

**PENGARUH MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH 25**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas–Tugas Dan Memenuhi Syarat–Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

RAHMADANI LUBIS

NPM. 1902090272



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 23 Mei 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rahmadani Lubis
NPM : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua

Dr. Hj. Syamsuyunnita, M.Pd.

PANITIA PELAKSANA



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

2. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.

2.

3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Rahmadani Lubis
NPM : 1902090272
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25.

Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rahmadani Lubis
NPM : 1902090272
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
18 / 2023 03	Bab IV penambahan dan perbaikan tentang uji validasi		
20 / 2023 03	Bab IV penambahan tabel tentang validasi		
27 / 2023 03	Diskusi tentang Cara pengerjaan hipotesis.		
30 / 2023 03	Perbaikan dan penambahan kata-kata tentang uji hipotesis		
01 / 2023 04	Perbaikan tentang kesimpulan.		
10 / 2023 04	Perbaikan abstrak dan daftar pustaka.		
13 / 2023 04	ACC sidang skripsi		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2023
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Rahmadani Lubis
NPM : 1902090272
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

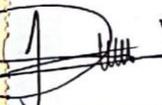
Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Pengaruh Model TGT (Team Games Tournament) terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25.*" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan




Rahmadani Lubis
NPM. 1902090272

ABSTRAK

Rahmadani Lubis.1902090272. **Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25**. Skripsi. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Skripsi ini membahas Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh model TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25. Penelitian ini memiliki tujuan ada tidaknya pengaruh model TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 sebanyak 15 orang siswa yang memiliki peran sebagai responden. Hasil penelitian ini menunjukkan sebelum diberikannya kuesioner kepada responden hal yang pertama kali dilakukan memvalidasi kuesioner kepada Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd yang nilainya 100% (valid). Hasil hipotesis dengan menggunakan uji t dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 10,008$ sedangkan $t_{tabel} 2,144$. Tanda negatif pada t_{hitung} bukan menunjukkan dibawah 0 tetapi menunjukkan arah pengaruhnya. t_{tabel} diambil dari tabel berdistribusi t dengan taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05 atau 5%, maka hipotesis (H_a) diterima. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulannya bahwa Model TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25.

Kata kunci : Model TGT (*Team Games Tournament*), Keaktifan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul **“Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sebagai tugas akhir.

Shalawat beriring salam tidak lupa penulis limpahkan kearibaan junjungan kita nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada ayahanda “Maksum Lubis” dan ibunda “Sumarni” tercinta, yang telah memberikan kasih sayang dengan setulus jiwa dan raganya, serta semangat, dorongan dan materi maupun do’a yang tidak pernah berhenti demi keberhasilan penulis sehingga penulis bisa menjadi seperti sekarang ini.

Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma, Nst, S.S., M.Hum.**, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra saragih, S.Pd., M.Hum.**, Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Pembimbing Tugas Akhir Peneliti.
8. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 khususnya teman-teman kelas A yang telah memberikan informasi, semangat, dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Abang saya tercinta dan tersayang **Marwansyah Lubis, Herdiyanto Lubis** dan

Muhammad Zainul Lubis, yang telah memberikan semangat, dukungan serta *effort* begitu besar demi kelulusan peneliti.

11. Ibu kepala sekolah beserta guru di SD Muhammadiyah 25, terkhusus wali kelas IV ibu **Mawarni, S.Pd.** yang telah membantu peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dan tidak bisa dituliskan namanya satu persatu hingga terselesaikannya skripsi ini terimakasih banyak.
13. Diri saya sendiri **Rahmadani Lubis** sudah mampu berjuang dan melewati setiap proses yang ada “ *I am proud and love myself* ♥ “.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari kekurangan. Penulis mengharapkan adanya saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan penelitian ini sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan bagi pembaca sekalian.

