pemecahan masalah hasil belajar dalam proses pembelajaran di sekolah dengan menerapkan Metode TGT (*Teams Games Tournament*).

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan yaitu untuk menjelaskan posisi perbedaan atau memperkuat hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang telah ada. Pengkajian terhadap hasil penelitian yang relevan, lebih berfungsi sebagai pembandingan dari kesimpulan berpikir peneliti.

Peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Hasil penelusuran penelitian terdahulu, diperoleh beberapa masalah yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, diantaranya sebagai berikut:

1. Sutriani Inda Lestari, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas IV SD Inpres No.181 Pattokapang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar, hasil penelitian ini dengan nilai rata-rata hasil belajar menyimpulkan bahwa ada pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi tentang bilangan. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan nilai *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,59 dengan 0,51. Hasil hipotesis menggunakan rumus *t*test

diperoleh data thitung sebesar 2,68 sedangkan ttabel sebesar 2,02 perbandingan tersebut menunjukkan H_0 diterima. Artinya hasil belajar matematika kelas V sd Inpres No.181 Pattokapang lebih tinggi pada saat menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).⁶

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel bebas yaitu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar matematika. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek, lokasi penelitian dan metode penelitiannya serta materi pembelajaran.

2. Nur Afwa Milawati, Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII Di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan, menyimpulkan bahwa model TGT memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil perhitungan analisis variasi dua jalan dengan taraf signifikan 0,05, diperoleh nilai yang sig (0,036), dimana $0,036 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan hasil belajar IPA.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan yakni model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) serta sama meningkatkan hasil belajar.

⁶ Sutriani Inda Lestari, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas SD Inpres No.181 Pattopakang," no. 2 (2019): 1–13.

Perbedaannya adalah mata pelajaran, lokasi penelitian dan subjek penelitian.

3. Yeni Fitra Surya, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota, menyimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar meningkat pada siklus I dari 33 orang siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 20 siswa dan siswa yang tidak tuntas 13 orang. Sedangkan pada siklus II yang mencapai ketuntasan berjumlah 29 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 4 orang. Artinya pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) ini ada pengaruh baik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 003.⁷

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah terletak pada variabel bebas yakni model pembelajaran teams games tournament (TGT) dan variabel terikatnya yakni hasil belajar matematika. Sedangkan perbedaannya adalah lokasi penelitian, subjek penelitian dan materi pembelajaran.

⁷ Surya, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota." (Jurnal Cendikia : Jurnal Pendidikan Matematika,2018),154

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dalam memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁸ Sementara Syhendri mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses belajar mengajar dan terjadi perubahan pada siswa tersebut ke arah yang lebih baik, baik perubahan secara kognitif, afektif dan psikomotorik.⁹

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Dikalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.¹⁰

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah

⁸ Sajidan, "Jurnal Pendidikan Dwija Utama - Google Books," *Forum Komunikasi Guru Pengawas Surakarta*, 2018.77

⁹ Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal SAP Vol.1* (2016): 47.

¹⁰ Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): 350–61, <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>.

kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).¹¹ Hasil belajar juga merupakan pengadopsian proses pembelajaran oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menjadi potensi hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, hasil sebagai ukuran pengukuran hasil belajar, harus mengukur apa yang telah dipelajari dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran yang berlaku, karena peserta didik diharapkan menjadi tujuan pengajaran. Hasil belajar diukur setelah selesai pembelajaran mencerminkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan gambaran pemahaman peserta didik yang didapatkan melalui kegiatan evaluasi atau penilaian sesuai dengan tujuan dan pengalaman selama proses pengajaran.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar mencakup 3 ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

- a. Ranah kognitif mencakup tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan pencarian informasi dan pengembangan keterampilan dan kemampuan intelektual

¹¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *jurnal tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 175.

- b. Ranah afektif meliputi tujuan pembelajaran yang menggambarkan perubahan sikap, minat, nilai serta perkembangan apresiasi dan penyesuaian diri.
- c. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa peserta didik telah mempelajari keterampilan manipulasi fisik, koordinasi, ketepatan, dan fleksibilitas dalam konteks kegiatan fisik atau praktik¹²

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar berarti serangkaian kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, dimana kedua aktivitas ini saling berkaitan sehingga akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal. Adanya aktivitas sangat diperlukan dalam proses belajar, karena belajar dapat mengubah tingkah laku seseorang. Dalam lingkungan sekolah, banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Aktivitas siswa ini tidak cukup hanya mencatat dan mendengarkan. Menurut Paul B. Diedrich, ada beberapa macam kegiatan siswa, ia membuat suatu daftar yang berisi 8 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut :

- a. Visual activities, misalnya : membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. Oral activities, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

¹² Ardian Rozaq Putranto dkk., "Terampil Membaca dan menulis Bahasa Indonesia SD," *Bab Ii*, 2023.

- c. Listening activities, sebagai contoh mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. Writing activities, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. Drawing activities, misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. Motor activities, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- g. Mental activities, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. Emotional activities, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.¹³

B. Metode Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

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

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar melakukan permainan, melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin

¹³ Mely Agustin, "Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing Di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* Vol.1, no. 1 (2017).68

tertinggi.¹⁴ Menurut Shoimin mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini tidak hanya membuat siswa berkemampuan akademis tinggi yang lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga dapat ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.¹⁵ Sejalan juga dengan pendapat Hidayat yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas siswa di sebuah kelompok tanpa harus memandang perbedaan akademik dan juga jenis kelamin.¹⁶

Fathurrohman mengemukakan model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah dilakukan aktivitas belajar dengan permainan yang di rancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran termasuk mata pendidikan jasmani.¹⁷ Menurut Hamdani Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status,

¹⁴ Musdalipa, Firda Razak, dan A. Jaya Alam, *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*, ed. oleh Yosa Eka Sari (Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media, 2022).4

¹⁵ Nurhayati, Asep Sukenda Egok, dan Aswarliansyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 3.

¹⁶ Hidayat, *Strategi Pembelajaran Populer* (Diva Press, 2019).22

¹⁷ Faiz Panuntun, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada SiswaKelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara," *Journal of Sport Coaching and Physical Education* 5, no. 1 (2020): 19–23.

melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.¹⁸

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) adalah model pembelajaran yang mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan yang berupa game tournament sehingga siswa lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, kemampuan akademis siswa meningkat melalui game akademik serta mengembangkan tanggung jawab individu sebagai perwakilan kelompok. Dan menjadikan siswa lebih percaya diri, berani dan antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung.

2. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournaments*)

a. Penyajian kelas (Class Presentations)

Pada awal pembelajaran, guru menyajikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (class presentations). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat

¹⁸ Wahyu Astuti dan Firosalia Kristin, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2018): 156.

game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

- b. Selanjutnya guru memberitahukan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan semua siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik.

- c. Permainan (Games)

Game yang digunakan berupa ular tangga terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan kelompok belajar. Kebanyakan game atau permainan berupa ular tangga terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan berupa ular tangga ini dimainkan pada meja permainan atau lomba oleh peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik

yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.¹⁹

d. Pertandingan atau lomba (Tournament)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan kelompok (Team Recognition)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.²⁰

¹⁹ Aris Soimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018).206

²⁰ Soimin. “68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013”, 207

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

Pada model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terdapat kelebihan dan kelemahannya yaitu:

a. Kelebihan

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.

- 3) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Meskipun terdapat kelebihan dan kelemahan dari penjelasan tersebut maka seorang pendidik dalam menerapkan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) harus dapat memperhatikan keadaan peserta didik dalam kelas. Selain itu, pendidik harus mampu membuat suasana kelas menjadi tidak tegang dan peserta didik mampu menjawab dengan benar.²¹

4. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Selama kegiatan pembelajaran TGT, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan diharapkan. Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran TGT.

a. Mengetahui Kemampuan Akademik Siswa

Dalam melakukan kegiatan TGT, guru terlebih dahulu memahami kemampuan akademik siswa dan karakter siswa. Hal ini bertujuan untuk membuat kelompok yang heterogen. Kelompok yang bersifat heterogeny dapat membantu siswa untuk saling berbagi dalam

²¹ Soimin. "68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013", 208

memahami suatu materi ajar. Selain itu, kemampuan akademik ini menjadi pertimbangan saat melakukan kegiatan turnamen tim.

b. Membimbing Diskusi dan Kegiatan Tournament

Peran guru selama pembelajaran yakni membimbing diskusi kelompok dalam memahami materi pelajaran. hal ini bertujuan agar siswa lain dalam kelompoknya dapat mengoreksi pemahaman temannya sehingga terjadi proses diskusi. Dalam kegiatan tournament, guru menjadi pemandu jalannya suatu kompetisi antarsiswa. Guru harus memberitahukan Langkah-langkah tournament dan aturan kegiatan tournament.²²

5. Manfaat Model Pembelajaran TGT

Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) mempunyai beberapa manfaat antara lain sebagai berikut:

- a. Alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Dapat membantu pendidik untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar peserta didik, rendahnya aktivitas proses belajar peserta didik ataupun rendahnya hasil belajar peserta didik.²³

²² Amelia Rosmala Isrok'atun, "Model-Model Pembelajaran Matematika - Google Books," *PT Bumi Aksara*, 2021.148

²³ Nini Febrianti, "Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Turnament Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Al-Bahtsu* Vol.5, no. 6 (2020).113

- c. Dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain.
- e. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.²⁴

C. Mata Pelajaran Matematika SD/MI

1. Pengertian Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini senada dengan pendapat 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.²⁵ Matematika juga diartikan sebagai ilmu universal yang mendasari pengembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir

²⁴ Yuni Gayatri, “Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi,” *Didaktis* Vol.8, no. 3 (2019).63

²⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016).185

manusia. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.²⁶

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Seperti halnya bahasa, membaca, dan menulis. Kesulitan matematika harus diatasi sedini mungkin. Kalau tidak, siswa akan menghadapi banyak masalah karena hampir semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar ialah untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

- a. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- b. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

²⁶ Surya, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota."54

- c. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- d. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.²⁷

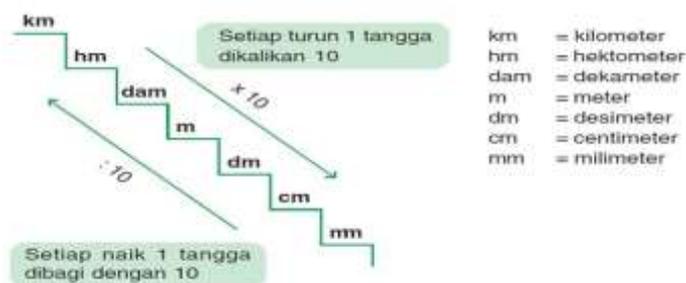
3. Materi Matematika Yang Diajarkan

Adapun materi dalam penelitian ini adalah tentang Pembulatan Hasil Pengukuran. Dengan rincaian sebagai berikut :

a. Pembulatan Hasil Pengukuran

1) Pengukuran Panjang

a) Hubungan Antar Satuan Panjang



Contoh :

$$8 \text{ km} = \dots \text{ dam}$$

$$8 \text{ km} = 8 \times 100 = 800 \text{ dam}$$

$$500.000 \text{ dm} = \dots \text{ km}$$

$$500.0 \quad 10.000 = 50 \text{ km}$$

²⁷ Hasrattudin, *Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika* (Medan: Universitas Negeri Medan, 2020).

$$300 + 800 \text{ cm} + 50.000 \text{ mm} = \dots \text{ dam}$$

$$= 30 + 8 + 5 = 43 \text{ dam}$$

b) Pembulatan Hasil Pengukuran Panjang

Alat ukur panjang yang biasa digunakan adalah penggaris.

Satuan panjang yang digunakan pada penggaris adalah cm.

Langkah-langkah mengukur panjang suatu benda dengan penggaris adalah sebagai berikut :

1. Sejajarkan benda yang akan diukur dengan penggaris.
2. Pastikan salah satu ujung benda tersebut sejajar dengan bilangan nol.
3. Perhatikan ujung benda lainnya. Lihat bilangan yang sejajar dengan ujung benda lainnya tersebut. Bilangan yang ditunjukkan adalah panjang benda tersebut. Ada kalanya hasil pengukuran panjang suatu benda tidak tepat menunjuk suatu bilangan tertentu (dalam cm). Oleh karena itu, dapat dilakukan pembulatan hasil pengukuran panjang ke satuan tertentu, misalnya ke cm terdekat

Contoh :

Pengukuran pensil milik Riza diketahui bahwa pensil berada apada 12 cm lebih 7 mm. atau Panjang pensil Riza adalah 12,7 cm. mengaopa 12 cm lebih 7 mm menjadi 12,7 cm ?

Perhatikan hitungan berikut :

$$12 \text{ m} = 7 \text{ mm} = 12 \text{ cm} = 0,7 \text{ cm} = 12,7 \text{ cm}$$

2) Pengukuran berat

a) Hubungan Antar Satuan Berat



Hubungan antarsatuan berat lainnya :

$$1 \text{ ton} = 1.000 \text{ kg}$$

$$1 \text{ kuintal} = 100 \text{ kg}$$

$$1 \text{ ton} = 10 \text{ kuintal}$$

$$1 \text{ kg} = 2 \text{ pon}$$

Contoh :

$$35 \text{ kg} = \dots \text{ Dag}$$

$$35 \text{ kg} = 35 \times 100 = 3.500 \text{ dag}$$

$$8.500 \text{ kg} = \dots \text{ Kuintal}$$

$$= 8.500 : 100 = 85 \text{ kuintal}$$

$$3.000 \text{ hg} = \dots \text{ Kuintal}$$

$$3.000 : 10 : 100 = \dots 3 \text{ kuintal}$$

b) Pembulatan Hasil Pengukuran Berat

Alat ukur berat yang biasa digunakan disebut timbangan. Ada

beberapa jenis timbangan, antara lain :

1. Timbangan bebek, biasa digunakan di pasar untuk menimbang buah, sayur, telur, tepung terigu, dan sebagainya.
2. Timbangan berat badan, biasa digunakan untuk menimbang berat badan anak-anak hingga dewasa.
3. Timbangan digital, biasa digunakan di swalayan untuk menimbang buah, daging, sayur, dan sebagainya.
4. Timbangan rumah tangga, biasa digunakan untuk keperluan rumah tangga, seperti menimbang bahan-bahan kue.
5. Timbangan neraca, biasa digunakan untuk menimbang perhiasan. Satuan berat yang biasa digunakan adalah kg (kilogram). Saat mengukur berat suatu benda menggunakan timbangan rumah tangga, sering kali jarum timbangan tidak tepat menunjuk bilangan tertentu. Untuk itu kita dapat melakukan pembulatan ke satuan terdekat.

Contoh :

Ibu Naya membeli apel seberat 600,8 gram. Apabila dibulatkan, maka berat apel ibu naya sekitar 601 gram. Mengapa demikian? Apakah aturannya sama dengan pembulatan hasil pengukuran Panjang ?

Untuk membulatkan hasil pengukuran berat ke satuan terdekat, perhatikan angka belakang koma atau bilangan desimalnya terlebih dahulu.

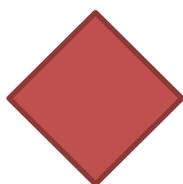
- a. Jika bilangan desimalnya lebih dari atau sama dengan 0,5, maka angka depan koma ditambah 1 dan bilangan desimalnya dihilangkan.
- b. Jika bilangan desimalnya kurang dari 0,5, maka angka depan koma tetap dan bilangan desimalnya dihilangkan

b. Bangun Segi Banyak

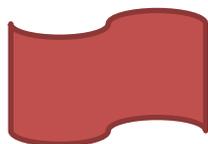
1) Pengertian Segi Banyak

Bangun segi banyak adalah bangun datar tertutup yang dibatasi oleh garis lurus. Banyak sisi pada bangun segi banyak sama dengan banyak sudutnya. Penamaan segi banyak mengikuti banyak sisinya.

Contoh :



Banyak sisi ada 4
Banyak sudut ada 4
Nama : Segi Empat

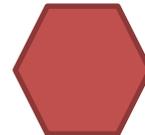


Bukan bangun segi banyak, karena ada sisi-sisinya yang bukan garis lurus tetapi berbentuk garis lengkung

2) Jenis-jenis Bangun Segi Banyak

- a. Bangun segi banyak beraturan adalah bangun segi banyak yang semua sisinya sama panjang dan semua sudutnya sama besar.

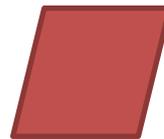
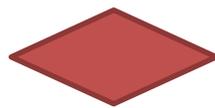
Contoh :



Segi 5 Beraturan Segi 4 Beraturan Segi 6 Beraturan

- b. Bangun segi banyak tidak beraturan adalah bangun segi banyak yang sisinya tidak sama panjang atau sudutnya tidak sama besar.

Contoh :



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori-teori di atas dan ditunjang oleh pengamatan sementara peneliti di MI Tarbiyatul Athfal, maka hipotesis yang diangkat peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Athfal Balekencono Tahun 2023/2024.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu program atau kegiatan, adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewin. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Dasar teori di atas, penulis gunakan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian ini dengan melakukan Tindakan-tindakan yang telah direncanakan sebelumnya kemudian melakukan evaluasi terhadap tindakan-tindakan yang telah dilakukan tersebut. Waktu melaksanakan penelitian ini direncanakan pada tanggal 12 Januari 2024 di MI Tarbiyatul Athfal Balekencono, saat jam pembelajaran matematika dijadwalkan. Dan setiap I siklus terdiri dari tiga pertemuan.

B. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka variabel penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Terikat (*dependen*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar. Hasil belajar yang di maksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika pada materi pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat kemudian bangun banyak disekitar yakni segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan pada kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Balekencono, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur.

2. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel independen, sering disebut juga sebagai variabel bebas, variabel yang mempengaruhi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) harus dipersiapkan secermat mungkin dalam bentuk rencana pengajaran yang dilakukan dengan 2 tahap sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

- 1) Menyiapkan garis besar langkah-langkah TGT (*Teams Games Tournamnet*) yang dilakukan
- 2) Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran TGT.
- 3) Mempersiapkan media.
- 4) Menyusun lembar kegiatan siswa yang akan diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya belajar.

- 5) Mempersiapkan perangkat tes hasil belajar.
- 6) Mempersiapkan Lembar Observasi peserta didik dan guru

b. Tahap Pelaksanaan

1) Langkah Pembukaan

Mengatur tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas, mengemukakan apa tujuan yang harus dicapai oleh siswa, mengemukakan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh siswa

2) Langkah Pelaksanaan TGT (*Teams Games Tournament*)

Mulailah guru membuat kelompok yang terdiri dari 4-7 siswa untuk melakukan permainan (game) yang dimana game ini menggunakan ular tangga yang memiliki pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi. Namun penyajian pembelajaran ini dibuat rileks agar pembelajaran menyenangkan dan guru juga memberikan kesempatan untuk siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing agar mendapatkan point pada permainan yang telah disajikan

3) Langkah Mengakhiri TGT (*Teams Games Tournament*)

Guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses TGT (*Teams Games Tournament*) tersebut.

C. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil tempat dan lokasi penelitian di MI Tarbiyatul Athfal yang beralamatkan di Desa Balaikencono, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur.

D. Subjek dan Objek penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Balaikencono, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur dengan jumlah siswa 20 siswa, yang terdiri dari 6 laki-laki dan 14 perempuan

Sedangkan objek penelitian dalam penelitian kali ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Balekencono. Penelitian Tindakan kelas ini merupakan kegiatan penelitian yang muncul sebagai wujud dari adanya dorongan yang kuat untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika di kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Balekencono, Kecamatan Batnghari, Kabupaten Lampung Timur.

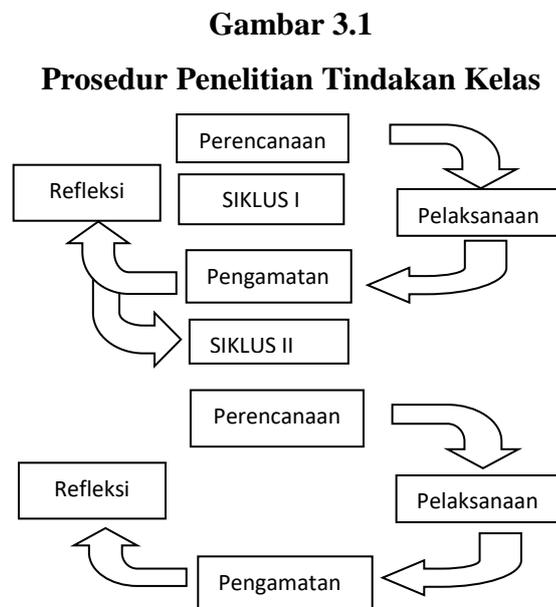
E. Rencana Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini, maka rancangan yang digunakan adalah menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewin. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Dalam penelitian tindakan kelas ini, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, selanjutnya setiap pertemuan terdiri dari 3×35 menit. Dalam penelitian ini peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan Metode Pembelajaran TGT yang mana penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal. Penerapan model pembelajaran TGT yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas yakni bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan beberapa tahap atau siklus dengan menggunakan metode yang dikembangkan oleh Kurt Lewin terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting).

Adapun siklus penelitian yang dikembangkan oleh Kurt Lewin adalah sebagai berikut



Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus siklus dengan rincian sebagai berikut:

1. Tahap-tahap Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelsa IV Pada pembelajaran Matematika. Proses pelaksanaan penelitian kelas ini akan dilaksanakan secara bertahap dalam beberapa siklus. Adapun langkah-langkah tindakannya secara terperinci pada setiap siklus sebagai berikut:

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

- 1) Mempersiapkan media.
- 2) Menyusun lembar kegiatan siswa yang akan diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya belajar.
- 3) Mempersiapkan perangkat tes hasil belajar.
- 4) Mempersiapkan Lembar Observasi

b. Tahap Pelaksanaan

1) Kegiatan Awal

- a) Guru memberi salam dilanjutkan dengan berdoa sesuai kepercayaan masing-masing
- b) Guru melakukan kegiatan apesepsi, mengadakan tanya jawab mengenai materi minggu lalu.
- c) Guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- d) Guru mengemukakan tujuan yang akan dicapai

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang Pembulatan Hasil Pengukuran.
- b) Guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok.
- c) Guru menjelaskan peraturan permainan dalam teams Tournament
- d) Guru memberikan alat permainan ular tangga kepada setiap teams tournament
- e) Guru mengawasi dan membimbing jalannya tournament.
- f) Guru memerintahkan Setiap kelompok mengutus 3 siswa untuk mewakili teams melakukan tournament.
- g) Setelah selesai tournament guru mengumpulkan seluruh kelompok dan mengumumkan pemenangnya
- h) Kemudian guru memberikan penghargaan terhadap kelompok yang telah memenangkan tournament

3) Kegiatan Penutup

1. Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari.
2. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya
3. Kemudian berdoa sesuai kepercayaannya masing-masing
4. Guru menutup pelajaran.

c. Pengamatan atau Observasi

Pengamatan yang dimaksud dalam kegiatan penelitian ini adalah pengamatan terhadap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendasar dan komperhensif tentang proses pembelajaran.

Dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat maka dilakukan pengamatan. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika.