Aamiin Ya Rabbal'alamin

Medan, 18 Oktober 2022

Penulis

Rahmadani Lubis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II : LANDASAN TEORITIS	
A. Kerangka Teoritis.....	12
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	12
a. Unsur – unsur Model Pembelajaran	14
b. Fungsi Model Pembelajaran	15
c. Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournamen</i>).....	17
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournamen</i>)	18
e. Langkah – langkah Model Pembelajaran TGT (<i>Team Games Tournamen</i>)	21
2. Keaktifan Belajar	26
a. Ciri – ciri Keaktifan belajar.....	27

b. Indikator Keaktifan Belajar	28
3. Pembelajaran Matematika	30
B. Kerangka Konseptual	32
C. Hipotesis Penelitian.....	34
 BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu	35
B. Populasi Dan Sampel	36
C. Variable Penelitian	37
D. Definisi Operasional Variabel.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Analisis Data.....	42
 BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	45
B. Analisis Data	46
1. Uji Validitas <i>Expert Judgement</i> (Ahli).....	46
C. Hasil Pengumpulan Data Penelitian.....	49
D. Uji Hipotesis	51
E. Pembahasan Hasil Penelitian	53
F. Keterbatasan Penelitian.....	56
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Langkah – langkah Model TGT (<i>Team Games Tournamen</i>).....	23
Gambar 2.2. Paradigma Penelitian.....	33
Gambar 4.1. Diagram Data Penilaian Pretest	50
Gambar 4.2. Diagram Data Penilaian Posttest.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Nilai Rata-rata Muatan Pembelajaran Matematika.....	7
Tabel 3.1. Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	35
Tabel 3.2. Skor Alternatif.....	41
Tabel 3.3. kisi – kisi Angket Penelitian	42
Tabel 4.1. Ringkasan Hasil Uji Validitas <i>Expert Judgement</i> (Ahli).....	46
Tabel 4.2. Hasil Validitas Ahli.....	48
Tabel 4.3. Hasil Penilaian Pretest	49
Tabel 4.4. Data Penilaian Posttest.....	50
Tabel 4.5. Hasil Uji Hipotesis Penelitian.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kegiatan Pembelajaran Siswa	64
Lampiran 2 Lembar Validasi Instrument Angket	69
Lampiran 3 Lembar Angket Keaktifan Siswa.....	71
Lampiran 4 Lembar Penilaian Angket Pretest Siswa.....	77
Lampiran 5 Lembar Penilaian Angket Posttest Siswa	78
Lampiran 6 Rekap Data Penilaian Pretest dan Posttest Siswa	79
Foto Dokumentasi Penelitian	80
Daftar Riwayat Hidup	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat terpenting di dalam kehidupan manusia, karena setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, pendidikan tidak akan pernah ada habisnya sampai kapanpun, pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri di setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupannya (Yayan, 2019).

Namun pendidikan tidak terlepas dari permasalahan. Masalah yang dihadapi pendidikan saat ini terbagi menjadi dua yaitu masalah mikro dan masalah makro. Masalah mikro adalah masalah yang timbul didalam komponen dan dalam pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, seperti masalah kurikulum. Sedangkan masalah makro adalah masalah yang timbul dari dalam pendidikan itu sendiri sebagai sistem dengan sistem lainnya yang lebih luas mencakup seluruh kehidupan manusia, seperti tidak meratanya penyelenggaraan pendidikan di setiap daerah. Begitu juga dengan Indonesia, pendidikan di Indonesia hingga saat ini masih menghadapi berbagai permasalahan. Permasalahan itu menjadi penyebab utama dari rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia.

Salah satu penanganan dari pemerintah adalah disebutkan dalam UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “pendidikan adalah sebuah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

didik secara aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki sebuah kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dengan begitu, pendidikan sangatlah penting untuk kemajuan suatu bangsa serta sangat penting dalam pembentukannya manusia menjadi manusia yang lebih baik dan bermanfaat bagi diri sendiri, orang lain, agama, bangsa dan negaranya.