Hasil observasi selanjutnya dicatat dalam lembar observasi, diantaranya adalah

- 1) Hasil belajar siswa, mencakup : pemahaman, kemampuan, berfikir dan sikap.
- 2) Aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

d. Refleksi

Kegiatan ini meliputi kegiatan menganalisa, memahami, dan membuat kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan dan catatan lapangan. Dengan menganalisis hasil tes belajar siswa dapat ditarik kesimpulan tentang perkembangan kemajuan dan kelemahan yang selanjutnya dijadikan dasar perbaikan pada siklus berikutnya

Siklus II

Berdasarkan evaluasi siklus I, maka dikembangkan tindakan siklus II. Pelaksanaan siklus II pada dasarnya adalah untuk membuktikan apakah terjadi perubahan setelah siswa memperoleh tindakan pada siklus I yang pelaksanaan prosedur pembelajarannya sama dengan siklus II. Target pencapaian keberhasilan di dalam siklus II adalah proses rata-rata nilai test pada siklus II lebih baik dari skor rata-rata pada siklus I.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.²⁸ Metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan data tentang proses belajar mengajar pada materi pembulatan hasil pengukuran. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk melihat aspek afektif. Dengan demikian, metode ini dilakukan dengan peneliti mendatangi secara langsung lokasi penelitian untuk mengamati dan mencatat langsung kegiatan dalam proses belajar mengajar kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal Balekencono.

2. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah suatu tes yang mengukur prestasi seseorang dalam suatu bidang studi sebagai postes belajar yang khas, yang

²⁸ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cpta, 2018).158

dilakukan secara sengaja dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan nilai.²⁹ Data yang diambil oleh peneliti yaitu dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* yakni tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai dan bertujuan untuk melihat kemampuan diawal peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Sedangkan, *posttest* adalah tes yang diberikan pada setiap akhir pengajaran. Dalam penelitian ini, *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk melihat aspek kognitif. Aspek kognitif berfungsi untuk mengukur pemahaman materi yang dipelajari peserta didik sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika yaitu 70. Adapun soal tesnya berbentuk tulisan yaitu soal essay.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh sumber secara tertulis berupa silabus, RPP, hasil ujian/tes, dan laporan kegiatan selama proses belajar mengajar, data sekolah, data guru, data peserta didik dan lain-lain

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan siswa adalah:

1. Lembar observasi

Instrument ini dirancang oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru kelas IV. Lembar panduan observasi ini digunakan untuk

²⁹ Margono. “*Metodologi Penelitian Pendidikan*”,170

mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa mengenai berlangsungnya Penelitian Tindakan Kelas dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

- a. Kisi-kisi lembaran aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran

Tabel 3.1
Lembaran Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Skor				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar					
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu RPP					
	Persiapan Alat Pembelajaran					
2.	Kegiatan Belajar Mengajar					
	a. Pendahuluan					
	Apresiasi dan motivasi					
	Memeriksa kehadiran siswa					
	Menyampaikan tujuan pembelajaran					
	b. Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi secara garis besar					
	Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan					
	Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan					
	Membimbing siswa dalam permainan atau <i>Tournament</i>					
	Melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil kerja kelompoknya					
	c. Penutup					
	Melakukan evaluasi secara individu					
	Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya					
	Menutup kegiatan pembelajaran					
3.	Pengelolaan Waktu					
	Ketepatan waktu dalam mengajar					
	Ketepatan memulai pembelajaran					
	Ketepatan menutup pembelajaran					
	Kesesuaian dengan RPP					
4.	Suasana Kelas					
	Kelas Kondusif					

Kelas Aktif					
Jumlah Skor					
Presentase					

Keterangan :

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Rumus :

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

b. Kisi-kisi lembar aktivitas peserta didik

Subjek Penelitian	Aktivitas Yang Diamati				Total Skor	Kriteria
	a	b	c	d		
01.						
02.						
03.						
04.						
05.						
06.						
07.						
08.						
09.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						
Jumlah						
Presentase						

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) jika siswa yang bersangkutan aktif

1. Aktivitas penilaian

- a. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- b. Kemauan mencatat materi yang disampaikan guru.
- c. Menyelesaikan tugas dari guru.
- d. Bekerja sama dalam kelompok.

2. Skor

Skor 1 = Kurang

Skor 2 = Cukup

Skor 3 = Baik

Skor 4 = Sangat Baik

3. $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan :

P= Presentase

F = Jumlah

N = Jumlah Siswa

4. Penskoran

80%-100% = A (Sangat Baik)

70%-79% = B (Baik)

60%-69% = C (Cukup)

50%-59% = D (Kurang)

0% - 49% = E (Sangat Kurang)³⁰

2. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Instrumen tes hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa atau tingkat penguasaan materi pembelajaran, instrumen yang akan digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam penelitian ini berupa tes tertulis. Pemberian tes ini untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui *pre-test* dan *post-test* yang disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM).

a. Kisi-kisi soal tes siklus I

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No Soal	Ranah Kognitif	Skor
3.7 Menjelaskan dan Melakukan pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat ke satuan terdekat	3.7.1 Menganalisis pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat kesatuan terdekat	1	C2	
	3.7.2 Menjumlahkan pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat ke satuan terdekat	2	C2	
4.7 Menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat kesatuan terdekat	4.7.1 menyediakan penyelesaian masalah pembulatan hasil pengukuran Panjang kesatuan terdekat.	3	C3	
	4.7.2 Menyediakan penyelesaian masalah pembulatan hasil pengukuran berat ke satuan terdekat	4	C3	

Keterangan :

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

³⁰ Yenti, "Meningkatkan Kreatif Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Problem Based Learning Kelas VI A SD Negeri 09 / IV Kota Jambi" Jurnal Pendidikan Tematik 2021: 27

b. Kisi-kisi soal tes siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No Soal	Ranah Kognitif	Skor
3.8 Menganalisis segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	3.8.1 mengenal segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	1,2	C1	
4.8. Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	4.8.1 Membedakan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	4,5	C2	

Keterangan :

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

H. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar, sedangkan kualitatif diperoleh dari hasil obeservasi.

Adapun langkah-langkah untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa yaitu jumlah yang diperoleh siswa ($\sum x$) dibagi dengan banyaknya jumlah siswa (n). Dari pertanyaan di atas maka rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata hasil belajar siswa adalah sebagai berikut

1. Untuk menghitung nilai rata-rata siswa digunakan rumus:

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

Keterangan :

X = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah nilai tes seluruh siswa

n = jumlah data.

2. Untuk menghitung persentase digunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

Σx = jumlah nilai tes seluruh siswa

n = jumlah data

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa (aspek kognitif) dalam pembelajaran mata pelajaran matematika dari siklus ke siklus berikutnya. Adapaun target yang ingin dicapai pada indikator keberhasilan ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan tercapainya pada indikator keberhasilan kriteria kelulusan minimal (KKM) dengan 70% siswa mencapai ketuntasan belajar

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah berdirinya MI Tarbiyatul Athfal

Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal merupakan lembaga pendidikan untuk jenjang sekolah dasar yang berbasis swasta. Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal terletak di desa Balekencono Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur. Berdasarkan dokumentasi profil Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal diperoleh data bahwa Madrasah Ibtidaiyah berdiri pada tahun 1966 dan mulai beroperasi pada tahun itu juga. Kepala sekolah yang menjabat pertama di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal adalah bapak Drs. Muhammad Rojan.

Mengingat pentingnya lembaga pendidikan sekolah dasar bagi anak-anak, apalagi di desa Balekencono hanya ada 1 sekolah dasar yang berbasis islami. Oleh karena itu, Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal secara terus menerus memperbaiki pendidikannya. Baik dari system pengajarannya, staff guru yang mengajar, serta sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal selalu mengutamakan kualitas serta kuantitas baik dari tenaga pengajar ataupun peserta didiknya

b. Identitas MI Tarbiyatul Athfal

Nama : Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Athfal
Status Sekolah : Swasta
Status : Terakreditasi B
Nomor Induk Sekolah : 60705706
Nomor Statisti Sekolah : 111218070019
NPSN/NSS : 60705706
Alamat Sekolah : Jl. KBH Nomor 13 48 A
Nomor Sekolah : 081366928547
Desa : Balaikencono
Kecamatan : Batanghari
Kabupaten : Lampung Timur
Provinsi : Lampung
Luas Tanah : 2.700
Nama Kepala Sekolah : Dr. Tamyis, M.Pd
Pendidikan Terakhir : S3
Jurusan : PAI
No SK Kepala Sekolah : SK A/.1YPPIL-LAMPUNG2023
Masa Kepala Sekolah : 2012-2027

c. Visi dan Misi MI Tarbiyatul Athfal**1) Visi**

Terwujudnya masyarakat Lampung Timur yang taat beragama, rukun, cerdas dan sejahtera lahir dan batin dalam rangka mewujudkan Indonesia yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian berlandaskan gotong royong.

2) Misi

- a) Meningkatkan pemahaman dan pengalaman ajaran agama.
- b) Memantapkan kerukunan intra dan antar umat beragama.
- c) Menyediakan pelayanan kehidupan beragama yang merata dan berkualitas.
- d) Meningkatkan pemanfaatan dan kualitas pengelolaan potensi ekonomi keagamaan.
- e) Mewujudkan penyelenggaraan ibadah haji dan umrah yang berkualitas dan akuntabel.
- f) Meningkatkan akses dan kualitas pendidikan umum berciri agama, pendidikan agama, pendidikan agama pada satuan pendidikan umum, dan pendidikan keagamaan.
- g) Mewujudkan tata kelola pemerintahan yang bersih, akuntabel dan terpercaya.

d. Keadaan Sarana Prasarana MI Tarbiyatul Athfal

Adapun sarana prasarana di MI Tarbiyatul Athfal dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.1

Data Sarana Prasarana di MI Tarbiyatul Athfal

No	Jenis Prasarana	Jumlah	Kedanaan Bangunan
1.	Kamar Mandi Peserta didik dan Guru	6	Baik
2.	Ruang Kepala Madrasah	1	Baik
3.	Ruang Wakil Kepala Madrasah	1	Baik
4.	Ruang Guru	1	Baik
5.	Ruang TU	1	Baik
6.	Ruang UKS	1	Baik
7.	Mushola	1	Baik
8.	Kantin	4	Baik
9.	Ruang Perpustakaan	1	Baik
10	Ruang Teori/Kelas	13	Baik

Sumber MI Tarbiyatul Athfal 2023/2024

e. Keadaan Guru dan Peagawai MI Tarbiyatul Athfal

Proses pembelajaran di MI Tarbiyatul Athfal tidak lepas dari adanya tenaga pendidik serta dibantu oleh pengelola administrasi, keadaan jumlah guru dan pegawai di MI Tarbiyatul Athfal berjumlah 16 orang yang terdiri dari perempuan, dan laki-laki.

Data guru dan pegawai yang ada di MI Tarbiyatul Athfal dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Data Guru dan Pegawai MI Tarbiyatul Athfal

No	Nama Guru	PNS/ Non PNS	Jabatan Guru
1.	Tamyiz, M.Pd	PNS	Kepala Sekolah
2.	Sukisno, S.Pd	PNS	Guru Kelas 5 A
3.	Wiwit Muheni, S.Pd	Non PNS	Guru Kelas 1 A
4.	Anisa Nur Cahyani, S.Pd.I	Non PNS	Guru Kelas 1 B
5.	Sri Wahyuni, S.Pd	Non PNS	Guru Kelas 2 A
6.	Dra. Jamhari Kemal	Non PNS	Guru Kelas 2 B
7.	Komarudin, S.Pd	Non PNS	Guru Kelas 3 A
8.	Eka Amana Dewi	Non PNS	Guru Kelas 3 B
9.	Amanah Mardiyanan, S.Pd	Non PNS	Guru Kelas 4 A
10.	Wahib, S.Pd.I	Non PNS	Guru Kelas 4 B
11.	Zulaikha, S.Pd	Non PNS	Guru Kelas 4 C
12.	Lilis Kurnialis, M.Pd	Non PNS	Guru Kelas 5 B
13.	Salahudin Al Ayubi, S.Pd	Non PNS	Guru Kelas 6 A
14.	Santi Hasani	Non PNS	Guru Kelas 6 B
15.	Kasidi, S.Pd.I	Non PNS	Guru Bidang Studi
16.	Maratus Sholiha, S.Pd	Non PNS	Guru Bidang Studi
17.	Erik Aryadi, S.Pd	Non PNS	Guru Olahraga
18.	Ana Khumairoh, S.E	Non PNS	Bendahara Sekolah

f. Data Peserta Didik MI Tarbiyatul Athfal

Jumlah keseluruhan peserta didik di MI Tarbiyatul Athfal dari kelas 1 sampai 6 yaitu berjumlah 265 peserta didik yang terdiri dari 132 laki-laki dan 133 perempuan.

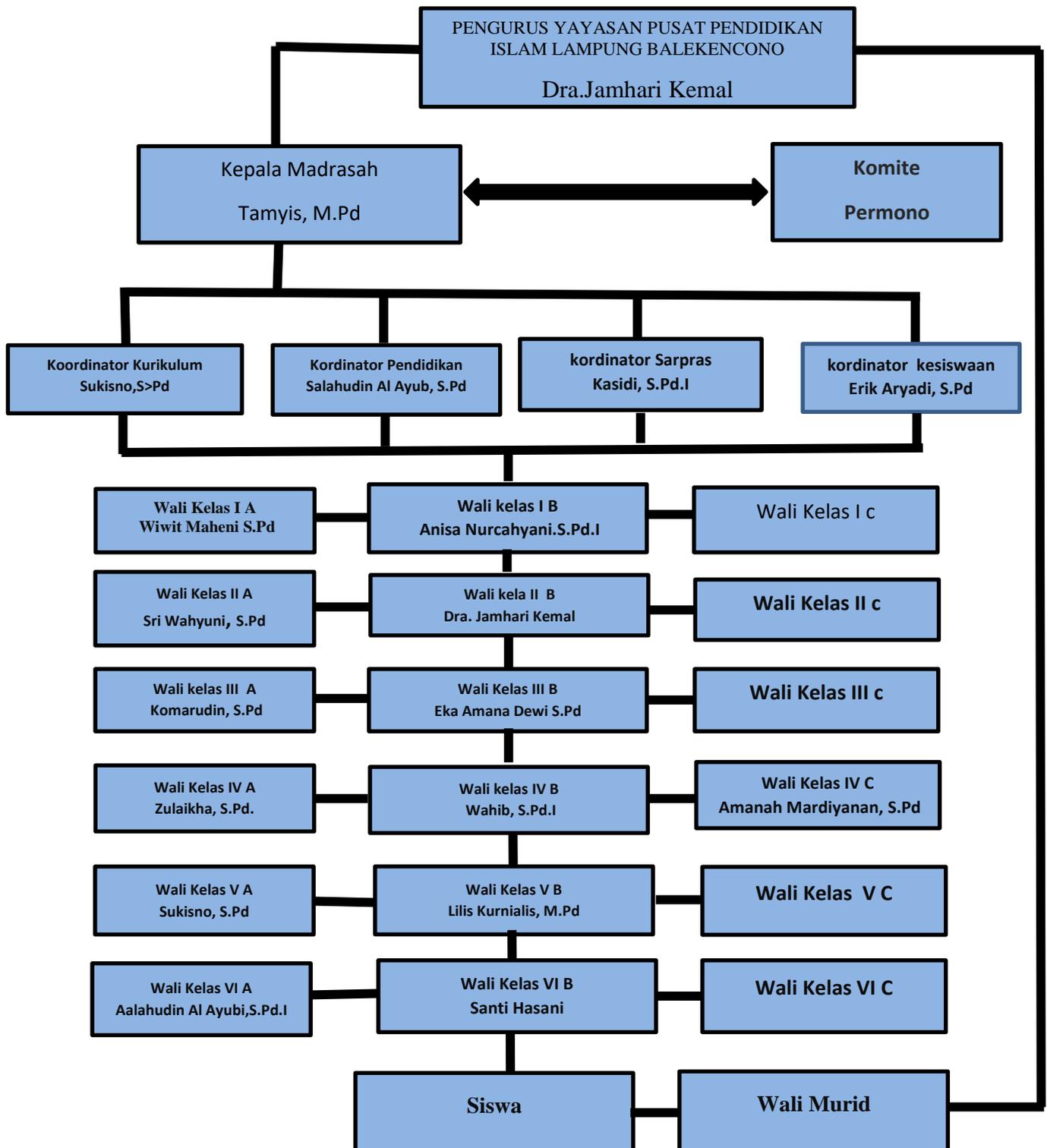
Adapun jumlah peserta didik di MI Tarbiyatul Athfal adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Data Peserta Didik MI Tarbiyatul Athfal

No	Nama Ruang	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
		L	P	
1.	Kelas I A	12	11	23
2.	Kelas I B	11	11	22
3.	Kelas II A	9	13	22
4.	Kelas II B	9	10	19
5.	Kelas III A	10	9	19
6.	Kelas III B	10	9	19
7.	Kelas IV A	6	14	20
8.	Kelas IV B	10	8	18
9.	Kelas IV C	11	8	19
10.	Kelas V A	14	7	21
11.	Kelas V B	10	10	20
12.	Kelas VI A	8	15	23
13.	Kelas VI B	13	7	20
Jumlah Keseluruhan Peserta Didik		133	132	265

g. Struktur Organisasi MI Tarbiyatul Athfal

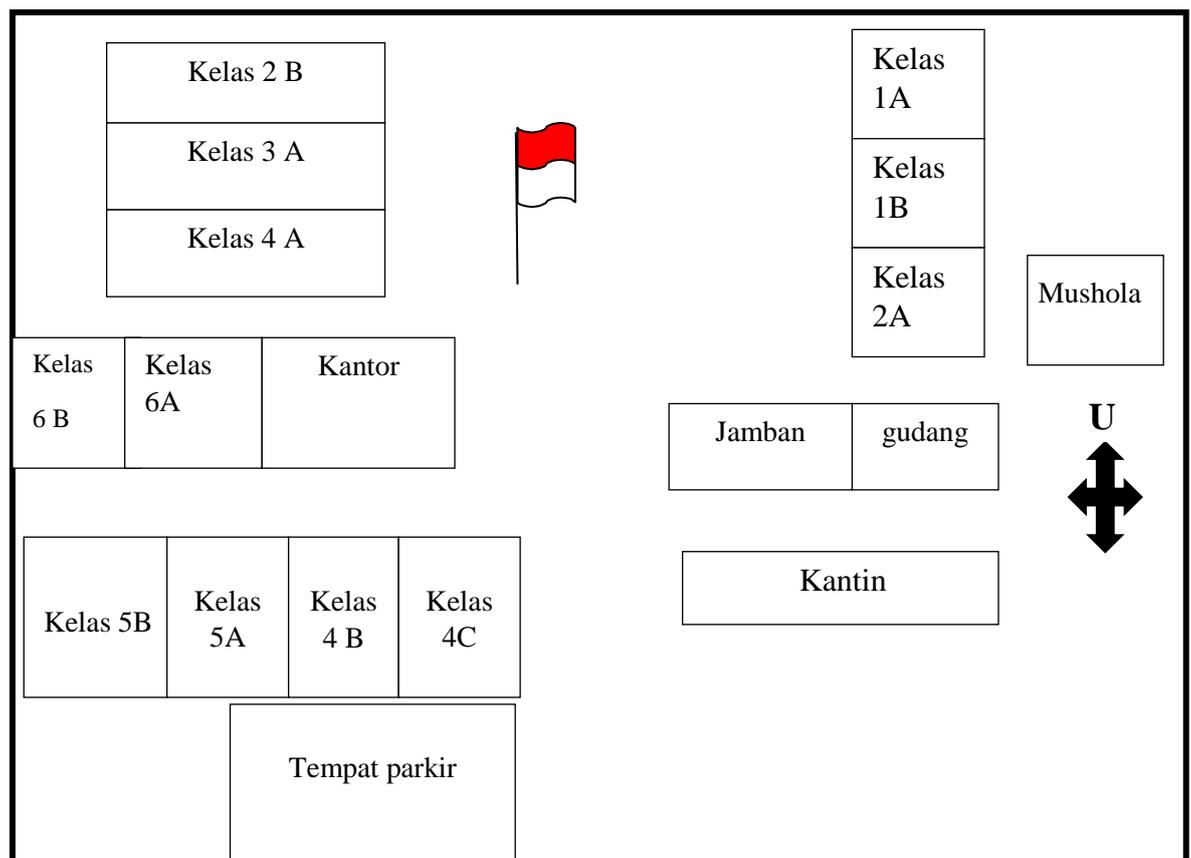
Gambar 4.1
STRUKTUR ORGANISASI MADRASAH IBTIDAIYAH
TARBIYATUL ATHFAL (MITA) BALEKENCONO
BATANGHARI LAMPUNG TIMUR MASA BHAKTI 2023/2024



h. Denah Lokasi

MI Tarbiatul Athfal berlokasi di jalan KBH Nomor 13 48 A Desa Balekencono Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung, lokasi MI Tarbiatul Athfal ini merupakan lokasi yang sangat strategis, karena letaknya di samping jalan raya dan bersebrangan langsung dengan Desa Sidomulyo dan Sidodadi, jadi peserta didik yang ada di MI Tarbiatul Athfal ini tidak hanya berdomisili di Desa Balekencono melainkan juga peserta yang berdomisili di Desa Sidomulyo dan Sidodadi.

Gambar 4.2 Denah lokasi MI Tarbiyatul Athfal



Sumber : Dokumentasi MI Tarbiyatul Athfal

2. Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV MI Tarbiyatul Athfal

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu pada mata pelajaran Matematika peserta didik kelas IV MI Tarbiyatul Athfal dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) . Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari 3 kali pertemuan, sehingga dilakukan dalam 6 kali pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada bab I materi pembulatan hasil pengukuran dan bab II materi Segi banyak beraturan dan tidak beraturan. Tahapan dalam penelitian ini antara lain: Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi data hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi yang akan dilaksanakan pada siklus I dan siklus II.

a. Kegiatan Awal

Berdasarkan hasil prasurvey observasi dan wawancara kepada Ibu Zulaikha, S.Pd selaku guru kelas IV MI Tarbiyatul Athfal, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar Matematika yaitu kurangnya peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, ada 6-8 peserta didik yang mengobrol saat guru menjelaskan. Sehingga peserta didik kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru yang berakibat rendahnya hasil belajar Matematika di kelas IV MI Tarbiyatul Athfal. Kegiatan

pembelajaran juga belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif yang membuat peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran. Peneliti memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini dengan memberikan alat peraga yang sudah disesuaikan dengan materi ajar. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini cocok digunakan untuk mengatasi permasalahan kurang aktifnya peserta didik yang akademisnya rendah maupun tinggi pada mata pelajaran Matematika di kelas IV MI Tarbiyatul Athfal.

Sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) kepada peserta didik, peneliti melakukan *pre-test* terlebih dahulu pada hari Senin tanggal 12 Februari 2024 pukul 09.30 sampai 10.30 untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika pada materi pembulatan hasil pengukuran.