Pendidikan juga sebagai kegiatan menerima dan memberikan pengetahuan sehingga kebudayaan dapat di teruskan dari generasi ke generasi selanjutnya, oleh karena itu dalam kegiatan pendidikan tersebut faktor pendukung keberhasilan proses kegiatan pendidikan meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, pendidikan jalur sekolah dan pendidikan jalur luar sekolah agar proses pendidikan dapat berjalan dengan afektif.

Pemerintah juga menetapkan bahwa sekolah merupakan Lembaga formal yang disertai tugas untuk mendidik. Peranan sekolah sangat besar sebagai sarana tukar pikiran diantara peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, kurikulum juga merupakan salah satu komponen terpenting dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum adalah suatu rencana yang dijadikan suatu pedoman atau pegangan dalam kegiatan proses belajar mengajar (Fatmawati & Yusrizal, dalam Martin & Simanjorang, 2022).

Kurikulum adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan , isi, bahan pelajaran, serta metode yang digunakan, sebagai pedoman dalam pembuatan dan kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan) (Martin & Simanjorang, 2022).

Pada kurikulum pendidikan di sekolah dasar maupun yang lainnya terdapat berbagai jenis mata pelajaran pokok yang harus di kuasai siswa, salah satunya adalah matematika (Handayani, 2022).

Pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang menelaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berfikir, suatu seni, suatu Bahasa dan suatu alat (Reys, dkk dalam Nur Rahmah). Pembelajaran matematika juga sering dianggap sulit dan selalu diberikan disetiap jenjang pendidikan. Dengan demikian, penguasaan terhadap konsep-konsep pelajaran matematika sejak dini harus benar-benar dipahami dengan baik. Dengan mengajarkan pelajaran matematika guru diharapkan dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas siswa dalam berfikir kritis, serta mampu meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan yang baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Ahmad Susanto, dalam Handayani, 2022).

Berdasarkan hal tersebut peranan seorang guru dalam menempati suatu posisi yang penting untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif serta menyenangkan sehingga mampu mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal. Guru dituntut untuk dapat mengarahkan siswa dalam pembelajaran supaya lebih aktif, selain itu guru juga harus mampu menggunakan metode, model pembelajaran secara kreatif dan bervariasi untuk mewujudkan kegiatan belajar siswa yang dinamis, aktif, dan inovatif agar siswa lebih memahami tujuan dari proses pembelajaran tersebut

(Handayani, 2022).

Pelajaran matematika juga sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan. Hal ini dapat berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa yang rendah, oleh karena itu terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan hal ini terjadi seperti : penerapan metode pembelajaran matematika yang hanya berpusat kepada guru, sementara siswa cenderung pasif. Faktor lainnya juga dapat dilihat dari penerapan model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan kurangnya kemampuan guru dalam membangkitkan keaktifan belajar siswa (Ahmad Susanto dalam Handayani, 2022).

Keaktifan sendiri sangat penting bagi keberhasilan pembelajaran, pentingnya keaktifan belajar menjadi salah satu penunjang dari tujuan yang hendak dicapai, karena keaktifan merupakan suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, keaktifan juga merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental seperti berbuat dan berfikir sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, oleh sebab itu pentingnya keaktifan untuk menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi (Wibowo, 2016). Idealnya keaktifan dapat memberikan pengaruh positif bagi peserta didik hal itu dilihat dari peserta didik sangat berantusias dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, oleh karena itu siswa yang aktif dapat meningkatkan mentalnya untuk lebih berani mengungkapkan pendapat secara terbuka dan dapat memberikan hasil belajar yang baik pula bagi peserta didik tersebut. Keaktifan belajar juga tidak luput

dari berbagai masalah seperti kondisi siswa saat pembelajaran yang kurang baik, kecemasan yang dialami siswa selama proses pembelajaran, kurangnya motivasi belajar siswa, lingkungan sekitar siswa yang kurang baik dan kurangnya peran guru dalam pembelajaran guna memicu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Izzah et al., 2022)