Kemudian hasil *Pre-test* peserta didik digambarkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4
Data Hasil Belajar *Pre-test* Peserta Didik Kelas IV

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	3	15%
2.	< 70	Tidak Tuntas	17	85%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan data hasil belajar *pre-test* peserta didik diatas, didapatkan nilai maksimal yang dicapai peserta didik adalah sebesar

(74), sedangkan untuk nilai minimum nya yaitu (24) dengan nilai rata-rata dari 20 peserta didik, dari hasil *pre-test* dapat diketahui peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan minimal ≥ 70 .

Peneliti memberikan solusi untuk masalah hasil belajar Matematika dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada saat proses pembelajaran di kelas IV A MI Tarbiyatul Athfal. Untuk memperbaiki hasil belajar Matematika, maka peneliti menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I dan siklus II.

b. Pelaksanaan Siklus I

Hal-hal yang dilakukan selama pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan pada pertemuan pertama pada hari Sabtu tanggal 17 Februari 2024, pertemuan kedua pada hari Senin tanggal 19 Februari 2024 dan pertemuan ketiga pada hari Kamis tanggal 22 Februari 2024, adalah sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Perencanaan penelitian pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Matematika di MI Tarbiyatul Athfal, peneliti mempersiapkan hal-hal sebagai berikut:

- a) Melakukan koordinasi dengan guru kelas.
- b) Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada Siklus I.

- c) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran Matematika dengan materi Pembulatan Hasil Pengukuran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), dan sesuai dengan kriteria penilaian yang ada, sebagai rencana kegiatan yang akan dilakukan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - d) Peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Media pembelajaran yang peneliti gunakan pada saat siklus I adalah (Dadu dan Ulartangga).
 - e) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati peserta didik dan peneliti dalam proses pembelajaran.
 - f) Menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Tahap pelaksanaan Tindakan
- Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 17 Februari, pertemuan kedua pada tanggal 19 Februari, dan pertemuan ketiga pada tanggal 22 Februari.
- a) Pertemuan pertama dilaksanakan pada Sabtu tanggal 17 Februari 2024 pukul 09.30 sampai 10.30 WIB dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

pada siklus I menjelaskan materi “Pembulatan Hasil Pengukuran Panjang” dengan menggunakan media pembelajaran berupa dadu dan ulartangga, Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1. Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru memberitahu materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Guru memberikan catatan kepada peserta didik dengan menulis di papan tulis tentang materi Pengukuran Panjang dan pembulatan hasil pengukuran Panjang kesatuan terdekat. Setelah peserta didik selesai menulis, guru mengajak peserta didik untuk mendengarkan penjelasan materi yang telah dituliskan. Guru menjelaskan mengenai apa itu pengertian pengukuran, selanjutnya apa saja hubungan antarsatuan panjang dan guru juga memberikan penjelasan tentang pembulatan hasil pengukuran Panjang kesatuan terdekat. Agar peserta didik lebih paham mengenai materi tentang pembulatan hasil pengukuran panjang, guru

mengimplementasikan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menggunakan permainan ular tangga. Sebelum memulai permainan guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 6-7 peserta didik. Setelah pembagian kelompok guru menjelaskan cara dan peraturan permainan ular tangga serta membagikan soal untuk masing-masing kelompok. Dalam permainan ular tangga ini peserta didik akan bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan permainan. Setiap peserta didik akan maju bergiliran untuk mewakili kelompok untuk melakukan permainan. Langkah pertama permainan ular tangga yakni melempar dadu, kemudian peserta didik melangkah ke nomor yang sesuai hasil lemparan dadu, setelah itu peserta didik harus menjawab pertanyaan tentang materi pembulatan hasil pengukuran panjang yang telah disediakan oleh guru sesuai nomor. Apabila peserta didik dapat menjawab soal maka peserta didik dapat melanjutkan permainan dan apabila peserta didik tidak bisa menjawab maka akan berhenti satu putaran. Setiap soal yang dijawab akan mendapatkan 2 point dan kelompok yang mencapai finish urutan pertama mendapat 5 point, kedua 3 point dan ketiga mendapat 2 point tambahan. Setelah semua kelompok dapat

menyelesaikan permainan maka point pada setiap kelompok akan dijumlahkan lalu diakumulasikan pada saat *Tournament* pada minggu terakhir dan point yang paling banyak akan menjadi pemenangnya. Setelah permainan selesai guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya apabila materi belum jelas.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “pembulatan hasil pengukuran Berat”. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

- b) Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 22 Februari 2024 pukul 09.30 sampai 10.30 WIB dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I menjelaskan materi “Pembulatan Hasil Pengukuran Berat” dengan menggunakan media pembelajaran berupa dadu dan ulartangga, Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1. Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru memberitahu materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Guru memberikan catatan kepada peserta didik dengan menulis di papan tulis tentang materi Pengukuran Berat dan pembulatan hasil pengukuran Berat kesatuan terdekat. Setelah peserta didik selesai menulis, guru mengajak peserta didik untuk mendengarkan penjelasan materi yang telah dituliskan. Guru menjelaskan mengenai apa itu pengertian pengukuran, selanjutnya apa saja hubungan antarsatuan berat dan guru juga memberikan penjelasan tentang pembulatan hasil pengukuran Panjang kesatuan terdekat. Agar peserta didik lebih paham mengenai materi tentang pembulatan hasil pengukuran berat, guru mengimplementasikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan permainan ular tangga. Sebelum memulai permainan guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 4-7 peserta didik.

Setelah pembagian kelompok guru menjelaskan cara membagikan soal untuk masing-masing kelompok. Dalam permainan ular tangga ini peserta didik akan bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan permainan. Setiap peserta didik akan maju bergiliran untuk mewakili kelompok untuk melakukan permainan. Langkah pertama permainan ular tangga yakni melempar dadu, kemudian peserta didik melangkah ke nomor yang sesuai hasil lemparan dadu, setelah itu peserta didik harus menjawab pertanyaan tentang materi pembulatan hasil pengukuran berat yang telah disediakan oleh guru sesuai nomor yang peserta didik dapatkan. Apabila peserta didik dapat menjawab soal maka peserta didik dapat melanjutkan permainan dan apabila peserta didik tidak bisa menjawab maka akan berhenti satu putaran. Setiap soal yang dijawab akan mendapatkan 2 point dan kelompok yang mencapai finish urutan pertama mendapat 5 point, kedua 3 point dan ketiga mendapat 2 point tambahan. Setelah semua kelompok dapat menyelesaikan permainan maka point pada setiap kelompok akan dijumlahkan lalu diakumulasikan pada saat *Tournament* pada minggu terakhir dan point yang paling banyak akan menjadi pemenangnya. Setelah permainan selesai guru memberikan kesempatan peserta

didik bertanya apabila materi belum jelas.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “pembulatan hasil pengukuran”. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c) Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 22 Februari 2024 pukul 09.30 sampai 10.30 WIB dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I menjelaskan materi “Pembulatan Hasil Pengukuran Panjang dan Berat” dengan menggunakan media pembelajaran berupa dadu dan ulartangga, Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1. Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo’a. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru menanyakan materi yang telah pelajari

pada pertemuan sebelumnya dan menyampaikan kegiatan pada pembelajaran hari ini.

2. Kegiatan Inti

Guru bersama peserta didik mengulas kembali materi pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Guru menanyakan kepada peserta didik apa itu pengukuran Panjang dan berat, apa saja alat pengukur Panjang dan berat, apa saja antarsatuan Panjang dan berat, dengan cara menunjuk salah satu peserta didik juga meminta peserta didik menjawab secara bersamaan. Selesaiya guru dan peserta didik mengulas materi kemudian guru memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD). Setelah itu guru membagikan kelompok yang memiliki skor tertinggi pada permainan sebelumnya menjadi kelompok pertama dan seterusnya untuk melakukan tournament. Pada tournament ini setiap kelompok mengajukan tiga peserta didik untuk mewakili kelompoknya. Setelah tournament berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, kemudian setiap tim mendapatkan hadiah sesuai urutan juaranya.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan pada bab 1

ini. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan bahwasanya akan dilakukan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) ini dilanjutkan pada penjelasan bab 2 materi “Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III, kemudian dilanjutkan pada hari Sabtu tanggal 24 Februari 2024 untuk dilakukan *post-test* I siklus I kepada peserta didik dengan tugas yang sama pada *pre - test* sebelumnya. Jenis tesnya berupa soal essay yang berjumlah 4 butir soal hal tersebut dilakukan yaitu untuk mengukur pengetahuan peserta didik terkait materi yang telah dipelajari.

c. Hasil Observasi Siklus I

Setelah tahap tindakan, tahap berikutnya adalah tahap observasi dan pengamatan. Pada tahap ini dilakukan observasi secara langsung dengan menggunakan format observasi yang telah disusun dan melakukan penelitian hasil tindakan. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswi bernama Mutiara Kharisma sebagai praktikan dan ibu Zulaikha, S.Pd sebagai observer.

Ada beberapa tahapan dalam melakukan observasi yang pertama adalah observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Pada tahap ini dilakukan observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil format observasi dan evaluasi yang sudah disiapkan. Berikut daftar yang diobservasi aktivitas belajar peserta didik, diantaranya:

Tabel 4.5
Data Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik
Menggunakan Model Pembelajaran TGT Siklus I

No	Aspek yang diamati	Pertemuan			Jumlah Rata-rata	Ket
		1	2	3		
1	Mendengarkan dan Memperhatikan Guru	52%	62%	67%	60%	D
2.	Kemauan Mencatat Materi	67%	71%	75%	71%	B
3.	Menyelesaikan Tugas dari Guru	52%	62%	66%	60%	D
4.	Bekerja Sama dalam Kelompok	47%	53%	63%	54%	D
Rata-rata		61%	62%	68%	63%	C

Penskoran

80%-100% = A (Sangat Baik)

70%-79% = B (Baik)

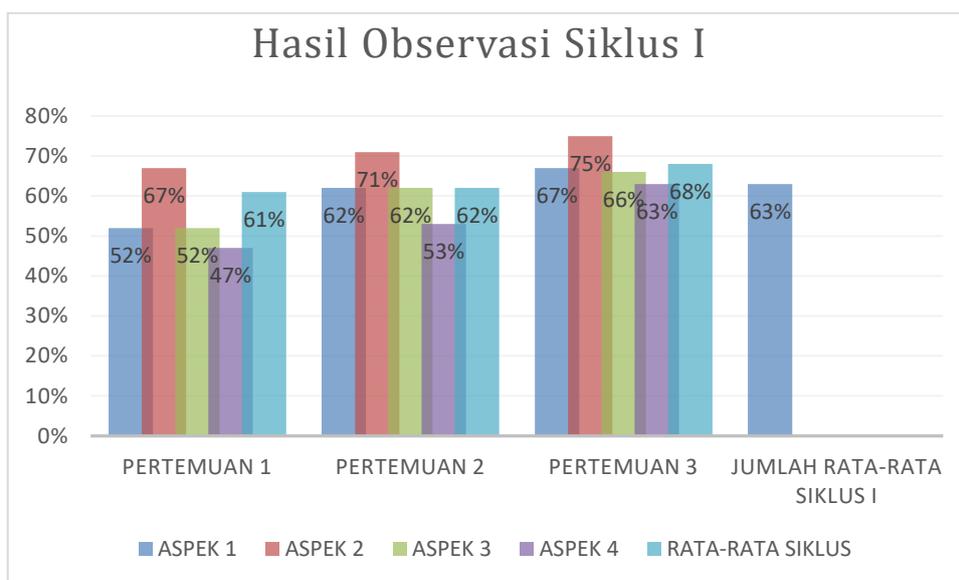
60%-69% = C (Cukup)

50%-59% = D (Kurang)

0% - 49% = E (Sangat Kurang)³¹

Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Pembelajaran Siklus I



Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan disetiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan satu rata-rata aktivitas peserta didik adalah 61%. Pada pertemuan kedua rata-rata aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan yakni menjadi 62%, Sedangkan pada pertemuan ketiga rata-rata aktivitas belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yakni 68%. Sehingga diketahui keseluruhan rata-rata observasi aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di siklus I menunjukkan angka 63%.

³¹ Yenti, "Meningkatkan Kreatif Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Problem Based Learning Kelas VI A SD Negeri 09 / IV Kota Jambi" Jurnal Pendidikan Tematik 2021: 27

Untuk hasil catatan penskoran dari pengamatan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong dalam kategori cukup baik atau perolehan hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat sebagaimana terlampir dalam lampiran.

Selanjutnya yaitu hasil observasi aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru pun diamati oleh observer. Aktivitas yang akan dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi aktivitas belajar bagi peserta didik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas guru saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Data Hasil Observasi Aktivitas Guru
Menggunakan Model Pembelajaran TGT Siklus I

No	Aspek yang diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Persiapan			
	Persiapan fisik guru dalam mengajar	2	2	3
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu RPP	3	3	3
	Persiapan Alat Pembelajaran	3	3	3
2.	Kegiatan Belajar Mengajar			
	d. Pendahuluan			
	Apresiasi dan motivasi	2	2	3
	Memeriksa kehadiran siswa	3	3	3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3	3
	e. Kegiatan Inti			
	Menyampaikan materi secara garis besar	2	2	2
	Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan	2	3	2
	Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan	2	3	3
	Membimbing siswa dalam permainan atau	2	3	2

	<i>Tournament</i>			
	Melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil kerja kelompoknya	2	2	3
	f. Penutup			
	Melakukan evaluasi secara individu	2	2	3
	Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya	2	2	3
	Menutup kegiatan pembelajaran	2	2	2
3.	Pengelolaan Waktu			
	Ketepatan waktu dalam mengajar	2	2	3
	Ketepatan memulai pembelajaran	2	2	3
	Ketepatan menutup pembelajaran	2	2	3
	Kesesuaian dengan RPP	2	3	2
4.	Suasana Kelas			
	Kelas Kondusif	2	2	3
	Kelas Aktif	1	2	2
	Jumlah Skor	41	48	55
	Presentase	51%	60%	69%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan guru awalnya belum dapat memaksimalkan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan lama kelamaan guru mulai memahami langkah-langkahnya. Pada pertemuan pertama persentase aktivitas guru sebanyak 51%, sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 60%, dan pada pertemuan ketiga sebanyak 69%.

Setelah itu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I, guru memberikan tugas *post-test* kepada peserta didik kelas IV MI Tarbiyatul Athfal yang berjumlah 20 peserta didik dengan KKM Matematika 70.

Berikut ini data hasil belajar *post-test* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7
Tes Hasil Belajar *Postest* Siklus I

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	9	45%
2.	< 70	Tidak Tuntas	11	55%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 20 peserta didik, terdapat 45% peserta didik yang tuntas dan 55% peserta didik yang belum tuntas setelah peserta didik mendapatkan materi yang diberikan oleh guru. Meskipun telah terjadi peningkatan pada siklus I, namun belum mencapai target yang diharapkan oleh peneliti. Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.4
Hasil Belajar Post Test Siklus I



Permasalahan hasil belajar Matematika yang menyebabkan belum tercapainya target yang diharapkan peneliti karena

dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terdapat pada siklus I, diantaranya yaitu guru belum tepat dalam menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), sehingga langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang dilakukan oleh guru pada siklus I belum maksimal, selain itu ketika guru menjelaskan materi pelajaran, banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru dan asik mengobrol dengan teman sebangkunya, sehingga banyak peserta didik yang belum paham terkait materi yang dijelaskan oleh guru, masih banyak peserta didik yang masih pasif pada kegiatan permainan atau Tournament. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik pada siklus I masih rendah dan belum mencapai target yang diharapkan oleh peneliti yaitu minimal 70%, oleh karena itu peneliti harus melakukan tindakan lanjutan yaitu ke siklus selanjutnya.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan observer pada kegiatan siklus I ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Terdapat 5 peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru dengan sungguh-sungguh.
- 2) Terdapat 4 peserta didik yang belum aktif selama mengikuti pelajaran seperti tidak berani menyampaikan pendapatnya dan tidak berani untuk bertanya.

- 3) Terdapat 5 peserta didik yang belum tepat waktu menyelesaikan tugas belajarnya.
- 4) Terdapat 3 peserta didik yang tidak bekerja sama dengan kelompok.

Berdasarkan refleksi siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- 1) Guru sebaiknya lebih memberikan motivasi pada peserta didik untuk lebih fokus dalam mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru.
- 2) Guru sebaiknya lebih memberikan penguatan kepada peserta didik agar lebih berani menyampaikan pendapatnya dan berani untuk bertanya.
- 3) Guru sebaiknya lebih tegas terhadap peserta didik yang bermalas-malasan belajar dikelas dan belum tepat waktu dalam menyelesaikan tugasnya.
- 4) Guru harus lebih dapat membimbing kembali peserta didik untuk bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing

e. Pelaksanaan Siklus II

Hal-hal yang dilakukan selama pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan pada pertemuan pertama pada hari Kamis tanggal 29 Februari 2024, pertemuan kedua pada hari Sabtu tanggal 02 Maret 2024, dan pertemuan ketiga pada hari Senin tanggal 04 Maret 2024, adalah sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II ini didasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus ini pendidik lebih menekankan pada penggunaan prosedur kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Peneliti memberikan pembelajaran yang inovatif agar memancing peserta didik untuk lebih aktif dan berani bertanya kepada guru mengenai apa yang belum dipahami serta memberikan penjelasan yang detail terhadap materi yang dipelajari, agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik. Berdasarkan refleksi siklus I dilakukan sebagai perbaikan pada proses penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Peneliti mempersiapkan alat peraga baru yang akan digunakan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Alat peraga yang peneliti gunakan pada saat siklus II sama dengan siklus I yakni ular tangga dan dadu, namun peneliti membuat ukuran yang lebih besar agar peserta didik menggunakan dengan posisi berdiri dan merasakan benar-benar ada dalam permainan atau tournament.

2) Tahap pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak

3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 29 Februari 2024, pertemuan kedua pada tanggal 02 Maret 2024, dan pertemuan ketiga pada tanggal 04 Maret 2024.

a) Pertemuan pertama dilaksanakan pada Sabtu tanggal 29 Februari 2024 pukul 09.30 sampai 10.30 WIB dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I menjelaskan materi “Segi Banyak Beraturan” dengan menggunakan media pembelajaran berupa dadu dan ulartangga, Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1. Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru memberitahu materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Guru memberikan catatan kepada peserta didik dengan menulis di papan tulis tentang materi Segi Banyak Beraturan. Setelah peserta didik selesai menulis, guru mengajak peserta didik untuk mendengarkan penjelasan materi yang telah dituliskan. Guru menjelaskan

mengenai apa itu pengertian Segi Banyak Beraturan, apa saja ciri-ciri segi banyak beraturan, serta apa saja bentuk yang termasuk segi banyak beraturan. Agar peserta didik lebih paham mengenai materi tentang segi banyak beraturan, guru mengimplementasikan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menggunakan permainan ular tangga. Sebelum memulai permainan guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 6-7 peserta didik. Setelah pembagian kelompok guru menjelaskan cara dan peraturan permainan ular tangga masih sama dengan sebelumnya serta membagikan soal untuk masing-masing kelompok. Dalam permainan ular tangga ini peserta didik akan bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan permainan. Setiap peserta didik akan maju bergiliran untuk mewakili kelompok untuk melakukan permainan. Langkah pertama permainan ular tangga yakni melempar dadu, kemudian peserta didik melangkah ke nomor yang sesuai hasil lemparan dadu, setelah itu peserta didik harus menjawab pertanyaan tentang materi Segi Banyak Beraturan yang telah disediakan oleh guru sesuai nomor. Apabila peserta didik dapat menjawab soal

maka peserta didik dapat melanjutkan permainan dan apabila peserta didik tidak bisa menjawab maka akan berhenti satu putaran. Setiap soal yang dijawab akan mendapatkan 2 point dan kelompok yang mencapai finish urutan pertama mendapat 5 point, kedua 3 point dan ketiga mendapat 2 point tambahan. Setelah semua kelompok dapat menyelesaikan permainan maka point pada setiap kelompok akan dijumlahkan lalu diakumulasikan pada saat *Tournament* pada minggu terakhir dan point yang paling banyak akan menjadi pemenangnya. Setelah permainan selesai guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya apabila materi belum jelas.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “Segi Banyak Tidak Beraturan”. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

b) Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 02 Maret 2024 pukul 09.30 sampai 10.30 WIB dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I menjelaskan materi “Segi Banyak Tidak Beraturan” dengan menggunakan media pembelajaran berupa dadu dan ulartangga, Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1. Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru memberitahu materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Guru memberikan catatan kepada peserta didik dengan menulis di papan tulis tentang materi segi banyak tidak beraturan beraturan. Setelah peserta didik selesai menulis, guru mengajak peserta didik untuk mendengarkan penjelasan materi yang telah dituliskan. Guru menjelaskan mengenai apa itu pengertian segi banyak beraturan, selanjutnya apa saja bentuk yang termasuk segi banyak tidak beraturan. Agar peserta didik

lebih paham mengenai materi tentang segi banyak tidak beraturan, guru mengimplementasikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan permainan ular tangga. Sebelum memulai permainan guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 6-7 peserta didik. Setelah pembagian kelompok guru membagikan soal untuk masing-masing kelompok. Dalam permainan ular tangga ini peserta didik akan bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan permainan. Setiap peserta didik akan maju bergiliran untuk mewakili kelompok untuk melakukan permainan. Langkah pertama permainan ular tangga yakni melempar dadu, kemudian peserta didik melangkah ke nomor yang sesuai hasil lemparan dadu, setelah itu peserta didik harus menjawab pertanyaan tentang materi segi banyak tidak beraturan yang telah disediakan oleh guru sesuai nomor yang peserta didik dapatkan. Apabila peserta didik dapat menjawab soal maka peserta didik dapat melanjutkan permainan dan apabila peserta didik tidak bisa menjawab maka akan berhenti satu putaran. Setiap soal yang dijawab akan mendapatkan 2 point dan kelompok yang mencapai finish urutan pertama mendapat 5 point, kedua

3 point dan ketiga mendapat 2 point tambahan. Setelah semua kelompok dapat menyelesaikan permainan maka point pada setiap kelompok akan dijumlahkan lalu diakumulasikan pada saat *Tournament* pada minggu terakhir dan point yang paling banyak akan menjadi pemenangnya. Setelah permainan selesai guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya apabila materi belum jelas.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak Beraturan ”. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

- c) Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 04 Maret 2024 pukul 09.30 sampai 10.30 WIB dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus I menjelaskan materi “Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak Beraturan” dengan menggunakan

media pembelajaran berupa dadu dan ulartangga, Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1. Kegiatan Awal

Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik berdo'a. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran, guru menanyakan materi yang telah pelajari pada pertemuan sebelumnya dan menyampaikan kegiatan pada pembelajaran hari ini.