Berdasarkan berbagai faktor rendahnya keaktifan belajar, dapat dikatakan bahwa faktor utama yang menjadi penyebab dari rendahnya keaktifan pembelajaran matematika adalah guru kurang tepat dalam memilih model pembelajaran dan guru juga kurang tepat dalam mengajak siswa untuk lebih aktif. Kesulitan dalam memahami matematika harus segera diatasi, karena hampir semua bidang studi memerlukan matematika. Dengan demikian guru harus berupaya dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat menarik keaktifan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa yaitu model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) (Handayani, 2022).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang meletakkan atau membuat suatu posisi siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda satu dengan yang lainnya (Rusman, dalam Handayani, 2022). Namun pada setiap model pembelajaran mengalami kendala, akan tetapi dengan menggunakan model ini lebih mengacu kepada keunggulannya yang berperan penting untuk proses pembelajaran. Keunggulan dari model TGT adalah mampu memperluas wawasan peserta didik, mengembangkan sikap

dan perilaku menghargai orang lain, serta melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar (Annisa & Sudarmin, dalam Rifqi & Putra, 2022).

Proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik apabila guru telah mampu menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan guru mampu dalam mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Karena salah satu dari keaktifan adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa dalam memperoleh hasil yang maksimal dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil Observasi penulis pada kegiatan PLP III yang diadakan pada bulan September tahun 2022 di SD Muhammadiyah 25 Kelas IV, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran kurang berjalan dengan afektif dalam membelajarkan peserta didik sehingga dapat memperoleh nilai keseluruhan siswa masih banyak yang di bawah KKM yaitu 70, guru tersebut masih menggunakan metode ceramah dan kurang dalam menggunakan model pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang memahami isi dari pelajaran tersebut. Akibat dari pembelajaran yang kurang afektif akan berdampak kepada pertumbuhan dan perkembangan siswa, sehingga siswa akan mendapatkan nilai yang rendah.

Pada saat guru menjelaskan siswa lebih cenderung diam dan hanya melihat guru di depan papan tulis, Ketika guru mengajukan sebuah pertanyaan yang ditujukan ke siswa, hanya tiga orang saja yang menjawab, kebanyakan dari mereka hanya diam dan menyimak jawaban dari temannya dan pada saat pemberian Latihan yang terdiri dari lima soal dan setiap satu soal bernilai dua puluh maka hasilnya Sebagian besar dari mereka banyak yang menjawab salah karena mereka belum paham maksud dan tujuan

dari pelajaran tersebut dan nilai pun yang diberikan guru rata-rata dibawah lima puluh, oleh sebab itu perlunya model pembelajaran dan strategi dalam mengajar untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dalam hal menunjang tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan peneliti, diperoleh data tentang hasil belajar siswa yang kurang pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25 dengan KKM 70.

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Muatan Pembelajaran Matematika T.A 2022/2023

Kelas IV SD Muhammadiyah 25

Kelas	Jumlah Siswa	persentase	KKM
IV	4	26,6	70,0
	11	73,33	
Rata – rata :		65,8	

Sumber : Data SD Muhammadiyah 25

Berdasarkan tabel 1 dapat dikatakan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ujian tengah semester pelajaran Matematika yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dari data tersebut dapat dilihat 15 siswa hanya 4 orang yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), 11 siswa lainnya tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) oleh sebab itu Kurang baiknya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Jadi sangat banyak kemungkinan yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang baik, bisa dari faktor dari luar contohnya seperti penggunaan model ataupun media pembelajaran yang

digunakan oleh guru, dan bisa dari faktor dari dalam, contohnya seperti keaktifan belajar siswa itu sendiri.