2. Kegiatan Inti

Guru bersama peserta didik mengulas kembali materi Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan yang telah dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Guru menanyakan kepada peserta didik apa itu segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, apa saja ciri-ciri segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, apa saja contoh segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan, dengan cara menunjuk salah satu peserta didik juga meminta peserta didik menjawab secara bersamaan. Selesaiya guru dan peserta didik mengulas materi kemudian guru memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD). Setelah itu guru mebagikan

kelompok yang memiliki skor tertinggi pada permainan sebelumnya menjadi kelompok pertama dan seterusnya untuk melakukan tournament. Pada tournament ini setiap kelompok mengajukan tiga peserta didik untuk mewakili kelompoknya. Setelah tournament berakhir, guru mengumumkan kelompok yang menang, kemudian setiap tim mendapatkan hadiah sesuai urutan juaranya.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan pada bab 1 ini. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, lalu selanjutnya guru mengingatkan bahwasanya akan dilakukan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) ini dilanjutkan pada penjelasan bab 2 materi “Segi Banyak Beraturan dan Segi banyak Tidak Beraturan. Guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III, kemudian dilanjutkan pada hari Kamis tanggal 07 Maret 2024 untuk dilakukan *post-test* II siklus II kepada peserta didik dengan tugas yang sama pada *pre test* sebelumnya. Jenis tesnya berupa soal essay yang berjumlah 4 butir

soal hal tersebut dilakukan yaitu untuk mengukur pengetahuan peserta didik terkait materi yang telah dipelajari.

f. Hasil Observasi Siklus II

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

Ada beberapa tahapan dalam melakukan observasi, yang pertama adalah observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Pada tahap ini dilakukan observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil format observasi dan evaluasi yang sudah disiapkan. Berikut daftar yang diobservasi aktivitas peserta didik, diantaranya:

Tabel 4.8
Data Rata-rata Persentase Aktivitas Peserta Didik
Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games*
***Tournament*)**

No	Aspek yang diamati	Pertemuan			Jumlah Rata-rata	Ket
		1	2	3		
1	Mendengarkan dan Memperhatikan penjelasan guru	75%	77%	80%	77%	B
2.	Kemauan Mencatat Materi	77%	78%	81%	78%	B
3.	Menyelesaikan tugas Guru	71%	72%	81%	74%	B
4.	Berpartisipasi dan bekerja sama dengan kelompok	73%	77%	85%	78%	B
Rata-rata		74%	76%	82%	76%	B

Penskoran :

80%-100% = A (Sangat Baik)

70%-79% = B (Baik)

60%-69% = C (Cukup)

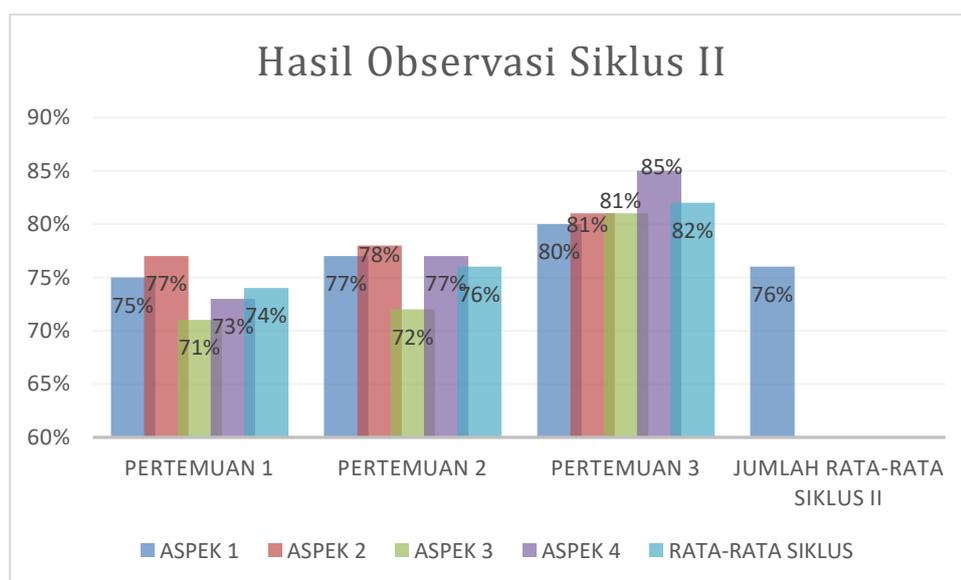
50%-59% = D (Kurang)

0%- 49% = E (Sangat Kurang)³²

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

Gambar 4.5

Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Siklus II



Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa peserta didik ketika memperhatikan penjelasan guru yaitu 75% pada pertemuan satu, pada pertemuan kedua yaitu 77%, dan pada pertemuan ketiga yaitu 80%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya adalah 77%. Pada aspek kedua kemauan mencatat materi dalam

³² Yenti, "Meningkatkan Kreatif Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Problem Based Learning Kelas VI A SD Negeri 09 / IV Kota Jambi" Jurnal Pendidikan Tematik 2021: 27

siklus ini yaitu pada pertemuan satu 77%, pada pertemuan kedua yaitu 78%, dan pada pertemuan ketiga yaitu 81%, dan dihitung rata-ratanya mencapai 78%.

Pada aspek tiga yaitu ketika mengerjakan tugas guru mencapai 71% pada pertemuan satu, pada pertemuan kedua yaitu 72%, dan pada pertemuan ketiga yaitu mencapai 81%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya yaitu 74%. Pada aspek empat yaitu berpartisipasi dan bekerja sama dengan kelompok pada pertemuan satu yaitu 73%, pada pertemuan kedua mencapai 77%, dan pada pertemuan ketiga yaitu 85%, sehingga mencapai rata-ratanya yaitu 78%.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Pada siklus II pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebanyak 2% dan pertemuan kedua ke pertemuan ketiga meningkat sebanyak 6%. Rata-rata seluruh aspek pada siklus II adalah 76%, dalam catatan penskoran observasi peneliti tergolong dalam kategori baik.

Selanjutnya yaitu hasil observasi aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus II. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru pun diamati oleh observer. Aktivitas yang akan dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran

berlangsung mempengaruhi aktivitas belajar bagi peserta didik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas guru saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Data hasil Observasi Aktivitas Guru
Menggunakan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)
Siklus II

No	Aspek yang diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Persiapan			
	Persiapan fisik guru dalam mengajar	3	3	3
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu RPP	3	3	3
	Persiapan Alat Pembelajaran	3	4	4
2.	Kegiatan Belajar Mengajar			
	a. Pendahuluan			
	Apresiasi dan motivasi	3	3	3
	Memeriksa kehadiran siswa	4	4	4
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3
	b. Kegiatan Inti			
	Menyampaikan materi secara garis besar	2	3	4
	Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan	3	3	3
	Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan	3	4	4
	Membimbing siswa dalam permainan atau <i>Tournament</i>	3	4	4
	Melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil kerja kelompoknya	3	3	3
	c. Penutup			
	Melakukan evaluasi secara individu	2	3	3
	Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya	3	3	4
	Menutup kegiatan pembelajaran	3	3	4
3.	Pengelolaan Waktu			
	Ketepatan waktu dalam mengajar	3	3	3
	Ketepatan memulai pembelajaran	3	3	3
	Ketepatan menutup pembelajaran	3	3	3
	Kesesuaian dengan RPP	3	3	3
4.	Suasana Kelas			
	Kelas Kondusif	4	3	4
	Kelas Aktif	3	3	3
	Jumlah Skor	60	64	68
	Presentase	75%	80%	85%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus II dalam setiap pertemuan juga mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan guru sudah memahami proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan telah melakukan evaluasi dari siklus I. pada pertemuan pertama persentase aktivitas guru sebesar 75%, pada pertemuan kedua sebesar 80%, dan pada pertemuan ketiga sebesar 85%.

Setelah itu, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik berdasarkan tes hasil belajar pada siklus II dengan melihat hasil *post-test* yang telah diberikan kepada peserta didik kelas IV MI Tarbiyatul Athfal yang berjumlah 20 peserta didik dengan KKM Matematika 70. Data hasil belajar *post-test* adalah sebagai berikut:

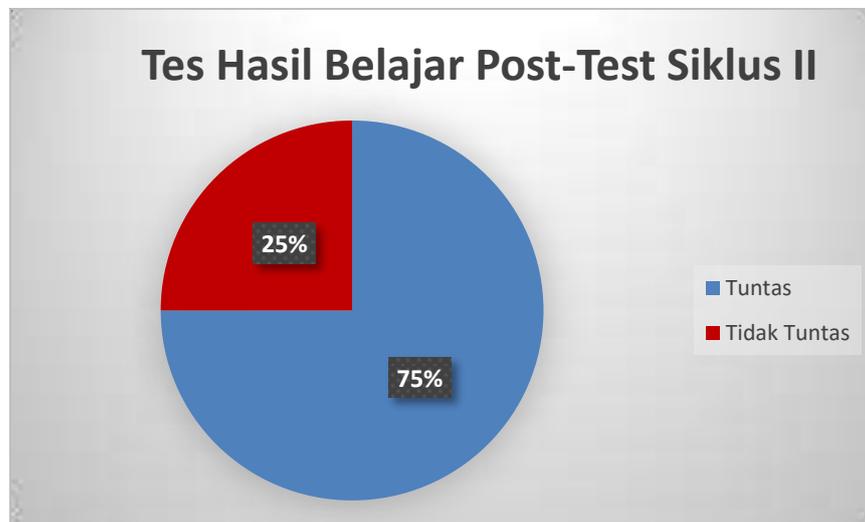
Tabel 4.10

Data Hasil Belajar *Post-test* II Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase
1.	≥ 70	Tuntas	15	75%
2.	< 70	Tidak Tuntas	5	25%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari 20 peserta didik, terdapat 15 peserta didik atau 75% yang tuntas dan 5 peserta didik atau 25% yang belum tuntas. Untuk lebih jelasnya, grafik persentase hasil belajar *post-test* II siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 4.6
Hasil Belajar Post-Test II Siklus II



Penjelasan tersebut menerangkan bahwa hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar pada peserta didik setelah diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Maka dapat diketahui dalam siklus II hasil belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 70%. Sedangkan dalam penelitian ini yaitu tercapainya hasil belajar pada mata pelajaran Matematika dengan rata-rata ketuntasan mencapai 75%.

Faktor yang mendorong terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II, diantaranya yaitu pada siklus I guru belum memahami dengan baik proses pembelajaran menggunakan langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), sedangkan pada siklus II guru sudah dengan maksimal menjalankan langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

dengan baik, sehingga hasil belajar peserta didik juga lebih meningkat dari siklus sebelumnya. Selain itu, pada siklus II peserta didik juga lebih aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), karena dalam model pembelajaran terdapat suatu permainan atau tournament yang menjadikan peserta didik antusias dan berani bertanya terkait materi yang sedang dipelajari, sehingga pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat dan telah mencapai target yang diharapkan.

g. Refleksi

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

1. Peserta didik dapat lebih serius dalam memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.
2. Peserta didik lebih antusias dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), karena guru menggunakan alat peraga dan terdapat permainan atau tournament, sehingga membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.
3. Peserta didik lebih berani untuk maju kedepan memainkan

permainan dan juga berani bertanya terkait materi yang diajarkan.

4. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang telah memenuhi target sehingga penelitian ini tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar melakukan permainan, melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin tertinggi.

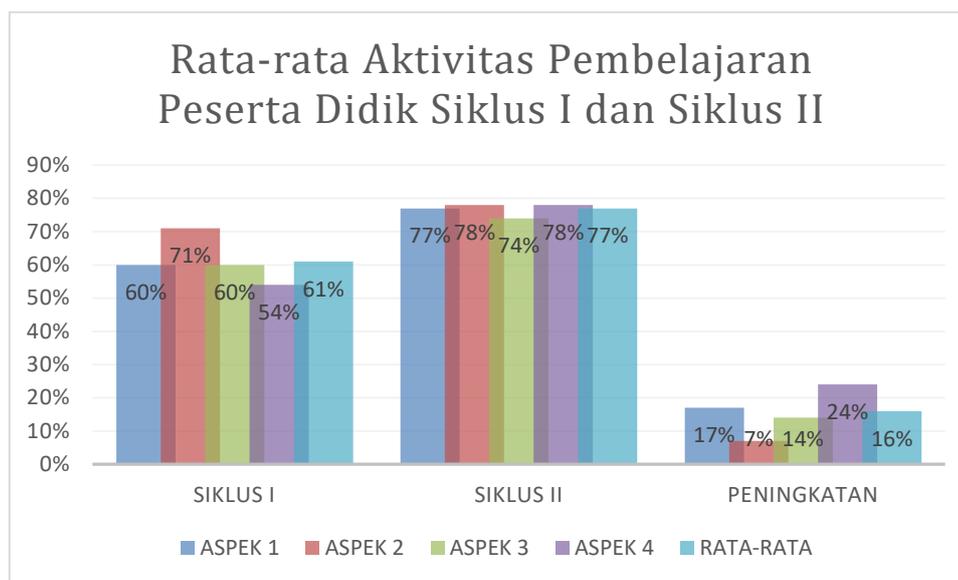
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada rata-rata persentase aktivitas belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11
Data Rata-rata Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran TGT Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1	Mendengarkan dan Memperhatikan penjelasan guru	60%	77%	17%
2	Kemauan Mencatat Materi	71%	78%	7%
3	Menyelesaikan Tugas dari Guru	60%	74%	14%
4	Bekerja Sama dan Berpartisipasi dengan Kelompok	54%	78%	24%
Rata-rata		61%	77%	16%

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

Gambar 4.7
Rata-Rata Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik
Siklus I dan Siklus II



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

1. Mendengarkan dan Memperhatikan Penjelasan Guru

Aktivitas peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran pada siklus I mendapatkan 60%, hal ini dikarenakan terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan guru dan asik mengobrol dengan teman sebangkunya sehingga tidak fokus pada apa yang dijelaskan oleh guru. Sedangkan pada siklus II peserta didik dapat lebih memperhatikan dengan seksama sehingga memperoleh rata-rata sebanyak 77%.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada pembelajaran Matematika dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi, dikarenakan model pembelajaran TGT (*Teams games Tournament*) memiliki kelebihan yang dimana peserta didik dirangsang untuk aktif mengamati, suasana lebih senang dengan adanya permainan atau *tournament* dan lebih bersemangat karena adanya penghargaan bagi kelompok yang terbaik. Sehingga persentase rata-rata pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebanyak 17%.

2. Kemauan Mencatat Materi yang Disampaikan Guru

Kemauan mencatat materi yang disampaikan guru pada siklus I mencapai 71%. Nilai rata-rata aspek ini pada siklus I memang sudah tinggi dikarenakan anak-anak banyak yang langsung mencatat materi yang ditulis pada papan tulis tanpa diperintahkan oleh guru. Beberapa peserta didik pun ada yang bertanya mengenai ditulis atau tidaknya karena mereka ingin segera memulai permainan atau tournament. Pada siklus II aktivitas mencapai 78%, dalam aktivitas tersebut mengalami peningkatan sebesar 8%.

3. Mengerjakan Tugas dari Guru

Aktivitas mengerjakan tugas atau soal yang diberikan guru pada siklus I mencapai 60%. Hal tersebut dikarenakan masih banyak peserta didik yang tidak serius dalam mengerjakan soal karena kurangnya pengawasan kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih asik

bermain dan mengobrol dengan teman sebangkunya, dan peneliti melihat banyak sekali peserta didik yang mencontek. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik bahwa mencontek adalah perilaku tercela, peneliti juga memberikan pemahaman kepada peserta didik pentingnya bersikap jujur dan tidak mencontek. Pada siklus II aktivitas peserta didik meningkat sebesar 74% dan mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 14%.

4. Bekerja Sama dengan kelompok

Bekerja sama dengan kelompok peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus I mencapai 54%. Hal tersebut dikarenakan beberapa peserta didik tidak cocok dengan kelompok yang dibagikan oleh guru, adapun beberapa peserta didik masih bingung dengan permainan atau tournament pada model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan peserta didik juga masih takut salah jawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada permainan tersebut. Dalam permasalahan tersebut peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih berani menyampaikan jawaban, dan peserta didik juga harus bekerja sama dengan kelompok yang sudah dibagikan agar mendapat penghargaan sebagai kelompok terbaik. Sehingga pada siklus II aktivitas peserta didik mengalami peningkatan mencapai 78% dan mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 24%.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan aktivitas pembelajaran peserta didik pada saat menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) telah mengalami

peningkatan dari siklus I ke siklus II atau dapat dikategorikan dalam kategori baik.

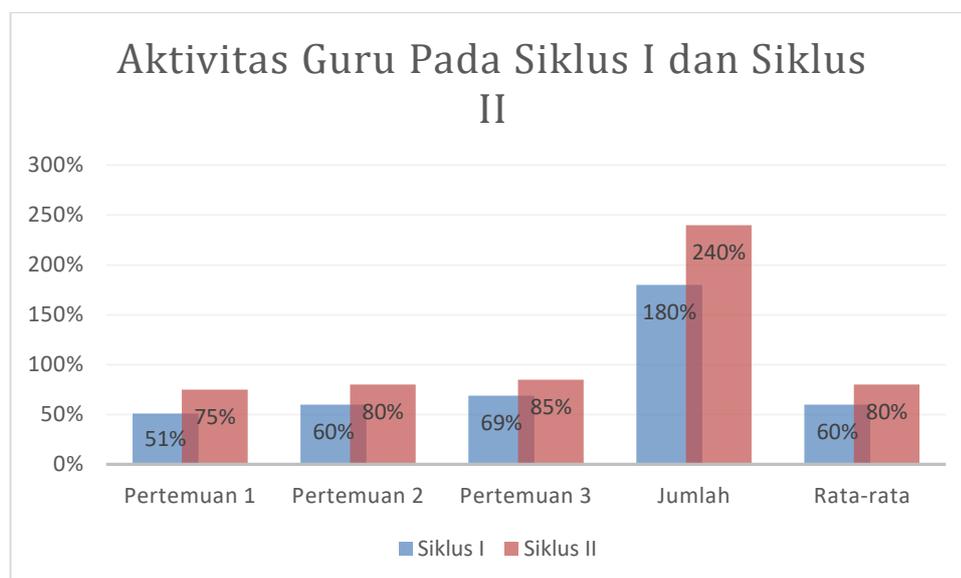
Selanjutnya, hasil pengamatan aktivitas guru telah di peroleh dan guru sudah melaksanakan semua aspek yang diamati, meskipun ada beberapa aspek yang belum terpenuhi dengan maksimal. Untuk melihat perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.12
Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan			Jumlah	Rata-rata
	1	2	3		
Siklus I	51%	60%	69%	180%	60%
Siklus II	75%	80%	85%	240%	80%

Untuk lebih jelasnya data aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam grafik berikut ini:

Gambar 4.8
Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 60% dan pada siklus II adalah 80%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa mengalami peningkatan pada aktivitas yang dilakukan oleh guru sebanyak 20%. Adanya peningkatan tersebut karena guru bersama peneliti mengevaluasi kembali kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dan memperbaiki aktivitas guru pada siklus II saat proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan aktivitas guru pada saat menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II atau dapat dikategorikan dalam kategori baik.

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

Dari hasil penelitian 2 siklus yang telah dilakukan memperoleh hasil belajar Matematika kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.13
Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah		Persentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	≥ 70	Tuntas	9	15	45%	75%
2	< 70	Belum Tuntas	11	5	55%	25%
Jumlah			20	20	100%	100%

Untuk lebih jelasnya, grafik hasil belajar pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dibawah ini:

Gambar 4.9
Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II



Pada tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus II lebih baik di banding pada saat post-test siklus I. Pada siklus I terdapat 9 peserta didik yang tuntas dan 11 peserta didik yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II terdapat 15 peserta didik yang tuntas dan 5 peserta didik yang belum tuntas. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 45% dan pada siklus II meningkat mencapai 75%. Jadi dalam hal tersebut, terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II sebesar 30%. Maka dalam hal ini target yang diinginkan peneliti telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus tersebut.

Peningkatan dari hasil belajar diatas dikarenakan dalam siklus II

guru sudah menjalankan langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan maksimal, sehingga hasil belajar peserta didik dapat lebih meningkat dari siklus I. Pada siklus II peserta didik juga dapat lebih aktif dan mulai berani dibandingkan pada saat siklus I, pada siklus II peserta didik mulai tertarik dan aktif ketika guru menjelaskan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), karena dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terdapat permainan atau *tournament* yang menjadikan peserta didik lebih antusias dan aktif bertanya terkait dengan materi pelajaran. Adapun kesuksesan dalam menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) karena adanya kerjasama antara guru dan siswa, yang mana guru menjadi fasilitator, dapat dilihat pada saat menjelaskan materi selain itu siswa juga diberi tanggung jawab untuk membantu siswa lainnya memahami materi pelajaran dan motivator saat guru selalu memberikan motivasi bagi siswa untuk dapat memahami materi pelajaran. Selanjutnya siswa juga diarahkan dalam diskusi untuk saling membantu teman kelompoknya dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Sedangkan siswa menjadi lebih berfikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran. Kemudian siswa lebih antusias dan termotivasi pada saat pembelajaran dengan adanya permainan atau *tournament* yang disajikan oleh guru. Siswa juga bekerjasama dengan baik dan benar dengan kelompoknya masing-masing untuk mendapat skor paling tinggi dan

menjadi juara dalam permainan atau tournament. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Azira, Putrini Mahadewi dan Ngurah Japa yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar IPA. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dapat mempengaruhi hasil belajar IPA. Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menjadikan guru sebagai fasilitator dan motivator kemudian siswa menjadi lebih berfikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran..

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dari pembahasan yang sudah dijelaskan di atas bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV MI Tarbiyatul Athfal pada pembelajaran Matematika dengan muatan materi Pembulatan Hasil Pengukuran dan Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada hasil belajar post-test I siklus I rata-rata ketuntasan yang diperoleh adalah 45% sebanyak 9 peserta didik yang tuntas melebihi KKM, sedangkan pada siklus II rata-rata ketuntasan post-test II yaitu 75% sebanyak 15 peserta didik yang tuntas melebihi KKM. Dalam hal ini dapat dibuktikan bahwa adanya peningkatan persentase dari siklus I dengan siklus II yaitu sebesar 30%.

Peningkatan tersebut terjadi karena pada siklus II guru telah maksimal dalam menggunakan langkah-langkah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dibandingkan pada saat siklus I, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Peserta Didik menjadi aktif dan antusias saat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), karena dalam menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini peserta didik berani bertanya terkait materi, sehingga pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat dan sudah mencapai target yang diharapkan oleh peneliti yaitu minimal 70%. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams*

Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar di kelas IV MI Tarbiyatul Athfal.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dan dari uraian sebelumnya dari proses belajar mengajar mata pelajaran Matematika lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang lebih optimal bagi peserta didik, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Diharapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini dijadikan alternatif yang dapat dijadikan kontribusi pemikiran dan informasi khususnya pada guru mata pelajaran Matematika dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dengan diterapkannya model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ini peserta didik dapat menjadi interaktif dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membantu pemahaman peserta didik dalam materi Matematika.