Hal tersebut tidak boleh dibiarkan terus - menerus dan dikhawatirkan akan memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Mengingat guru menjadi salah satu penunjang berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Sehingga guru diharapkan mampu menerapkan berbagai model dan media pembelajaran yang kreatif dan menarik agar pendidikan menjadi berkualitas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka Peneliti bermaksud untuk menerapkan pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) untuk memberikan sebuah penerapan dalam belajar peserta didik untuk menunjang keaktifan, sehingga hasil belajar dari materi yang diberikan untuk peserta didik dapat tersampaikan dengan baik. Pembelajaran yang afektif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, karena siswa adalah pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi siswa (Frendy Aru Fantino et al, dalam Rifqi & Putra, 2022). Dalam model pembelajaran TGT ada beberapa komponen pembelajaran yaitu : 1) penyaji materi, 2) tim, 3) game, 4) tournament, 5) penghargaan kelompok. Model pembelajaran ini terdiri atas beberapa kelompok peserta didik yang bekerja Bersama untuk melakukan tugas akademik untuk mendapatkan proses pembelajaran yang aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran ini juga mampu menghantarkan siswa untuk merasakan pengalamannya sendiri dalam mencari pengetahuannya dan dalam hal ini guru memberikan bimbingan sehingga siswa tidak merasa kebingungan sehingga peserta didik pada setiap individu bisa mengembangkan kepercayaan diri dalam kemampuan mereka masing-masing untuk

memecahkan masalah dalam pembelajaran (Annisa & Sudarmin, dalam Rifqi & Putra, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas maka peneliti mengambil judul penelitian **Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar
2. Guru masih menggunakan metode ceramah.
3. Kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran.
4. Siswa kurang memahami isi dari materi yang disampaikan.

C. Pembatasan Masalah

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini adalah untuk melihat Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bisa dijadikan referensi atau rujukan bagi peneliti selanjutnya. Khususnya dapat menambah wawasan dan pemahamannya tentang pengaruh model pembelajara TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Hasil pembahasan ini dapat memberikan penambahan ilmu pengetahuan kepada penulis dan juga dapat mewujudkan sebuah karya ilmiah untuk memenuhi tugas akhir.

b. Bagi Peserta Didik.

Penelitian ini diharapkan agar peserta didik dapat termotivasi untuk meningkatkan kemampuan belajarnya untuk lebih aktif

dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Guru

Diharapkan dalam penelitian ini guru dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

d. Bagi Sekolah

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam penggunaan metode pembelajaran di sekolah, sehingga proses serta keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih optimal.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan Teknik pembelajaran (Perwita Sari, 2019). Model pembelajaran adalah sebuah penjabaran yang menggambarkan sebuah rancangan pembelajaran yang dimulai dari merencanakan, proses pembelajaran, dan sesudah pembelajaran yang dipilih guru serta segala perlengkapan yang akan digunakan secara langsung ataupun tidak langsung dalam rancangan pembelajaran tersebut (Asyafah, 2019). Model pembelajaran adalah suatu desain konseptual dan operasional pada pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, tata aturan dan juga fasilitas yang ada hubungannya dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran (Asyafah, 2019). Model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa (Sofan Amri dalam Yunita dalam Nainggolan et al., 2022). Model pembelajaran adalah seperangkat penyajian dari setiap bahan ajar, yang mencakup semua aspek pra dan

pasca pembelajaran guru dan semua perangkat yang terkait, yang digunakan secara langsung ataupun tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2017 : 1). Model pembelajaran adalah suatu model yang menjadi rancangan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa pada kegiatan belajar berlangsung.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah) dan setiap anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif lebih mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Tambunan Karen & Romadon Tanjung, 2021).