2. Untuk Kepala Sekolah

Diharapkan pihak kepala sekolah lebih memberikan motivasi kepada guru mata pelajaran Matematika yang akan menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan peserta didik lebih tertarik memahami materi melalui usahanya sendiri dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan untuk peneli selanjutnya dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan variabel yang berbeda seperti yang dikaitkan dengan partisipasi siswa, keaktifan siswa atau motivasi siswa. Demikian pula peneliti dapat mengembangkan dalam pelajaran yang lain dengan model pembelajaran ini. Kemudian dalam penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) untuk peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam terlebih dahulu tentang model pembelajaran tersebut, agar saat melakukan penelitian lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mely. “Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing Di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* Vol.1, no. 1 (2017).
- Ali Mustadi, Dkk. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. UNY Press, 2020.
- Astuti, Wahyu, dan Firosalia Kristin. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2018): 156.
- Dewiyanti, Ni Kd. “Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2018): 29–37.
- Febrianti, Nini. “Penggunaan Metode Pembelajaran Team Games Turnament Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar.” *Al-Bahtsu* Vol.5, no. 6 (2020).
- Gayatri, Yuni. “Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi.” *Didaktis* Vol.8, no. 3 (2019).
- Hasrattudin. *Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika*. Medan: Universitas Negeri Medan, 2020.
- Hidayat. *Strategi Pembelajaran Populer*. Diva Press, 2019.
- Isrok’atun, Amelia Rosmala. “Model-Model Pembelajaran Matematika - Google Books.” *PT Bumi Aksara*, 2021.
- Khoerunnisa, Putri, dan Syifa Masyhuril Aqwal. “Analisis Model-model Pembelajaran.” *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 1–27.
- Lestari, Sutriani Inda. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas SD Inpres No.181 Pattopakang,” no. 2 (2019): 1–13.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cpta, 2018.
- Maulidina, Hikmatul. “Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia.” *Buana Pengabdian* 1, no. 2 (2019): 2.
- Musdalipa, Firda Razak, dan A. Jaya Alam. *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Disunting oleh Yosa Eka Sari. Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media, 2022.

- Nurhayati, Asep Sukenda Egok, dan Aswarliansyah. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 3.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *jurnal tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 175.
- Octavia, Shilphy A. *Model-Model Pembelajaran*. Disunting oleh Avinda Yuda Wati. Cet-Ke 1. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020.
- Panuntun, Faiz. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada SiswaKelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara.” *Journal of Sport Coaching and Physical Education* 5, no. 1 (2020): 19–23.
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Pasek Suryawan, dan Ratih Ayu Absari. *Belajar dan Pembelajaran*. Cet Ke-2. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Putranto, Ardian Rozaq, Dika Inaya, Putri AyuMahardika, dan Anis Rahmadhani Safira. “Terampil Membaca dan menulis Bahasa Indonesia SD.” *Bab Ii*, 2023.
- Sajidan. “Jurnal Pendidikan Dwija Utama - Google Books.” *Forum Komunikasi Guru Pengawas Surakarta*, 2018.
- Setiawan, Andi. “Belajar Dan Pembelajaran - Google Books.” *Cv. Media Sains Indonesia*, 2021.
- Soimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018.
- Solihah, Ai. “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Jurnal SAP Vol.1* (2016): 47.
- Somayana, Wayan. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 3 (2020): 350–61.
- Surya, Yenni Fitra. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2018): 154–63.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Tibahary, Abdul Rahman, dan Muliana Muliana. “Model-Model Pembelajaran Inovatif.” *Scolae: Journal of Pedagogy* 1, no. 1 (2018): 54–64.
- Zulaikha. *hasil wawancara wali IV MI Tarbiyatul Athfal, pada tanggal 10 September 2023, t.t.*

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1



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

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

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

Nomor : B-6030/In.28.1/J/TL.00/12/2023
Lampiran :-
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

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

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **MUTIARA KHARISMA**
NPM : 2001030021
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMEN) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV A MI TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024**

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, 26 Desember 2023
Ketua Jurusan,



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

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=2001030021>.
Token = 2001030021

Lampiran 2

**Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester Mata Pelajaran
Matematika Kelas IV MI Tarbiyatul Athfal Balekencono
Tahun Pelajaran 2023/2024**

NO	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
1.	Ayunda Kaila Agustina	70	40	TT
2.	Aini Alfadilah	70	70	T
3.	Azwa Fitriana	70	50	TT
4.	Anes Dinda Pratiwi	70	40	TT
5.	Alfian Rizki Pratama	70	40	TT
6.	Ananda Geri Kurniawan	70	80	T
7.	Ahmad Roehan Mubarak	70	40	TT
8.	Dinda Syafira Azalia	70	80	T
9.	Elsa Septiani	70	60	TT
10.	Isnain Khoirul Akbar	70	60	TT
11.	Kaila Saskia Putri	70	60	TT
12.	Kaila Saeka Putri	70	50	TT
13.	Lailatul Asyifa	70	40	TT
14.	Ninja Vino Pratama	70	40	TT
15.	Naura Naifatul S	70	80	T
16.	Ririn Dwi Arianti	70	60	TT
17.	Rendi Askadeo Kelana	70	50	TT
18.	Sayyida Tsaqifa A	70	80	T
19.	Siti Nur Hidayah	70	40	TT
20.	Wilda Latifatul A	70	40	TT

Keterangan

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Lampiran 3

OUTLINE

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN NOTA DINAS
HALAMAN PERSETUJUAN
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. Hasil Belajar
 1. Pengertian Hasil Belajar
 2. Jenis-jenis Hasil Belajar
 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
 - a. Faktor Internal
 - b. Faktor Eksternal
 4. Aktivitas Belajar
- B. Model Pembelajaran TGT (Tames Games Tournament)
 1. Pengertian Model Pembelajaran TGT
 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT
 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT
 - a. Kelebihan Model Pembelajaran TGT

- b. Kekurangan Model Pembelajaran TGT
 - 4. Hal Yang Perlu Diperhatikan
 - 5. Manfaat Model Pembelajaran TGT
- C. Pembelajaran Matematika SD/MI
 - 1. Pengertian Pembelajaran Matematika
 - 2. Tujuan Pembelajaran Matematika
 - 3. Materi Yang Diajarkan
 - a. Pembulatan Hasil Pengukuran
 - b. Segi Banyak Beraturan Segi Banyak Tidak Beraturan
- D. Hipotesis

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
 - 1. Variabel Terikat
 - 2. Variabel Bebas
- C. Lokasi Penelitian
- D. Subjek Dan Objek Penelitian
- E. Rencana Tindakan
 - 1. Tahap-Tahap Penelitian
 - Siklus I
 - a. Tahap Perencanaan
 - b. Tahap Pelaksanaan Tindakan
 - c. Tahap Pengamatan
 - d. Tahap Refleksi
 - Siklus II
 - 2. Teknik Pengumpulan Data
 - a. Metode Observasi
 - b. Tes Hasil Belajar
 - c. Metode Dokumentasi
- F. Instrumen Penelitian
 - 1. Lembar Observasi
 - 2. Instrument Tes Hasil Belajar Siswa
- G. Teknik Analisis Data
- H. Indikator Keberhasilan Tindakan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Kondisi Awal
 - 2. Siklus I
 - 3. Siklus II
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

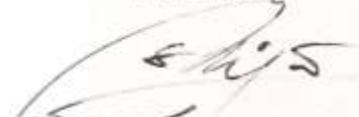
B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Pembimbing



H.NINDIA Yuliwulandana M.Pd
NIP. 1970072119990310003

Metro, 29 Desember 2023

Mahasiswa



Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

Lampiran 4

SILABUS

Satuan Pendidikan : MI Tarbiyatul Athfal
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas /Semester : IV/Genap
 Tahun Pelajaran : 2023/2024

Kompetensi Inti

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

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber Belajar
3.7 Menjelaskan dan melakukan pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat kesatuan terdekat 4.7 Menyelesaikan masalah pembulatan panjang dan berat kesatuan terdekat	3.7.1 Menganalisis menjumlahkan Pembulatan 3.7.2 Menganalisis Pembulatan Bilangan ke Satuan Terdekat 4.7.1 Menyelesaikan penyelesaian masalah pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat kesatuan terdekat	Pembulatan hasil Pengukuran kesatuan, puluhan atau ratusan terdekat.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi cara pembulatan kebawah, contoh: 12,4 cm dibulatkan menjadi 12 cm dan 24,7 kg dibulatkan menjadi 25 kg • Mengidentifikasi cara pembulatan keatas, contoh: 12,6 cm dibulatkan menjadi 13 cm; 28,9 kg dibulatkan menjadi 29 kg • Menyelesaikan permasalahan yang 	12 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap • Tes Tulis • Penugasan 	<ul style="list-style-type: none"> • BukuSiswa MATEMATI KA Kelas IV • BukuPetunjuk Guru MATEMATI KA Kelas IV • Modul/bahan ajar • Internet

<p>3.8 Menganalisis segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan</p> <p>4.8 Mengidentifikasi segibanyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan</p>	<p>3.8.1 Mengenal beraturan dan beraturan</p> <p>4.8.1 Membedakan segibanyak beraturan dan tidak beraturan</p>	<p>Segibanyak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segibanyak beraturan • Segibanyak tak beraturan 	<p>melibatkan pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal berbagai bentuk segibanyak beraturan dan takberaturan dari gambar • Membedakan gambar segibanyak beraturan dan tak beraturan dan menjelaskan alasannya. 	12 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap • Tes tulisan • Penugasan 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV • Buku Petunjuk Guru MATEMATIKA Kelas IV • Modul bahan ajar • Internet
<p>3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga</p> <p>4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga</p>	<p>3.9.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga</p> <p>3.9.2 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi</p> <p>3.9.3 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi</p> <p>3.9.4 Menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang</p> <p>3.9.5 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang</p> <p>3.9.6 Menganalisis cara dan</p>	<p>Keliling dan luas daerah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persegi • Persegi panjang • Segitiga 	<p>Mengidentifikasi berbagai bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan eksplorasi pengukuran bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga untuk menentukan keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga • Menggunakan rumus untuk menentukan keliling dan luas bangun datar • Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga) • Menyajikan penyelesaian 	12 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap • Tes lisan dan tulisan • Tes psikomotorik • Penugasan • Proyek • Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV • Buku Petunjuk Guru MATEMATIKA Kelas IV • Modul bahan ajar • Internet • Modul lain yang relevan

<p>3.10 Menjelaskan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret</p> <p>4.10 Mengidentifikasi hubungan antargaris (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret</p>	<p>menentukan keliling segitiga</p> <p>3.9.7 Menganalisis cara menghitung dan menentukan luas segitiga</p> <p>4.9.1 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p> <p>4.9.2 Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p>	<p>Hubungan antargaris</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garissejajar • Garis berpotongan • Garis berhimpit 	<p>permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, segitiga)</p>	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap • Tes lisan dan tulisan • Tes psikomotorik • Penugasan • Proyek • Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV • Buku Petunjuk Guru MATEMATIKA Kelas IV • Modul/bahan ajar • Internet • Modul lain yang relevan
---	--	---	---	--------------	--	---

<p>3.11 Menjelaskan data diri peserta didik dan lingkungannya yang disajikan dalam bentuk diagram batang</p> <p>4.11 Membaca data diri dan lingkungannya yang disajikan dalam bentuk diagram batang</p>	<p>4.10.2Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, dan berhimpit)</p>	<p>3.11.1Menganalisis cara menafsirkan data yang disajikan dalam bentuk diagram batang</p> <p>3.11.2Menganalisis cara untuk membaca data dalam bentuk diagram batang</p> <p>3.11.3Menganalisis membuat data dengan menggunakan diagram batang</p> <p>4.11.1Menggunakan konsep diagram batang untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.11.2Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan data dan pengukuran</p>	<p>Data dan pengukuran</p>	<p>berpotongan, dan berhimpit)</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan penyelesaian permasalahan yang melibatkan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, dan berhimpit) 	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap Tes lisan dan tulisan Tes psikomotorik Penugasan Proyek Praktik 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV Buku Petunjuk Guru MATEMATIKA Kelas IV Modul/bahan ajar Internet Modul lain yang relevan
<p>3.12 Menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar baku dalam satuan baku dengan</p>	<p>3.12.1Menganalisis dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan</p>	<p>Pengukuran sudut dengan busur derajat</p>	<p>Data dan pengukuran</p>	<p>Menentukan penyelesaian permasalahan yang melibatkan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, dan berhimpit)</p>	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian sikap Tes lisan dan tulisan Tes 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Siswa MATEMATIKA Kelas IV Buku Petunjuk

<p>menggunakan busur derajat</p> <p>4.12 Mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat</p>	<p>busur derajat</p> <p>3.12.2 Memahami Pengertian Sudut</p> <p>3.12.3 Mengidentifikasi cara Membandingkan Besar Sudut</p> <p>3.12.4 Menganalisis cara Mengukur Sudut dengan Busur Derajat</p> <p>3.12.5 Menganalisis Menentukan Besar Sudut Putar</p> <p>4.12.1 Menggunakan pengukuran sudut dengan busur derajat untuk menyelesaikan masalah</p> <p>4.12.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pengukuran sudut dengan busur derajat</p>	<p>macam bentuk sudut yang berbeda pada bangun datar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan busur derajat untuk mengukur sudut pada bidang datar • Memprediksi ukuran suatu sudut dan memeriksa ketepatan hasil prediksi dengan melakukan pengukuran • Menggunakan pengukuran sudut dengan busur derajat untuk menyelesaikan masalah • Menyajikan penyelesaian masalah yang berkaitan dengan pengukuran sudut dengan busur derajat 	<p>psikomotorik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Proyek • Praktik 	<p>Guru</p> <p>MATEMATIKA Kelas IV</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul bahan ajar • Internet • Modul lain yang relevan
--	--	--	--	--

Batanghari, 10 Januari 2024
Praktikkan

MUTIARA KHARISMA
NPM : 2001030021

Guru Kelas IV

ZULAIKHAH, S.Pd

DR. TAMYIS, M.Pd

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: MI Tarbiyatul Athfal
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Pembulatan Hasil Pengukuran Panjang dan Berat
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan factual 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 factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.7 Menjelaskan dan melakukan pembulatan hasil pengukuran berat ke satuan terdekat.
 4.7 Menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran berat kesatuan terdekat

C. Indikator Pencapaian

1. Menganalisis dan menjumlahkan pembulatan.
2. Menganalisis cara pembulatan hasil pengukuran berat kesatuan terdekat
3. Menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran berat kesatuan terdekat.

D. Tujuan Pembelajaran

- a) Melalui media ular tangga siswa dapat memahami hubungan antar satuan berat.
- b) Melalui media ular tangga siswa dapat menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran berat ke satuan terdekat.

E. Materi Pokok : Pembulatan hasil pengukuran berat

F. Metode dan Model Pembelajaran

- a) Metode : Ceramah, Tournamnet dan penugasan.
- b) Model : *Cooperative tipe Teams Games Tournament*

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan menanyakan kabar pada siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa dan meminta salah seorang siswa memimpin doa. 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. <ol style="list-style-type: none"> a. Anak-anak, ada yang tau tentang pengukuran berat? b. Siapa yang tau apa saja satuan berat? c. Siapa yang tau bagaimana pembulatan pengukuran berat? 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan serta tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembulatan hasil pengukuran berat. 2. Siswa melakukan tanya jawab Bersama guru mengenai materi yang telah disampaikan. 3. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 siswa. 4. Guru menyampaikan cara dan aturan permainan ular tangga. 5. Setiap kelompok diberi soal permainan ular tangga. 6. Siswa melakukan permainan ular tangga secara bergiliran setiap kelompok. 7. Setiap kelompok diminta menjawab soal yang diberikan oleh guru 8. Guru menyampaikan skor setiap kelompok untuk tournament pada pertemuan terakhir 9. Siswa mendengarkan penguatan dari guru. 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bertanya jawab dengan guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru memberikan penugasan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari. 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan memberikan salam. 	10 Menit

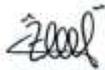
H. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Peraga
 - a. Ular tangga
 - b. Dadu
2. Sumber Belajar
Kurniawati, Kuncoro Budi Pramono. 2022. Modulku Matematika untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas 4 Semester 2. Surakarta, Mediatama

IX. Penilaian**1. Teknik Penilaian**

- a. Penilaian Sikap : Percaya Diri, teliti, kerja sama.
- b. Penilaian Pengetahuan : Pemahaman pembulatan hasil pengukuran panjang.
- c. Penugasan : Mengerjakan lembar kerja siswa

Guru Kelas IV



ZULAIKHAH, S.Pd

Batanghari,
Peneliti



MUTIARA KHARISMA
NPM : 2001030021



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: MI Tarbiyatul Athfal
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Pembulatan Hasil Pengukuran Panjang dan Berat
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

I. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan factual 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 factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

II. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.7 Menjelaskan dan melakukan pembulatan hasil pengukuran panjang ke satuan terdekat.
 4.7 Menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran Panjang ke satuan terdekat

III. Indikator Pencapaian

1. Menganalisis dan menjumlahkan pembulatan.
2. Menganalisis cara pembulatan hasil pengukuran panjang
3. Menyediakan penyelesaian masalah pembulatan hasil pengukuran Panjang kesatuan terdekat.

IV. Tujuan Pembelajaran

- 1) Melalui media ular tangga siswa dapat memahami hubungan antar satuan panjang.
- 2) Melalui media ular tangga siswa dapat menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran Panjang ke satuan terdekat.

V. Materi Pokok : Pembulatan hasil pengukuran Panjang

VI. Metode dan Model Pembelajaran

- 1) Metode : Ceramah, permainan atau *tournament*, penugasan
- 2) Model : *Cooperative tipe TGT (Teams Games Tournament)*

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan menanyakan kabar pada siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa dan meminta salah seorang siswa atau ketua kelas untuk memimpin doa. 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. <ol style="list-style-type: none"> a. Anak-anak, ada yang tau tentang pengukuran panjang? b. Siapa yang tau apa saja satuan panjang? c. Siapa yang tau bagaimana pembulatan pengukuran Panjang? 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan serta tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembulatan hasil pengukuran Panjang 2. Siswa melakukan tanya jawab Bersama guru mengenai materi yang telah disampaikan. 3. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 siswa. 4. Guru menyampaikan cara dan aturan permainan ular tangga. 5. Setiap kelompok diberi soal permainan ular tangga. 6. Siswa melakukan permainan ular tangga secara bergiliran setiap kelompok. 7. Setiap kelompok diminta menjawab soal yang diberikan oleh guru 8. Guru menyampaikan skor setiap kelompok untuk tournament pada pertemuan terakhir 9. Siswa mendengarkan penguatan dari guru. 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bertanya jawab dengan guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru memberikan penugasan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari. 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan memberikan salam. 	10 Menit

VIII. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Peraga
 - a. Ular tangga
 - b. Dadu
2. Sumber Belajar

Kurniawati, Kuncoro Budi Pramono. 2022. Modulku Matematika untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas 4 Semester 2. Surakarta, Mediatama

IX. Penilaian**1. Teknik Penilaian**

- a. Penilaian Sikap : Percaya Diri, teliti, kerja sama.
- b. Penilaian Pengetahuan : Pemahaman pembulatan hasil pengukuran panjang.
- c. Penugasan : Mengerjakan lembar kerja siswa

Guru Kelas IV



ZULAIKHAH, S.Pd

Batanghari,
PenelitiMUTIARA KHARISMA

NPM : 2001030021

Mengetahui,
Kepala Madrasah Tarbiyahul Athfal



TAMYIS, M.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan pendidikan	: MI Tarbiyatul Athfal
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Pembulatan Hasil Pengukuran Panjang dan Berat
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

I. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** : Mencrima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan factual 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 factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

II. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.7 Menjelaskan dan melakukan pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat kesatuan terdekat.
 4.7 Menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran panjang dan berat kesatuan terdekat

III. Indikator Pencapaian

1. Menganalisis dan menjumlahkan pembulatan.
2. Menganalisis cara pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat kesatuan terdekat.
3. Menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat kesatuan terdekat.

IV. Tujuan Pembelajaran

- 1) Melalui media ular tangga siswa dapat memahami hubungan antar satuan Panjang dan Berat.
- 2) Melalui media ular tangga siswa dapat menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran Panjang dan Berat ke satuan terdekat.

V. Materi Pokok : Pembulatan hasil pengukuran panjang

VI. Metode dan Model Pembelajaran

- 1) Metode : Ceramah, Tournamnet dan penugasan.
- 2) Model : *Cooperative tipe Teams Games Tournament*

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan menanyakan kabar pada siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa dan meminta salah seorang siswa memimpin doa. 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. <ol style="list-style-type: none"> a. Anak-anak, ada yang tau tentang pengukuran panjang? b. Siapa yang tau apa saja satuan panjang? c. Siapa yang tau bagaimana pembulatan pengukuran Panjang? 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan serta tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi pembulatan hasil pengukuran Panjang. 2. Siswa melakukan tanya jawab Bersama guru mengenai materi yang telah disampaikan. 3. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 siswa. 4. Guru menyampaikan cara dan aturan tournament ular tangga. 5. Setiap kelompok diberi soal tournament ular tangga. 6. Siswa melakukan tournament ular tangga secara bergiliran setiap kelompok. 7. Setiap kelompok diminta menjawab soal yang diberikan oleh guru 8. Guru mengumumkan kelompok yang mendapat juara 1 yang mendapatkan skor tertinggi berikut dengan juara selanjutnya 9. Guru memberikan hadiah disetiap kelompoknya sesuai urutan juaranya 10. Siswa mendengarkan penguatan dari guru. 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bertanya jawab dengan guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru memberikan motivasi agar peserta didik lebih semangat belajar kembali setiap materi yang disampaikan dan belajar untuk bekerja sama dengan kelompok masing-masing agar mendapat penghargaan sebagai kelompok terbaik . 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan memberikan salam. 	10 Menit

VIII. Alat dan Sumber Belajar

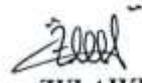
1. Alat Peraga
 - a. Ular tangga
 - b. Dadu
2. Sumber Belajar

Kurniawati, Kuncoro Budi Pramono. 2022. Modulku Matematika untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas 4 Semester 2. Surakarta, Mediatama

IX. Penilaian**1. Teknik Penilaian**

- | | |
|--------------------------|--|
| a. Penilaian Sikap | : Percaya Diri, teliti, kerja sama. |
| b. Penilaian Pengetahuan | : Pemahaman pembulatan hasil pengukuran panjang. |
| c. Penugasan | : Mengerjakan lembar kerja siswa |

Guru Kelas IV


ZULAIKHAH, S.Pd

Batanghari,
Peneliti


MUTIARA KHARISMA
NPM : 2001030021

Mengetahui,
Kepala MI Ta'biyathul Athfal


TAMYIS, M.Pd



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan pendidikan	: MI Tarbiyatul Athfal
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Segi Banyak di Sekitar
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

I. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan factual 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 factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

II. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.8 Menganalisis segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan
 4.8 mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

III. Indikator Pencapaian

1. Mengenal segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan
2. Membedakan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

IV. Tujuan Pembelajaran

- 1) Melalui media ular tangga siswa dapat memahami pengertian segi banyak tidak beraturan.
- 2) Melalui media ular tangga siswa dapat mengetahui ciri-ciri segi banyak tidak beraturan.

V. Materi Pokok : Segi Banyak Beraturan Tidak Beraturan

VI. Metode dan Model Pembelajaran

- 1) Metode : Ceramah, permainan atau *tournament*, penugasan
- 2) Model : *Cooperative tipe TGT (Teams Games Tournament)*

IX. Penilaian**1. Teknik Penilaian**

- a. Penilaian Sikap : Percaya Diri, teliti, kerja sama.
- b. Penilaian Pengetahuan : Pemahaman pembulatan hasil pengukuran panjang.
- c. Penugasan : Mengerjakan lembar kerja siswa

Guru Kelas IV**ZULAIKHAH, S.Pd****Batanghari,
Peneliti****MUTIARA KHARISMA****NPM : 2001030021**

Mengetahui,
Kepala MI Tarbiyathul Athfal



TAMYIS, M.Pd

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan pendidikan	: MI Tarbiyatul Athfal
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Segi Banyak di Sekitar
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

I. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI 3** : Memahami pengetahuan factual 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 factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

II. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.8 Menganalisis segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan
- 4.8 mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

III. Indikator Pencapaian

- 1. Mengenal segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan
- 2. Membedakan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

IV. Tujuan Pembelajaran

- 1) Melalui media ular tangga siswa dapat memahami pengertian segi banyak beraturan.
- 2) Melalui media ular tangga siswa dapat mengetahui ciri-ciri segi banyak beraturan.

V. Materi Pokok : Segi Banyak Beraturan

VI. Metode dan Model Pembelajaran

- 1) Metode : Ceramah, permainan atau *tournament*, penugasan
- 2) Model : *Cooperative tipe TGT (Teams Games Tournament)*

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan menanyakan kabar pada siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa dan meminta salah seorang siswa atau ketua kelas untuk memimpin doa. 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. <ol style="list-style-type: none"> a. Anak-anak, ada yang tau tentang segi banyak? b. Siapa yang tau apa saja macam segi banyak? 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan serta tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi segi banyak beraturan. 2. Siswa melakukan tanya jawab Bersama guru mengenai materi yang telah disampaikan. 3. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 siswa. 4. Guru menyampaikan cara dan aturan permainan ular tangga. 5. Setiap kelompok diberi soal permainan ular tangga. 6. Siswa melakukan permainan ular tangga secara bergiliran setiap kelompok. 7. Setiap kelompok diminta menjawab soal yang diberikan oleh guru 8. Guru menyampaikan skor setiap kelompok untuk tournament pada pertemuan terakhir 9. Siswa mendengarkan penguatan dari guru. 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bertanya jawab dengan guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru memberikan penugasan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari. 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan memberikan salam. 	10 Menit

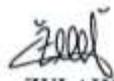
VIII. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Peraga
 - a. Ular tangga
 - b. Dadu
2. Sumber Belajar

Kurniawati, Kuncoro Budi Pramono. 2022. Modulku Matematika untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas 4 Semester 2. Surakarta, Mediatama

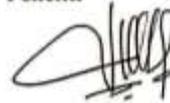
1. **Penilaian**
- a. Penilaian Sikap : Percaya Diri, teliti, kerja sama
 - b. Penilaian Pengetahuan : Pemahaman pembulatan hasil pengukuran panjang.
 - c. Penugasan : Mengerjakan lembar kerja siswa

Guru Kelas IV



ZULAIKHAH, S.Pd

Batanghari,
Peneliti



MUTIARA KHARISMA
NPM : 2001030021

Mengetahui,
Kepala MI Ta'biyathul Athfal



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan pendidikan	: MI Tarbiyatul Athfal
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Segi Banyak di Sekitar
Kelas/ Semester	: IV/ 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x Pertemuan)

I. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1** : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan factual 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 factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

II. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.7 Menganalisis segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan
 4.7 Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

III. Indikator Pencapaian

1. Mengenal segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan
2. Membedakan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

IV. Tujuan Pembelajaran

- 1) Melalui media ular tangga siswa dapat memahami segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan
- 2) Melalui media ular tangga siswa dapat membedakan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan

V. Materi Pokok : Segi Banyak Beraturan dan Segi Banyak Tidak Beraturan

VI. Metode dan Model Pembelajaran

- 1) Metode : Ceramah, Tournamnet dan penugasan.
- 2) Model : *Cooperative tipe Teams Games Tournament*

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan menanyakan kabar pada siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdoa dan meminta salah seorang siswa memimpin doa. 3. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. <ol style="list-style-type: none"> a. Anak-anak, apa itu segi banyak? b. Ada berapa macam segi banyak? c. Coba sebutkan apa saja macamnya? 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan serta tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan. 2. Siswa melakukan tanya jawab Bersama guru mengenai materi yang telah disampaikan. 3. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 siswa. 4. Guru menyampaikan cara dan aturan tournament ular tangga. 5. Setiap kelompok diberi soal tournament ular tangga. 6. Siswa melakukan tournament ular tangga secara bergiliran setiap kelompok. 7. Setiap kelompok diminta menjawab soal yang diberikan oleh guru 8. Guru mengumumkan kelompok yang mendapat juara 1 yang mendapatkan skor tertinggi berikut dengan juara selanjutnya 9. Guru memberikan hadiah disetiap kelompoknya sesuai urutan juaranya 10. Siswa mendengarkan penguatan dari guru. 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bertanya jawab dengan guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilakukan. 2. Guru memberikan motivasi agar peserta didik lebih semangat belajar kembali setiap materi yang disampaikan dan belajar untuk bekerja sama dengan kelompok masing-masing agar mendapat penghargaan sebagai kelompok terbaik . 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan memberikan salam. 	10 Menit

VIII. Alat dan Sumber Belajar

1. Alat Peraga
 - a. Ular tangga
 - b. Dadu

2. Sumber Belajar

Kurniawati, Kuncoro Budi Pramono. 2022. Modulku Matematika untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas 4 Semester 2. Surakarta, Mediatama

IX. Penilaian

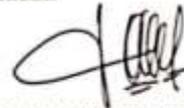
1. Teknik Penilaian

- | | |
|--------------------------|--|
| a. Penilaian Sikap | : Percaya Diri, teliti, kerja sama. |
| b. Penilaian Pengetahuan | : Pemahaman pembulatan hasil pengukuran panjang. |
| c. Penugasan | : Mengerjakan lembar kerja siswa |

Guru Kelas IV



ZULAIKHAH, S.Pd

Batanghari,
Peneliti

MUTIARA KHARISMA

NPM : 2001030021

Mengetahui,
Kepala MTs Tarbiyathul Athfal



LAMVIS, M.Pd

Lampiran 6

Kisi Soal Pre-Test dan Post-Test Siklus I dan II

Kisi-kisi Soal Siklus I

Pre-test dan Post-test

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No Soal	Ranah Kognitif	Skor
3.7 Menjelaskan dan Melakukan pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat ke satuan terdekat	3.7.1 Menganalisis pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat kesatuan terdekat	1	C2	24
	3.7.2 Menjumlahkan pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat ke satuan terdekat	2	C2	24
4.7 Menyelesaikan masalah pembulatan hasil pengukuran Panjang dan berat kesatuan terdekat	4.7.1 menyediakan penyelesaian masalah pembulatan hasil pengukuran Panjang kesatuan terdekat.	3	C3	26
	4.7.2 Menyediakan penyelesaian masalah pembulatan hasil pengukuran berat ke satuan terdekat	4	C3	26

Keterangan :

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

Kisi-kisi Soal Siklus II

Pre-test dan Post-test

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No Soal	Ranah Kognitif	Skor
3.8 Menganalisis segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	3.8.1 mengenal segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	1,2	C1	25
4.8. Mengidentifikasi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	4.8.1 Membedakan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan	4,5	C2	25

Keterangan :

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

Lampiran 7**Soal *Pre-test* dan *Post-test* Siklus I****Nama :****Kelas :****Jawablah Pertanyaan-Pertanyaan Berikut Ini dengan Benar !**

1. Hasil pengukuran sebuah pensil menggunakan penggaris adalah 7,4 cm. Apabila dibulatkan ke satuan terdekat maka hasil adalah
2. Adik Dafa mempunyai berat badan 9,7 kg. Berapa berat badan adik Dafa jika dibulatkan ke satuan terdekat?
3. Pada hari itu, disebuah posyandu terdapat pengukuran bayi dan balita. Salah satu hasil pengukurannya adalah sebagi berikut.
Tinggi bayi 66,7 cm dan beratnya sekitar 7,2
Bagaimana pembulatan kesatuan terdekat?
4. Berat badan adit 75 kg dan tingginya 1,7 m. berapa berat adit dalam gram?

Kunci Jawaban Soal *Pre-test* dan *Postest* Siklus I

1. 7 cm
2. 10 kg
3. Tinggi 67 cm dan Berat 7 kg
4. Berat 7500 gram dan Tinggi 170 cm

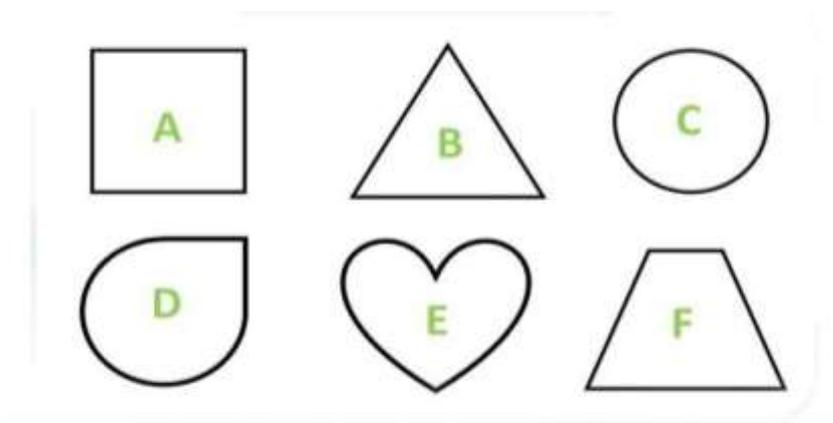
Lampiran 8

Soal *Pre-test* dan *Post-test* siklus II

Nama :

Kelas :

Perhatikan Gambar di Bawah Ini Untuk Menjawab soal no 1-4 !



1. Gambar bangun di atas yang termasuk bangun segi banyak beraturan adalah bangun pada huruf....
2. Gambar bangun di atas yang termasuk bangun segi banyak **tidak** beraturan adalah bangun pada huruf....
3. Gambar bangun B termasuk bangunan segi beraturan banyak karena
4. Gambar bangun D termasuk bangunan segi banyak **tidak** beraturan karena

Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Post-test* Siklus II

1. A, B
2. C, D, E, F
3. a. memiliki sisi sama Panjang
b. memiliki sudut sama besar
4. a. Memiliki 3 sisi yang berbeda
b. memiliki bentuk yang melengkung

lempiran 9

Rubrik Penilaian

Soal Pre-test dan Post-test Siklus I

No	Soal	Jawaban	Skor
1.	Hasil pengukuran sebuah pensil menggunakan penggaris adalah 7,4 cm. apabila dibulatkan ke satuan terdekat adalah?	7 cm	Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar maka mendapat skor 24
			Apabila peserta didik tidak menjawab atau salah maka mendapat skor 0
2.	Adik Dafa mempunyai berat badan 9,7 kg. berapa berat badan adik Dafa jika dibulatkan ke satuan terdekat ?	10 kg	Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar maka mendapat skor 24
			Apabila peserta didik tidak menjawab atau salah maka mendapat skor 0
3.	Pada hari itu, disebuah posyandu terdapat pengukuran bayi dan balita. Salah satu hasil pengukurannya adalah : Tinggi bayi 66,7 cm dan Berat sekitar 7,2 kg Bagaimana pembulatan kesatuan terdekat?	Tinggi 67 cm dan Berat 7 kg	Apabila peserta didik dapat menjawab soal dengan benar maka mendapat skor 26
			Apabila peserta didik tidak menjawab atau salah maka mendapat skor 0
4.	Berat badan adit 75 kg dan tingginya 1,7 m. Berapa berat adit dalam gram? Berapa tinggi badan adit dalam cm?	Berat 7500 gram dan Tinggi 170 cm	Apabila peserta didik menjawab dengan benar maka mendapat skor 26
			Apabila peserta didik tidak menjawab atau salah maka mendapat skor 0

Lampiran 10

Rubrik Penilaian
Soal *Pre-test* dan *Post-test* Siklus II

No	Soal	Jawaban	Skor
1.	Gambar bangun diatas yang termasuk bangun segi banyak beraturan adalah bangun pada?	A, B	Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar maka mendapatkan skor 25
			Apabila peserta didik tidak menjawab atau salah maka mendapatkan skor 0
2.	Gambar bangun diatas yang termasuk bangun segi banyak yang tidak beraturan adalah bangun pada?	C, D, E, F	Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar maka mendapat skor 25
			Apabila peserta didik tidak menjawab atau salah maka mendapat skor 0
3.	Gambar bangun B termasuk bangun segi banyak beraturan karena ?	Memiliki sisi yang sama Panjang dan memiliki sudut yang sama besar	Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar maka peserta didik mendapat skor 25
			Apabila peserta didik tidak menjawab atau salah maka mendapat skor 0
4.	Gambar bangun D termasuk bangun segi banyak tidak beraturan karena?	Memiliki 3 sisi yang berbeda dan memiliki bentuk yang melengkung	Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar maka mendapat skor 25
			Apabila peserta didik tidak menjawab atau salah maka mendapat skor 0

Lampiran 11

**Data Hasil Belajar Peserta Didik BAB I
Mata Pelajaran Matematika Siklus I**

Kelas/Semester: IV/II

KKM : 70

No	Nama	<i>Pre-test</i>			<i>Post-test I</i>		
		Nilai	T	TT	Nilai	T	TT
1.	Ayunda Kaila Agustina	24	-	√	48	-	√
2.	Aini Alfadilah	48	-	√	74	√	-
3.	Azwa Fitriana	24	-	√	48	-	√
4.	Anes Dinda Pratiwi	24	-	√	61	-	√
5.	Alfian Rizki Pratama	24	-	√	61	-	√
6.	Ananda Geri Kurniawan	74	√	-	87	√	-
7.	Ahmad Roehan Mubarak	24	-	√	48	-	√
8.	Dinda Syafira Azalia	74	√	-	87	√	-
9.	Elsa Septiani	24	-	√	48	-	√
10.	Isnain Khoirul Akbar	48	-	√	87	√	-
11.	Kaila Saskia Putri	24	-	√	48	-	√
12.	Kayla Saeka Putri	48	-	√	61	-	√
13.	Lailatul Asyifa	24	-	√	48	-	√
14.	Ninja Vino Pratama	24	-	√	48	-	√
15.	Naura Naifatul Sidqia	48	-	√	87	√	-
16.	Ririn Dwi Arianti	24	-	√	74	√	-
17.	Rendi Askadeo Kelana	48	-	√	74	√	-
18.	Sayyida Tsaqifa Ayasofia	74	√	-	87	√	-
19.	Siti Nur Hidayah	48	-	√	74	√	-
20.	Wilda Latifatul Akhfa	24	-	√	48	-	√

Keterangan :Nilai KKM \geq 70***Pretest***

1. Tuntas KKM	: 3
2. Tidak Tuntas	: 17
3. Nilai Maksimal	: 74
4. Nilai Minimum	: 24

Post-test I

1. Tuntas KKM	: 9
2. Tidak Tuntas	: 11
3. Nilai Maksimal	: 87
4. Nilai Minimal	: 48

Lampiran 12

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Lembaran Observasi Aktivitas Peserta Didik
Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
(*Teams Games Tournament*)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
Kelas/Semester : IV / I
Hari/Tanggal : Sabtu / 17 Februari 2024
Siklus/Pertemuan : 1 / 1

Nama Peserta Didik	Aktivitas Yang Diamati			
	a	b	c	d
01. Ayunda Kaila Agustina	1	2	1	2
02. Aini Alfadilah	2	3	2	2
03. Azwa Fitriana	2	3	2	2
04. Anes Dinda Pertiwi	1	2	1	2
05. Alfian Rizki Pratama	2	3	2	2
06. Ananda Geri Kurniawan	3	2	3	3
07. Ahmad Roehan Mubarak	2	3	2	2
08. Dinda Syafira Azalia	3	3	3	2
09. Elsa Septiani	2	3	2	2
10. Isnain Khoirul Akbar	2	3	2	1
11. Kaila Saskia Putri	2	3	2	2
12. Kaila Saeka Putri	2	3	2	2
13. Lailatul Asyifa	2	2	2	1
14. Ninja Vino Pratama	2	3	2	2
15. Naura Naifatul Sidqia	2	2	3	1
16. Ririn Dwi Arianti	2	3	3	2
17. Rendi Askadeo Kelana	2	2	2	2
18. Sayyida Tsaqifa Ayasofia	2	3	2	2
19. Siti Nur Hidayah	2	2	2	2
20. Wilda Latifatul Akhfa	2	3	2	1
Jumlah	42	54	42	38
Presentase	52%	67%	52%	47%

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) jika siswa yang bersangkutan aktif

1. Aktivitas penilaian

- a. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- b. Kemauan mencatat materi yang disampaikan guru.
- c. Menyelesaikan tugas dari guru.
- d. Bekerja sama dalam kelompok.

2. Skor

- a. Skor 1 = Kurang
- b. Skor 2 = Cukup
- c. Skor 3 = Baik
- d. Skor 4 = Sangat Baik

Guru Kelas IV


Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 17 Februari 2024

Peneliti


Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Lembaran Observasi Aktivitas Peserta Didik
Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
(*Teams Games Tournament*)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
Kelas/Semester : IV/E
Hari/Tanggal : Senin / 19 Februari 2024
Siklus/Pertemuan : 1/2

Nama Peserta Didik	Aktivitas Yang Diamati			
	a	b	c	d
01. Ayunda Kaila Agustina	2	3	2	2
02. Aini Alfadilah	3	3	2	2
03. Azwa Fitriana	2	3	2	2
04. Anes Dinda Pertiwi	2	2	2	2
05. Alfian Rizki Pratama	2	3	2	2
06. Ananda Geri Kurniawan	3	3	3	3
07. Ahmad Roehan Mubarak	2	3	3	2
08. Dinda Syafira Azalia	3	3	3	2
09. Elsa Septiani	3	2	3	2
10. Isnain Khoirul Akbar	2	3	2	2
11. Kaila Saskia Putri	2	3	2	2
12. Kaila Saeka Putri	3	3	2	2
13. Lailatul Asyifa	3	3	3	2
14. Ninja Vino Pratama	2	3	2	2
15. Naura Naifatul Sidqia	3	3	3	2
16. Ririn Dwi Arianti	3	3	3	3
17. Rendi Askadeo Kelana	3	3	2	2
18. Sayyida Tsaqifa Ayasofia	3	3	3	3
19. Siti Nur Hidayah	2	2	3	2
20. Wilda Latifatul Akhfa	2	3	2	2
Jumlah	50	57	50	43
Presentase	62%	71%	62%	53%

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) jika siswa yang bersangkutan aktif

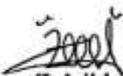
1. Aktivitas penilaian

- a. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- b. Kemauan mencatat materi yang disampaikan guru.
- c. Menyelesaikan tugas dari guru.
- d. Bekerja sama dalam kelompok.

2. Skor

- a. Skor 1 = Kurang
- b. Skor 2 = Cukup
- c. Skor 3 = Baik
- d. Skor 4 = Sangat Baik

Guru Kelas IV


Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 19 Februari 2024

Peneliti


Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Lembaran Observasi Aktivitas Peserta Didik
Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
(*Teams Games Tournament*)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
Kelas/Semester : IV/I
Hari/Tanggal : Kamis / 22 Februari 2024
Siklus/Pertemuan : I / 3

Nama Peserta Didik	Aktivitas Yang Diamati			
	a	b	c	d
01. Ayunda Kaila Agustina	2	3	2	3
02. Aini Alfadilah	3	3	2	3
03. Azwa Fitriana	2	3	3	2
04. Anes Dinda Pertiwi	3	2	2	2
05. Alfian Rizki Pratama	2	3	3	3
06. Ananda Geri Kurniawan	4	3	3	3
07. Ahmad Rochan Mubarak	2	3	3	2
08. Dinda Syafira Azalia	3	4	3	3
09. Elsa Septiani	3	3	3	2
10. Isnain Khoirul Akbar	2	3	2	3
11. Kaila Saskia Putri	3	3	2	3
12. Kaila Saeka Putri	3	3	3	2
13. Lailatul Asyifa	3	3	3	2
14. Ninja Vino Pratama	2	3	2	3
15. Naura Naifatul Sidqia	3	3	3	2
16. Ririn Dwi Arianti	3	3	3	3
17. Rendi Askadeo Kelana	3	3	2	3
18. Sayyida Tsaqifa Ayasofia	3	4	3	3
19. Siti Nur Hidayah	2	2	3	2
20. Wilda Latifatul Akhfa	3	3	3	2
Jumlah	54	60	53	51
Presentase	67%	75%	66%	63%

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) jika siswa yang bersangkutan aktif

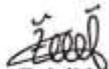
1. Aktivitas penilaian

- a. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- b. Kemauan mencatat materi yang disampaikan guru.
- c. Menyelesaikan tugas dari guru.
- d. Bekerja sama dalam kelompok.

2. Skor

- a. Skor 1 = Kurang
- b. Skor 2 = Cukup
- c. Skor 3 = Baik
- d. Skor 4 = Sangat Baik

Guru Kelas IV


Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 22 Februari 2024

Peneliti


Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

Lampiran 13

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Lembaran Observasi Aktivitas Guru
 Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
 (Teams Games Tournament)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
 Kelas/Semester : IV/II
 Hari/Tanggal : Sabtu / 17 Februari 2024
 Siklus/Pertemuan : 1/1

No	Aspek yang diamati	Skor				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	K Persiapan		✓			
	Persiapan fisik guru dalam mengajar		✓			2
	c Persiapan perangkat pembelajaran yaitu RPP			✓		3
	t Persiapan Alat Pembelajaran			✓		2
2.	Kegiatan Belajar Mengajar					
	a. Pendahuluan					
	c Apresiasi dan motivasi		✓			2
	r Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran		✓			2
	a b. Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi secara garis besar		✓			2
	n Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan		✓			2
	g Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan		✓			2
	a Membimbing siswa dalam permainan atau Tournament		✓			2
	n Melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil kerja kelompoknya		✓			2
	c. Penutup					
	: Melakukan evaluasi secara individu		✓			2
	: Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya		✓			2
	4 Menutup kegiatan pembelajaran		✓			2
3.	Pengelolaan Waktu					
	Ketepatan waktu dalam mengajar		✓			2
	Ketepatan memulai pembelajaran		✓			2
	= Ketepatan menutup pembelajaran		✓			2
	Kesesuaian dengan RPP		✓			2
4.	Suasana Kelas					
	Kelas Kondusif		✓			2
	B Kelas Aktif	✓				1
	Jumlah Skor					41
	Presentase					51%

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Guru Kelas IV



Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 17 Februari 2024

Peneliti



Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024
Lembaran Observasi Aktivitas Guru
Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
(Teams Games Tournament)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
 Kelas/Semester : IV/II
 Hari/Tanggal : Senin / 19 Februari 2024
 Siklus/Pertemuan : I / 2

No	Aspek yang diamati	Skor				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	K Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar		✓			2
	c Persiapan perangkat pembelajaran yaitu RPP			✓		3
	i Persiapan Alat Pembelajaran			✓		3
2.	Kegiatan Belajar Mengajar					
	a. Pendahuluan					
	e Apresiasi dan motivasi		✓			2
	r Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	b. Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi secara garis besar		✓			2
	n Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan			✓		3
	g Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan			✓		3
	a Membimbing siswa dalam permainan atau Tournament			✓		3
	n Melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil kerja kelompoknya		✓			2
	c. Penutup					
	· Melakukan evaluasi secara individu		✓			2
	Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya		✓			2
	A Menutup kegiatan pembelajaran		✓			2
3.	Pengelolaan Waktu					
	Ketepatan waktu dalam mengajar		✓			2
	Ketepatan memulai pembelajaran		✓			2
	= Ketepatan menutup pembelajaran		✓			2
	Kesesuaian dengan RPP			✓		3
4.	Suasana Kelas					
	B Kelas Kondusif		✓			2
	Kelas Aktif		✓			2
	Jumlah Skor					48
	Presentase					60%

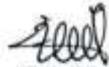
4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Guru Kelas IV


Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 19 Februari 2024

Peneliti


Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024
 Lembaran Observasi Aktivitas Guru
 Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
 (Teams Games Tournament)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
 Kelas/Semester : IV / I
 Hari/Tanggal : Kamis / 22 Februari 2024
 Siklus/Pertemuan : 1 / 3

No	Aspek yang diamati	Skor				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	K Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar			✓		3
	c Persiapan perangkat pembelajaran yaitu RPP			✓		3
	t Persiapan Alat Pembelajaran			✓		3
2.	Kegiatan Belajar Mengajar					
	a. Pendahuluan					
	Apresiasi dan motivasi			✓		3
	r Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	b. Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi secara garis besar		✓			2
	n Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan		✓			2
	B Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan			✓		3
	a Membimbing siswa dalam permainan atau Tournament		✓			2
	n Melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil kerja kelompoknya			✓		3
	c. Penutup					
	: Melakukan evaluasi secara individu			✓		3
	Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya			✓		3
	4 Menutup kegiatan pembelajaran		✓			2
3.	Pengelolaan Waktu					
	Ketepatan waktu dalam mengajar			✓		3
	Ketepatan memulai pembelajaran			✓		3
	= Ketepatan menutup pembelajaran			✓		3
	Kesesuaian dengan RPP		✓			2
4.	Suasana Kelas					
	Kelas Kondusif			✓		3
	B Kelas Aktif		✓			2
	Jumlah Skor					54
	Presentase					68%

Lampiran 14

**Data Hasil Belajar Peserta Didik BAB II
Mata Pelajaran Matematika Siklus II**

Kelas/Semester : IV/II
KKM : 70

No	Nama	<i>Pre-test</i>			<i>Post-test I</i>		
		Nilai	T	TT	Nilai	T	TT
1.	Ayunda Kaila Agustina	50	-	√	75	√	-
2.	Aini Alfadilah	50	-	√	75	√	-
3.	Azwa Fitriana	25	-	√	75	√	-
4.	Anes Dinda Pratiwi	25	-	√	50	-	√
5.	Alfian Rizki Pratama	25	-	√	50	-	√
6.	Ananda Geri Kurniawan	75	√	-	100	√	-
7.	Ahmad Roehan Mubarak	25	-	√	50	-	√
8.	Dinda Syafira Azalia	75	√	-	100	√	-
9.	Elsa Septiani	25	-	√	75	√	-
10.	Isnain Khoirul Akbar	50	-	√	75	√	-
11.	Kaila Saskia Putri	25	-	√	75	√	-
12.	Kayla Saeka Putri	50	-	√	75	√	-
13.	Lailatul Asyifa	25	-	√	75	√	-
14.	Ninja Vino Pratama	25	-	√	50	-	√
15.	Naura Naifatul Sidqia	75	√	-	100	√	-
16.	Ririn Dwi Arianti	50	-	√	100	√	-
17.	Rendi Askadeo Kelana	25	-	√	75	√	-
18.	Sayyida Tsaqifa Ayasofia	75	√	-	100	√	-
19.	Siti Nur Hidayah	50	-	√	75	√	-
20.	Wilda Latifatul Akhfa	25	-	√	50	-	√

Keterangan :

Nilai KKM \geq 70

Pretest

1. Tuntas KKM : 4
2. Tidak Tuntas : 16
3. Nilai Maksimal : 75
4. Nilai Minimum : 25

Post-test II

1. Tuntas KKM : 15
2. Tidak Tuntas : 5
3. Nilai Maksimal : 100
4. Nilai Minimal : 50

Lampiran 15

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Lembaran Observasi Aktivitas Peserta Didik
Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
(*Teams Games Tournament*)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
Kelas/Semester : IV / II
Hari/Tanggal : Kamis / 09 Februari 2024
Siklus/Pertemuan : 1 / 1

Nama Peserta Didik	Aktivitas Yang Diamati			
	a	b	c	d
01. Ayunda Kaila Agustina	3	3	3	3
02. Aini Alfadilah	3	3	3	3
03. Azwa Fitriana	3	3	3	3
04. Anes Dinda Pertiwi	3	3	2	2
05. Alfian Rizki Pratama	2	4	3	3
06. Ananda Geri Kurniawan	3	4	3	3
07. Ahmad Roehan Mubarak	3	3	3	3
08. Dinda Syafira Azalia	3	3	4	3
09. Elsa Septiani	3	3	3	3
10. Isnain Khoirul Akbar	3	3	2	3
11. Kaila Saskia Putri	3	3	3	3
12. Kaila Saeka Putri	3	3	3	3
13. Lailatul Asyifa	3	3	3	3
14. Ninja Vino Pratama	3	3	2	3
15. Naura Naifatul Sidqia	3	2	3	3
16. Ririn Dwi Arianti	4	3	4	3
17. Rendi Askadeo Kelana	3	3	3	3
18. Sayyida Tsaqifa Ayasofia	4	4	3	3
19. Siti Nur Hidayah	3	3	3	3
20. Wilda Latifatul Akhfa	3	3	2	3
Jumlah	61	62	57	59
Presentase	75%	77%	71%	73%

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) jika siswa yang bersangkutan aktif

1. Aktivitas penilaian

- a. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- b. Kemauan mencatat materi yang disampaikan guru.
- c. Menyelesaikan tugas dari guru.
- d. Bekerja sama dalam kelompok.

2. Skor

- a. Skor 1 = Kurang
- b. Skor 2 = Cukup
- c. Skor 3 = Baik
- d. Skor 4 = Sangat Baik

Guru Kelas IV



Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 29 Februari 2024

Peneliti



Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Lembaran Observasi Aktivitas Peserta Didik
Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
(*Teams Games Tournament*)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
 Kelas/Semester : V / II
 Hari/Tanggal : Sabtu / 02 Maret 2024
 Siklus/Pertemuan : II / 2

Nama Peserta Didik	Aktivitas Yang Diamati			
	a	b	c	d
01. Ayunda Kaila Agustina	2	3	3	2
02. Aini Alfadilah	3	3	3	3
03. Azwa Fitriana	3	2	3	3
04. Anes Dinda Pertiwi	2	3	2	3
05. Alfian Rizki Pratama	3	3	3	4
06. Ananda Geri Kurniawan	4	3	3	4
07. Ahmad Roehan Mubarak	3	3	3	2
08. Dinda Syafira Azalia	4	4	3	4
09. Elsa Septiani	3	3	3	3
10. Isnain Khoirul Akbar	3	3	2	3
11. Kaila Saskia Putri	3	4	2	3
12. Kaila Saeka Putri	3	3	3	3
13. Lailatul Asyifa	3	3	3	3
14. Ninja Vino Pratama	4	3	2	4
15. Naura Naifatul Sidqia	3	3	3	3
16. Ririn Dwi Arianti	3	4	4	3
17. Rendi Askadeo Kelana	3	3	3	3
18. Sayyida Tsaqifa Ayasofia	4	3	4	4
19. Siti Nur Hidayah	3	3	3	3
20. Wilda Latifatul Akhfa	3	3	3	2
Jumlah	62	63	58	62
Presentase	77%	78%	72%	77%

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) jika siswa yang bersangkutan aktif

1. Aktivitas penilaian

- a. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- b. Kemauan mencatat materi yang disampaikan guru.
- c. Menyelesaikan tugas dari guru.
- d. Bekerja sama dalam kelompok.

2. Skor

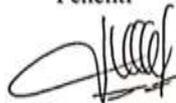
- a. Skor 1 = Kurang
- b. Skor 2 = Cukup
- c. Skor 3 = Baik
- d. Skor 4 = Sangat Baik

Guru Kelas IV


Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 07 Maret 2024

Peneliti


Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Lembaran Observasi Aktivitas Peserta Didik
Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
(*Teams Games Tournament*)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
Kelas/Semester : IV / II
Hari/Tanggal : Senin / 04 Maret 2024
Siklus/Pertemuan : 1 / 3

Nama Peserta Didik	Aktivitas Yang Diamati			
	a	b	c	d
01. Ayunda Kaila Agustina	3	3	3	3
02. Aini Alfadilah	3	4	3	4
03. Azwa Fitriana	3	3	3	3
04. Anes Dinda Pertiwi	3	3	3	3
05. Alfian Rizki Pratama	3	4	3	3
06. Ananda Geri Kurniawan	4	3	4	4
07. Ahmad Roehan Mubarak	3	3	3	3
08. Dinda Syafira Azalia	4	3	4	4
09. Elsa Septiani	3	3	3	3
10. Isnain Khoirul Akbar	3	3	3	3
11. Kaila Saskia Putri	4	4	3	4
12. Kaila Saeka Putri	3	3	3	4
13. Lailatul Asyifa	3	3	3	3
14. Ninja Vino Pratama	3	3	3	3
15. Naura Naifatul Sidqia	3	3	4	4
16. Ririn Dwi Arianti	3	4	4	4
17. Rendi Askadeo Kelana	3	3	3	3
18. Sayyida Tsaqifa Ayasofia	4	4	4	4
19. Siti Nur Hidayah	3	3	3	3
20. Wilda Latifatul Akhfa	3	3	3	3
Jumlah	64	65	65	68
Presentase	80%	81%	81%	85%

Keterangan :

Berilah tanda check list (√) jika siswa yang bersangkutan aktif

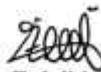
1. Aktivitas penilaian

- a. Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru.
- b. Kemauan mencatat materi yang disampaikan guru.
- c. Menyelesaikan tugas dari guru.
- d. Bekerja sama dalam kelompok.

2. Skor

- a. Skor 1 = Kurang
- b. Skor 2 = Cukup
- c. Skor 3 = Baik
- d. Skor 4 = Sangat Baik

Guru Kelas IV


Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 04 Maret 2024

Peneliti


Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

Lampiran 16

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024
 Lembaran Observasi Aktivitas Guru
 Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
 (*Teams Games Tournament*)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
 Kelas/Semester : IV / II
 Hari/Tanggal : Kamis / 29 Februari 2024
 Siklus/Pertemuan : II / 1

No	Aspek yang diamati	Skor				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	K Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar			✓		3
e	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu RPP			✓		3
t	Persiapan Alat Pembelajaran			✓		3
2.	Kegiatan Belajar Mengajar					
	a. Pendahuluan					
e	Apresiasi dan motivasi			✓		3
r	Memeriksa kehadiran siswa				✓	4
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	b. Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi secara garis besar		✓			2
n	Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan			✓		3
g	Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan			✓		3
a	Membimbing siswa dalam permainan atau <i>Tournament</i>			✓		3
n	Melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil kerja kelompoknya			✓		3
	c. Penutup					
	Melakukan evaluasi secara individu		✓			2
	Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya			✓		3
	Menutup kegiatan pembelajaran			✓		3
3.	Pengelolaan Waktu					
	Ketepatan waktu dalam mengajar			✓		3
	Ketepatan memulai pembelajaran			✓		3
	Ketepatan menutup pembelajaran			✓		3
	Kesesuaian dengan RPP			✓		3
4.	Suasana Kelas					
	Kelas Kondusif				✓	4
B	Kelas Aktif			✓		3
	Jumlah Skor					60
	Presentase					75%

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Guru Kelas IV


Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 29 Februari 2024

Peneliti


Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024
Lembaran Observasi Aktivitas Guru
Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
(Teams Games Tournament)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
 Kelas/Semester : IV/II
 Hari/Tanggal : Sabtu / 02 Maret 2024
 Siklus/Pertemuan : II / 2

No	Aspek yang diamati	Skor				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	K Persiapan			✓		
	Persiapan fisik guru dalam mengajar			✓		3
	c Persiapan perangkat pembelajaran yaitu RPP			✓		3
	t Persiapan Alat Pembelajaran				✓	4
2.	Kegiatan Belajar Mengajar					
	a. Pendahuluan					
	c Apresiasi dan motivasi			✓		3
	r Memeriksa kehadiran siswa				✓	4
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	b. Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi secara garis besar			✓		3
	n Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan			✓		3
	g Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan				✓	4
	a Membimbing siswa dalam permainan atau <i>Tournament</i>			✓		3
	n Melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil kerja kelompoknya			✓		3
	c. Penutup					
	Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya			✓		3
	Menutup kegiatan pembelajaran			✓		3
3.	Pengelolaan Waktu					
	Ketepatan waktu dalam mengajar			✓		3
	Ketepatan memulai pembelajaran			✓		3
	Ketepatan menutup pembelajaran			✓		3
	Kesesuaian dengan RPP			✓		3
4.	Suasana Kelas					
	Kelas Kondusif			✓		3
	B Kelas Aktif			✓		3
	Jumlah Skor					64
	Presentase					80%

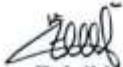
4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

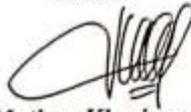
1 = Kurang

Guru Kelas IV


Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 02 Maret 2024

Peneliti


Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV A MI
TARBIVATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Lembaran Observasi Aktivitas Guru
 Dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran TGT
 (*Teams Games Tournament*)

Nama Sekolah : MI Tarbiyatul Athfal
 Kelas/Semester : IV / II
 Hari/Tanggal : Senin / 04 Maret 2024
 Siklus/Pertemuan : II / 3

No	Aspek yang diamati	Skor				Total Skor
		1	2	3	4	
1.	K Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar				✓	4
	c Persiapan perangkat pembelajaran yaitu RPP			✓		3
	t Persiapan Alat Pembelajaran				✓	4
2.	Kegiatan Belajar Mengajar					
	a. Pendahuluan					
	Apresiasi dan motivasi				✓	4
	r Memeriksa kehadiran siswa				✓	4
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	b. Kegiatan Inti					
	Menyampaikan materi secara garis besar				✓	4
	n Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan			✓		3
	g Membimbing siswa dalam berdiskusi menyelesaikan masalah yang diberikan				✓	4
	a Membimbing siswa dalam permainan atau <i>Tournament</i>				✓	4
	n Melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil kerja kelompoknya			✓		3
	c. Penutup					
	Melakukan evaluasi secara individu			✓		3
	Menyampaikan materi Pelajaran berikutnya				✓	4
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4
3.	Pengelolaan Waktu					
	Ketepatan waktu dalam mengajar			✓		3
	Ketepatan memulai pembelajaran			✓		3
	- Ketepatan menutup pembelajaran				✓	4
	Kesesuaian dengan RPP				✓	4
4.	Suasana Kelas					
	Kelas Kondusif				✓	4
	B Kelas Aktif			✓		3
	Jumlah Skor					68
	Presentase					85%

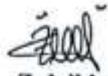
4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Guru Kelas IV



Zulaikha, S.Pd

Batanghari, 04 Maret 2024

Peneliti



Mutiara Kharisma
NPM. 2001030021

Lampiran 17**SOAL TOURNAMENT PEMBULATAN PENGUKURAN BERAT**

1. Pak Santo memanen buah sebanyak 1 karung yang beratnya 62 kg lebih 780 gram. berat buah tersebut jika dibulatkan ke kg terdekat adalah (63 kg)
2. Berat sebuah kursi adalah 1,3 kg. Jika Ibu ingin membeli 5 buah kursi dengan jenis yang sama, maka berat seluruh kursi yang dibeli Ibu kira-kira adalah
3. Pada saat Ibu mengukur berat badannya, timbangan menunjukkan angka 54,76 kg. Berat badan Ibu jika dibulatkan ke kg terdekat adalah (55 kg)
4. Ibu membeli gula seberat 2 kg lebih 350 gram. Ibu juga membeli tepung terigu seberat 2 kg lebih 550 gram. Berat seluruh belanjaan Ibu jika dibulatkan ke kg terdekat adalah (5 kg)
5. Berat 5 melon totalnya adalah 9,5 kg. Berat satu buah melon kira-kira adalah (2 kg)
6. Didalam lumbung masih tersimpan gabah 5 ton, 18 kuintal, dan 800 kg. Berat gabah yang tersimpan dalam lumbung adalah 7.600 kg.
7. sebuah truk mengangkut 5 kuintal gula, 11 ton beras, dan 1.000 kg gandum. berat muatan truk itu seluruhnya adalah 12.500 kg
8. Hasil panen seorang petani adalah sebagai berikut :
9. Gabah 8 ton, ubi rambat 5 kuintal, jagung 400 kg. berat panen petani itu seluruhnya adalah 8.900 kg
10. berat nangka adalah 12,3 kg. pembulatan nilai ukuran tersebut ke satuan terdekat adalah 12 kg
11. Ibu memanen mentimun dari ladang. sampai dirumah, mentimun itu ditimbang dengan menggunakan timbangan digital. ternyata, dilayar timbangan itu terbaca 16,47kg. pembulatan hasil pengukuran ke puluhan terdekat adalah 16 kg
12. paman membeli 5 kg bibit ikan. jika setiap 1 hg berisi 2 ekor ikan, banyak ikan yang dibeli paman adalah 100 ekor
13. Berat buah durian adalah 15,7 kg. pembulatan nilai ukuran tersebut kesatuan terdekat adalah 16 kg

14. Berat badan Ajeng 34,6 kg. Berat badan Ajeng jika dibulatkan ke satuan terdekat adalah(35 kg)
15. Berat sekantong mangga saat ditimbang adalah 2,345 kg. Berat mangga jika dibulatkan ke satuan terdekat adalah ...(2 kg)
16. Berat sekantong jeruk adalah 4,775 kg dan berat sekantong apel adalah 6,350 kg. Selisih berat kedua buah tersebut setelah dibulatkan ke satuan terdekat adalah ... (1 kg)
17. Berat sekantong manggis adalah 4,7 kg dan berat sekantong apel 6,3 kg. Jumlah berat kedua buah tersebut setelah dibulatkan ke satuan terdekat adalah(11 kg)
18. Ibu ke posyandu untuk mengetahui berat badan adik Dafa yang masih berusia 4 tahun. Angka di timbangan menunjukkan 9,3 kg. Jika berat badan adik Dafa tersebut dibulatkan, berapa kg berat badan balita tersebut? (9 kg)
19. Berat seekor ikan. 2 kg lebih 50 gram. Berat ikan jika dibulatkan ke kilogram terdekat adalah(2 kg)
20. Bibi membeli seekor ikan. Berat ikan tersebut 2,826 kg. Berat ikan yang dibeli bibi kira-kira ... kg. (3 kg)
21. Berat salak 6,775 kg dan berat apel 4,350 kg. Selisih berat kedua buah tersebut jika dibulatkan ke satuan terdekat adalah(2 kg)
22. Berat badan Bayu 42,65 kg dan berat badan Rudi 37,35 kg. Jumlah berat badan mereka jika dibulatkan ke satuan terdekat adalah(80 kg)
23. Berat badan Rahma 38,7 kg. Berat badan Rahma jika dibulatkan ke satuan terdekat adalah(39 kg)
24. Berat sekantong anggur 5,653 kg dan kelengkeng 8,216 kg. Selisih berat kedua buah tersebut jika dibulatkan ke satuan terdekat adalah(1 kg)
25. Berat badan Emir 75 kg lebih 652 gram. Berat badan Emir jika dibulatkan ke kg terdekat adalah(76 kg)
26. Pak Santo memanen buah sebanyak 1 karung yang beratnya 62 kg lebih 780 gram. berat buah tersebut jika dibulatkan ke kg terdekat adalah.... (63 kg)
27. Berat sebuah kursi adalah 1,3 kg. Jika Ibu ingin membeli 5 buah kursi dengan jenis yang sama, maka berat seluruh kursi yang dibeli Ibu adalah (6,5 kg)

28. Pada saat Ibu mengukur berat badannya, timbangan menunjukkan angka 54,76 kg. Berat badan Ibu jika dibulatkan ke kg terdekat adalah.... (55 kg)
29. bu membeli gula seberat 2 kg lebih 350 gram. Ibu juga membeli tepung terigu seberat 2 kg lebih 550 gram. Berat seluruh belanjaan Ibu jika dibulatkan ke kg terdekat adalah ...(5 kg)
30. Berat 5 melon totalnya adalah 9,5 kg. Berat satu buah melon kira-kira adalah... (2 kg)
31. Didalam lumbung masih tersimpan gabah 5 ton, 18 kuintal, dan 800 kg. Berat gabah yang tersimpan dalam lumbung adalah.... (7.600 kg).
32. sebuah truk mengangkut 5 kuintal gula, 11 ton beras, dan 1.000 kg gandum. berat muatan truk itu seluruhnya adalah... (12.500 kg)
33. Hasil panen seorang petani adalah sebagai berikut :
34. Gabah 8 ton, ubi rambat 5 kuintal, jagung 400 kg. berat panen petani itu seluruhnya adalah.... (8.900 kg)
35. berat nangka adalah 12,3 kg. pembulatan nilai ukuran tersebut ke satuan terdekat adalah.... (12 kg)
36. ibu memanen mentimun dari ladang. sampai dirumah, mentimun itu ditimbang dengan menggunakan timbangan digital. ternyata, dilayar timbangan itu terbaca 16,47kg. pembulatan hasil pengukuran ke puluhan terdekat adalah.... (16 kg)
37. paman membeli 5 kg bibit ikan. jika setiap 1 hg berisi 2 ekor ikan, banyak ikan yang dibeli paman adalah.... (100 ekor)
38. Berat buah durian adalah 15,7 kg. pembulatan nilai ukuran tersebut kesatuan terdekat adalah.... (16 kg)

SOAL TOURNAMENT PENGUKURAN PANJANG

1. Tinggi rumah pada sebuah gambar adalah 11,8 cm. Tinggi rumah jika dibulatkan ke cm terdekat adalah? (12 cm)
2. Santi mempunyai dua buah pita dengan panjang masing-masing 8,7 cm dan 10,3 cm. Panjang seluruh pita yang dimiliki Santi kira-kira adalah? (19 cm)
3. Sebatang pulpen panjangnya 18 cm lebih 6 mm. Panjang pulpen jika dibulatkan ke cm terdekat adalah? (19 cm)
4. Jarak kota P dan Q pada peta adalah 10,3 cm. Jarak kedua kota tersebut pada peta kira-kira adalah? (10 cm)
5. Panjang dan lebar sebuah tanah adalah 19,6 m dan 13,2 m. Panjang dan lebar tanah jika dibulatkan ke m terdekat adalah? (20 m dan 13 m)
6. 5 km adalah berapa dm? (50.000 dm)
7. $25\text{cm} + 6\text{ mm} = 256\text{ mm}$
8. $6\text{ km} + 400\text{ m} = 6400\text{ m}$
9. $40\text{ dam} + 100\text{ dm} = 410\text{ m}$
10. $3\text{ km} + 4\text{ hm} = 3400\text{ m}$
11. $7.500\text{ cm} = 75\text{ m}$
12. $3\text{ km} + 2\text{ hm} = 320\text{ dam}$
13. Sebatang pensil panjangnya 10 cm lebih 9 mm. Panjang pensil jika dibulatkan ke cm terdekat adalah ...(11 cm)
14. Tasya memiliki pita sepanjang 14 cm lebih 8 mm. Panjang pita Tasya jika dibulatkan ke cm terdekat adalah ...(15 cm)
15. Guntur mengukur panjang pensil dengan menggunakan penggaris, panjangnya 14,2 cm. Jika panjang pensil dibulatkan, berapa cm panjang pensil tersebut? (14 cm)
16. Sinta mengukur panjang sebuah benda dengan menggunakan penggaris, panjangnya 7,8 cm. Jika panjang benda dibulatkan, berapa cm panjang benda tersebut? (8 cm)
17. Panjang buku cetak 23,6 cm. panjang buku cetak jika dibulatkan ke cm terdekat adalah(24 cm)

18. Panjang sebuah bambu adalah 44 cm lebih 8 mm. Jika dibulatkan ke satuan terdekat adalah (145 cm)
19. Tinggi badan adik Miko 85 cm lebih 4 mm. Tinggi badan Edo jika dibulatkan ke satuan terdekat adalah ..(85 cm)
20. Jika suatu hasil pengukuran panjang 14,5 cm dibulatkan ke satuan terdekat maka menjadi.. (15 cm)
21. Shafa mempunyai sebuah pita yang panjangnya 90,6 cm. Panjang pita Shafa setelah dibulatkan ke satuan terdekat adalah(91 cm)
22. Mita mempunyai pita merah sepanjang 36 cm lebih 7 mm dan pita biru sepanjang 33 cm lebih 4 mm. Panjang seluruh pita Mita jika dibulatkan ke satuan terdekat adalah ...(70 cm)
23. Rakha mempunyai tongkat putih dan tongkat hitam. Panjang tongkat putih 164,2 cm dan tongkat hitam 157,6 cm. Berapa cm selisih panjang tongkat Rakha jika dibulatkan ke satuan terdekat? (6 cm)
24. Seutas tali panjangnya 19,7 cm. Setelah dibulatkan tali tersebut akan di bagi menjadi 4 bagian. Berapa kira-kira panjang satu bagian tali tersebut? (5 cm)
25. Budi mengukur panjang buku tulis miliknya. Hasil pengukuran menunjukkan 42,3 cm. Jika dibulatkan ke satuan terdekat maka hasilnya(42 cm)
26. Tinggi rumah pada sebuah gambar adalah 11,8 cm. Tinggi rumah jika dibulatkan ke cm terdekat adalah? (12 cm)
27. Santi mempunyai dua buah pita dengan panjang masing-masing 8,7 cm dan 10,3 cm. Panjang seluruh pita yang dimiliki Santi kira-kira adalah? (19 cm)
28. Sebatang pulpen panjangnya 18 cm lebih 6 mm. Panjang pulpen jika dibulatkan ke cm terdekat adalah? (19 cm)
29. Jarak kota P dan Q pada peta adalah 10,3 cm. Jarak kedua kota tersebut pada peta kira-kira adalah? (10 cm)
30. Panjang dan lebar sebuah tanah adalah 19,6 m dan 13,2 m. Panjang dan lebar tanah jika dibulatkan ke m terdekat adalah? (20 m dan 13 m)
31. Sebuah penggaris memiliki Panjang 25,2 cm. jika dibulatkan kesatuan terdekat adalah? (25 cm)
32. 5 km adalah berapa dm? (50.000 dm)

$$33. 25\text{cm} + 6 \text{ mm} = 256 \text{ mm}$$

$$34. 6 \text{ km} + 400 \text{ m} = 6400 \text{ m}$$

$$35. 40 \text{ dam} + 100 \text{ dm} = 410 \text{ m}$$

$$36. 3 \text{ km} + 4 \text{ hm} = 3400 \text{ m}$$

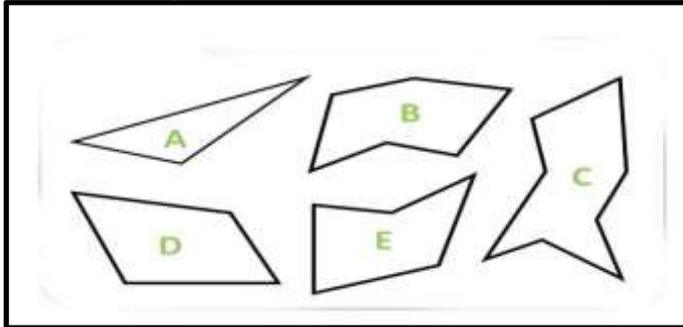
$$37. 7.500 \text{ cm} = 75 \text{ m}$$

$$38. 3 \text{ km} + 2 \text{ hm} = 320 \text{ dam}$$

SOAL SEGI BANYAK TIDAK BERATURAN

1. Sebutkan ciri-ciri bangun segi banyak tidak beraturan !
2. Sebutkan 3 benda yang termasuk segi banyak tidak beraturan yang ada di lingkungan sekitar kita !

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 3-7 !



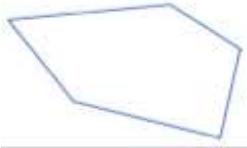
3. Nama bangun pada gambar B adalah.....
4. Nama bangun pada gambar C adalah.....
5. Bangun segitiga tidak beraturan ditunjukkan pada gambar.....
6. Bangun segiempat tidak beraturan ditunjukkan pada gambar.....
7. Nama bangun pada gambar E adalah.....

Perhatikan bangun di bawah ini untuk menjawab soal nomor 8-11 !



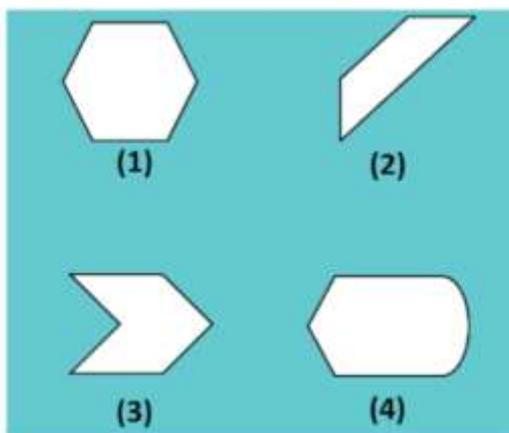
8. Nama bentuk bangun diatas adalah.....
9. Apakah bangun diatas termasuk bangun segi banyak tidak beraturan? Jika iya, mengapa demikian?
10. Ada berapa sisi dan titik sudut pada bangun diatas?
11. Coba gambarkan contoh bangun segienam tidak beraturan !
12. Bangun yang tidak memiliki sisi yang sama panjang dan sudutnya tidak sama besarnya disebut.....
13. Bangun segitiga sama kaki, segitiga sembarang, trapesium, layang-layang dan belah ketupat termasuk dalam bangun.....
14. Gambarlah contoh bangun segi banyak tidak beraturan dengan 5 sisi !

15. Perhatikan gambar di bawah ini !



Banyak sisi dan titik sudut pada gambar segi banyak tidak beraturan diatas adalah.....

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 16-20 !



16. Pada gambar diatas yang paling sedikit memiliki sisi adalah nomor.....

17. Berapa sisi yang dimiliki gambar nomor 1 ?

18. Nama bangun untuk gambar nomor 3 adalah.....

19. Berapa sisi dan sudut yang dimiliki bangun pada gambar nomor 2 ?

20. Apakah gambar nomor 4 termasuk bangun segi banyak tidak beraturan ?

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 21-25 !



21. Pada gambar diatas termasuk contoh bangun.....

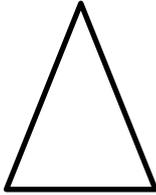
22. Mengapa pintu rumah termasuk dalam bangun segi banyak tidak beraturan ?

23. Ada berapa sisi pada setiap jendela diatas ?

24. Ada berapa sisi pada gambar pintu rumah diatas?

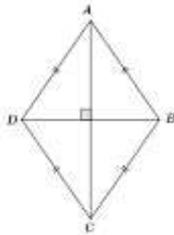
25. Ada berapa banyak sudut pada gambar jendela dan pintu ?

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 26-30!



26. Gambar diatas dinamakan.....
27. Ada berapa sisi yang sama pada gambar diatas ?
28. Apakah setiap sudutnya sama besar ?
29. Gambar diatas termasuk bangun segi banyak yang
30. Ada berapa sudut pada gambar diatas ?

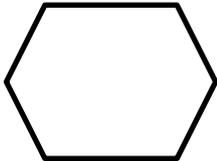
Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 31-33 !



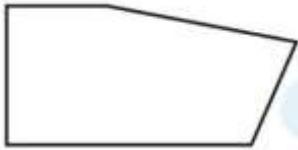
31. Gambar diatas dinamakan
32. Ada berapa sisi pada gambar diatas?
33. Mengapa bangun diatas termasuk segi banyak tidak beraturan ?
34. Sebutkan benda yang sering kamu gunakan untuk keperluan sekolah yang termasuk segi banyak tidak beraturan !
35. Sebutkan 5 bangun datar yang termasuk segi banyak tidak beraturan !

Jawaban :

1. Tidak memiliki sisi yang sama panjang, besar sudutnya tidak sama.
2. Pintu, jendela, layang-layang, gantungan baju, jam dinding, dll.
3. Segienam tidak beraturan
4. Segidelapan tidak beraturan
5. A
6. D
7. Segilima tidak beraturan
8. Jajar genjang
9. Iya, jajar genjang merupakan segi banyak tidak beraturan. Karena sisinya tidak sama panjang dan besar sudutnya tidak sama.
10. Ada 4 sisi dan 4 titik sudut



- 11.
12. Bangun segi banyak tidak beraturan
13. Bangun segi banyak tidak beraturan



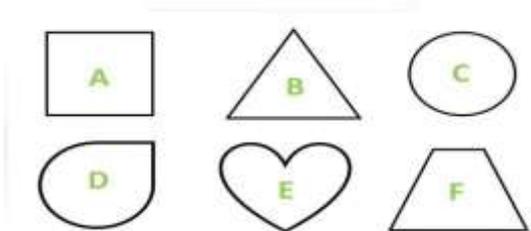
- 14.
15. 5 sisi dan 5 titik sudut
16. 2
17. 6
18. Bangun segienam tidak beraturan
19. 4 sisi dan 4 sudut
20. Ya
21. Segi empat tidak beraturan
22. Karena tidak memiliki sisi yang panjangnya sama dan besar sudutnya tidak sama
23. Ada 4 sisi pada jendela
24. Ada 4 sisi pada pintu
25. Masing-masing jendela dan pintu memiliki 4 sudut.
26. Segitiga sama kaki
27. 2 sisi yang sama
28. Tidak
29. Tidak beraturan

30. 3 sudut
31. Belah ketupat
32. 4 sisi
33. Karena bangun belah ketupan meskipun memiliki 4 sisi yang sama panjang, tetapi sudutnya tidak sama besar
34. Penggaris, penghapus, tas, buku
35. Trapesium, jajar genjang, segitiga sama kaki, segitiga sembarang, belah ketupat.

SOAL SEGI BANYAK BERATURAN

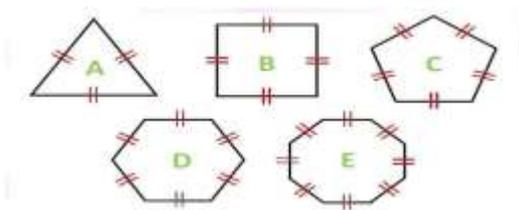
1. Apa yang dimaksud dengan segi banyak beraturan ?
2. Sebutkan ciri-ciri bangun segi banyak beraturan !
3. Sebutkan 5 contoh bangun datar yang termasuk segi banyak beraturan !
4. Sebutkan 3 contoh benda segi banyak beraturan yang ada dilingkungan sekitar kita !
5. Gambarlah segi banyak beraturan bentuk heksagon !
6. Gambarlah segi banyak beraturan bentuk pentagon !

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 7-11 !



7. Pada gambar diatas, yang termasuk segi banyak beraturan adalah.....
8. Gambar bangun B termasuk segi banyak antara lain karena
9. Gambar bangun D tidak termasuk segi banyak beraturan karena
10. Nama bangun dari gambar A adalah....
11. Nama bangun dari gambar B adalah....

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 12-16 !



12. Apakah gambar diatas semua termasuk segi banyak beraturan ?
13. Bangun segi lima beraturan ditunjukkan oleh gambar.....
14. Bangun segi delapan beraturan ditunjukkan oleh gambar.....
15. Bangun segi enam beraturan ditunjukkan oleh gambar.....
16. Nama bangun pada gambar B adalah....
17. Segi banyak yang memiliki sisi dan sudut yang sama besar adalah.....
18. Segi banyak yang memiliki 5 sisi sama besar disebut dengan segi banyak.....
19. Mengapa segitiga sama sisi merupakan segi banyak beraturan ?
20. Segi banyak beraturan yang memiliki 7 sisi sama panjang disebut dengan.....
21. Segi delapan beraturan yang memiliki sisi dan sudut yang sama besar disebut.....

22. Bangun datar yang memiliki tiga sisi sama panjang dan tiga sudut sama besar disebut.....

23. Gambar segi banyak beraturan dibawah ini disebut dengan.....



24. Gambar segi banyak beraturan dibawah ini disebut dengan.....



Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 25-28 !



25. Apakah kue diatas termasuk dalam segi banyak beraturan ? Coba jelaskan alasannya !

26. Apakah kue tersebut disusun dari bentuk segitiga?

27. Ada berapa segitiga penyusun kue diatas ?

28. Berapa banyak sisi dan sudut yang ada pada gambar kue diatas ?

Perhatikan gambar dibawah ini untuk menjawab soal nomor 29-32!



29. Gambar diatas termasuk bangun segi banyak beraturan karena.....

30. Gambar diatas adalah segi banyak beraturan yang dinamakan dengan....

31. Ada berapa sisi pada gambar diatas ?

32. Ada berapa sudut pada gambar diatas ?

33. Antara oktagon, nonagon, dan dekaagon, yang memiliki segi paling banyak adalah.....

34. Antara segitiga sama sisi, pentagon, dan heksagon, yang memiliki segi paling sedikit adalah....

35. Jumlah sisi dan sudut pada nonagon adalah.....

Jawaban :

1. Segi banyak beraturan adalah sebuah bangun yang apabila semua sisinya sama panjang dan semua sudutnya sama besar.
2. Panjang sisinya sama panjang, sudut-sudutnya sama besar, banyak simetri lipatannya sama dengan banyak sudutnya, banyak simetri putarnya sama dengan banyak sudutnya.
3. Segitiga sama sisi, persegi, pentagon, heksagon, heptagon
4. Penggaris segitiga sama sisi, rambu lalu lintas, kertas origami, lembar kertas tisu

5.



6.



7. A, B dan F
8. Memiliki 3 sisi yang sama panjang berupa garis lurus
9. Hanya memiliki satu sisi
10. Persegi
11. Segitiga sama sisi
12. Iya
13. C
14. E
15. D
16. Segi empat beraturan
17. Segi banyak beraturan
18. Pentagon
19. Karena segitiga sama sisi mempunyai tiga sisi sama panjang dan tiga sudut yang sama besar
20. Heptagon
21. Oktagon
22. Segitiga sama sisi
23. Nonagon
24. Dekagon
25. Ya, karena Segi banyak bintang beraturan adalah bangun datar yang memiliki jumlah sudut yang sama dan sisi-sisi yang sama panjang. Sudut-sudut segi banyak bintang beraturan selalu berhadapan dan membentuk sudut lancip.

26. Iya
27. Ada 5 segitiga
28. Ada 5 sisi dan 10 sudut segitiga
29. Memiliki sisi dan sudut yang sama besar
30. Heksagon / segi enam beraturan
31. 6 sisi
32. 6 sudut
33. Dekagon
34. Segitiga sama sisi
35. 9 sisi dan 9 sudut

Lampiran 18



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

Jalan Kl. 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

Nomor : B-5216/In.28/J/TL.01/11/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
**KEPALA MADRASAH
MI TARBİYATUL ATHFAL
BALEKENCONO**
Di-
tempat,

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : **MUTIARA KHARISMA**
NPM : 2001030021
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS
GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV A MI TARBİYATUL ATHFAL
BALEKENCONO TAHUN 2023/2024**

untuk melakukan prasurvey di MI TARBİYATUL ATHFAL BALEKENCONO, 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.

Jurusan,

Metro, 29 Mei 2023

Ketua



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

Lampiran 19



**YAYASAN PUSAT PENDIDIKAN ISLAM LAMPUNG
MI TARBIYATUL ATHFAL BALEKENCONO
NPSN 60705706 NSM 111218070019**

Alamat : Jln. Kbb 13 Desa Balekencono Kec. Batanghari Lampung Timur

Nomor : 007/MITA/IR/XI/2023
Lampiran : -
Hal : **Balasan Izin Prasurvey**

Kepada Yth,
Ketua Jurusan Guru PGMI
Institut Agama Islam Negeri Metro
Di_ Metro

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Berdasarkan Surat Izin Research Nomor: B-5216/In.28/J/TL.01/11/2023, tanggal 29 Mei 2023 dari Institut Agama Islam Negeri Metro, maka dengan ini kami memberitahukan bahwa mahasiswa:

Nama : Mutiara Karisma
NPM : 2001030021
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : PGMI

Telah kami setuju untuk melakukan **Prasurvey** untuk mengadakan penelitian di MI Tarbiyatul Athfal Balekencono Kec. Batanghari Lampung Timur, sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV A MI TARBIYATUL ATHFAL BAELEKENCONO KEC. BATANGHARI LAMPUNG TIMUR 2023/2024".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Balekencono, 10 Desember 2023

Kepala Madrasah

Dr. TAMYIS, M.Pd

Lampiran 20



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

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

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

Nomor : B-0899/In.28/D.1/TL.00/02/2024
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA MI TARBIYATUL ATHFAL
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-0900/In.28/D.1/TL.01/02/2024, tanggal 05 Februari 2024 atas nama saudara:

Nama : MUTIARA KHARISMA
NPM : 2001030021
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA MI TARBIYATUL ATHFAL bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MI TARBIYATUL ATHFAL, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV A MI TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024".

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 05 Februari 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 21



**YAYASAN PUSAT PENDIDIKAN ISLAM LAMPUNG,
MI TARBIYATUL ATHFAL BALEKENCONO
NPSN 60705706 NSM 111218070019**
Alamat : Jln. Kbh 13 Desa Balekencono Kec. Batanghari Lampung Timur

Nomor : 008/MITA/IR/VI/2024 Kepada Yth,
Lampiran : - Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro
Hal : **Balasan Izin Research** Di_ Metro

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Berdasarkan Surat Izin Research Nomor: B-0899/In.28/D.1/TL.01/02/20024, tanggal 5 Februari 2024 dari Institut Agama Islam Negeri Metro Tentnag ijin research, maka denganini kami kepala MIS Tarbiyatul Athfal Balekencono member izin kepada:

Nama : Mutiara Kharisma
NPM : 2001030021
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah ibtdaiyah
Semester : 8 (delapan)
Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV A MI TARBIYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

Telah kami **setujui dan Diizinkan** untuk mengadakan research/penelitian di MIS Tarbiyatul Athfal Baelekencono Kec. Batanghari Lampung Timur, sebagai syarat penyusunan skripsi.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Balekencono, 15 Juni 2024



Kepala Madrasah

Dr. TAMYIS, M.Pd

Lampiran 22



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

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggremulyo 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

SURAT TUGAS

Nomor: B-0900/In.28/D.1/TL.01/02/2024

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

Nama : MUTIARA KHARISMA
NPM : 2001030021
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di MI TARBİYATUL ATHFAL, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV A MI TARBİYATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024".
 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 : 05 Februari 2024

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



Lampiran 23



**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) 47290; Website: digilib.metrouniv.ac.id, pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-366/In.28/S/U.1/OT.01/05/2024**

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

Nama : MUTIARA KHARISMA
NPM : 2001030021
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001030021

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, 22 Mei 2024
Kepala Perpustakaan



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

Lampiran 24



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

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

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metroainiv.ac.id, e-mail: tarbiyah.aini@metroainiv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Mutiara Kharisma
 NPM : 2001030021
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV A MI TARBIAATUL ATHFAL TAHUN 2023/2024

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

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 03 Juni 2024

Ketua Program Studi PGMI

 Dr. Siti Azzahrah, M.Pd
 00607 200312 2 003

Lampiran 25



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

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

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

Nama : Mutiara Kharisma
 NPM : 2001030021

Program Studi : PGMI
 Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.			<ul style="list-style-type: none"> - Bant Online proposal - Bant program BAK I R U 	

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PGMI

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

Dosen Pembimbing

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



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

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

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

Nama : Mutiara Kharisma
NPM : 2001030021

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	11/12 /2024		<p>Perkembangan kebidanan BAB I & II</p> <p>- Ace Sirip Kesim</p>	



Dosen Pembimbing

H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 197007211999031003



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

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo 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 TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Mutiara Kharisma
NPM : 2001030021

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	29/12 2023		Ace Outline Skripsi	
2.	29/12 2023		- Di: BAB II ditambor. Manual 2 sumber Lekono Maning? Variabel.	
3.	03/01 2024		- Ace BAB I & II Tawaran bentuk APD	
4.	08/01 2024		APD di ace fyo ambil data di Cipayung	

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing

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



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

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A 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 : Mutiara Kharisma
NPM : 2001030021

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Selasa/ 11 Juni 2024		- <i>Pemerasan kebabai. Bela ala y kony Enteng.</i> - <i>Ace Siip Menyany</i>	



Dosen Pembimbing

H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd
NIP. 197007211999031003

Lampiran 26

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN



**Kegiatan Mengerjakan Soal *Pre-test* Peserta Didik
Kelas IVMI Tarbiyatul Athfal Siklus II**



**Kegiatan Mengerjakan Soal *Post-test* Peserta Didik
Kelas IVMI Tarbiyatul Athfal Siklus II**



Kegiatan Penjelasan Peraturan, Tata Cara dan Pembagian Kelompok Permainan atau *Tournament* Pada Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Kelas IV MI Tarbiyatul Athfal Pertemuan ke-1



Kegiatan Penjelasan Materi Segibanyak Tidak Beraturan Kelas IV MI Tarbiyatul Athfal Pertemuan Ke-2



Kegiatan Permainan Ular Tangga Materi Segibanyak Tidak Beraaturan Kelas IV MI Tarbiyatul Athfal Pertemuan ke-2



Kegiatan Penjelasan Materi Segibanyak Beraturan dan Segibanyak Tidak Beraturan Kelas IV MI Tarbiyatul Athfal Pertemuan ke-3



Kegiatan Pemberian Penghargaan Kepada Setiap Kelompok Permainan atau Tournament yang Menjadi Juara 1-3 Pertemuan ke-3

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Mutiara Kharisma adalah putri kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Paimin dan Ibu Setiasih. Lahir di Metro pada tanggal 02 Juli 2002. Alamat tempat tinggal di Desa Balekencono Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur Provinsi Lampung.

Pendidikan pertama peneliti ditempuh di TK PKK Balekencono di Balekencono lulus pada tahun 2008. Lalu melanjutkan Sekolah Dasar di SDN 2 Balekencono lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTs. Al-Hikmah Balekencono lulus pada tahun 2017. Selanjutnya Pendidikan Sekolah Menengan Atas di Ma Darul A'amal lulus pada tahun 2020. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di IAIN Metro Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Semester 1 Tahun Ajaran 2020/2021.