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Hamdani dalam Tambunan Karen & Romadon Tanjung, 2021). Model pembelajaran kelompok merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara belajar kelompok menurut (Agus Rusman dalam Tambunan Karen & Romadon Tanjung, 2021). Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak

kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan – bahan pembelajaran, termasuk program – program multimedia (Joyce, Weil, Calhoun, dalam Warsono dan Hariyanto, A.Octaviani, 2020). Model pembelajaran juga suatu pola berproses yang digunakan untuk pedoman dalam merencanakan aktivitas pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan kegiatan yang bersifat sistematis (Zulfira et al., dalam Nainggolan et al., 2022).

a. Unsur – unsur Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki lima unsur dasar yaitu :

- 1) *Syntax*, yaitu Langkah – Langkah Operasional Pembelajaran
- 2) *Social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran.
- 3) *Principles of reaction*, adalah menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa.
- 4) *Support system*, adalah segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran.
- 5) *Instructional* dan *nurturant effects* – hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan dengan tujuannya (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar dari yang di inginkan (*nurturant effects*) (Joyce & Weil dalam Wiyarti & Santyasa, 2013).

Unsur – unsur yang harus ada dalam suatu model pembelajaran ada empat yaitu *syntax, the social system, principles of reaction* dan yang terakhir *support system* (Joyce & Weil, dalam Asyafah, 2019).

Unsur – unsur model pembelajaran juga memiliki lima unsur yaitu diantaranya sistematis, sistem sosial, prinsip reaksi, sarana dan prasarana yang mendukung, dan dampak instruksional (mu'amar wahid, 2022).

Unsur – unsur model pembelajaran adalah berupa tatacara atau urutan, gambaran proses pembelajaran, alat – alat yang harus digunakan serta tujuan berupa hasil belajar yang ingin dicapai dalam pembelajaran, dimana unsur – unsur model pembelajaran ini telah disusun sedemikian rupa untuk dijadikan bahan dalam proses pembelajaran supaya pembelajaran lebih afektif.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran adalah :

- 1) Intruksi untuk desainer pembelajaran dan guru di dalam merencanakan pembelajaran.
- 2) Catatan untuk para pengajar di dalam pembelajaran seperti ini guru dapat menentukan Langkah -langkahnya dan semua yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran ini.
- 3) Membantu para pendidik dalam mendidik anak muridnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4) Membantu siswa mendapatkan pengetahuan, gagasan, keterampilan, nilai, cara berfikir dan cara belajar untuk mencapai tujuan dari belajar tersebut (Asyafah, 2019)

Model pembelajaran berfungsi sebagai pegangan bagi penata pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (wikipedia, 2022).

Model pembelajaran berfungsi untuk pegangan bagi seorang guru dan perencana pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran (Maskun & Rachmedita, 2018).

Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai sebuah pegangan atau pedoman bagi orang yang merancang pembelajaran serta bagi guru untuk melakukan aktivitas pembelajaran supaya pembelajaran dapat berlangsung dengan afektif dan siswa akan menjadi lebih aktif dari sebelumnya.

c. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih memahami pelajaran (A'yuningsih et al., dalam Putra jaya, 2022). Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, juga dapat melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan cara bermain yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT dapat membuat siswa belajar dengan rileks serta dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Rukiah dalam Putra jaya, 2022). Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan atau membuat posisi siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda antara satu dengan yang lainnya artinya semua siswa di pilih secara acak (Rusman, dalam Handayani, 2022). Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah suatu model yang dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan proses pembelajaran secara berkelompok tanpa memilih tingkat

kepintaran, suku, ras, yang dimiliki oleh siswa untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang aktif dan afektif.

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada yang membedakan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Kurniasih dalam Denpykora dalam Nainggolan et al., 2022).

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Adapun kelebihan dari model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya
- 2) Dapat menimbulkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok.
- 4) Dapat membuat siswa lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen (Shoimin, dalam Thalita et al., 2019).

Kelebihan dari model TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai berikut :

- 1) Permainan dalam pembelajaran akan lebih seru dan menyenangkan.
- 2) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.
- 3) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa agar lebih aktif
- 4) Dapat meningkatkan Kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar.
- 5) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar (istarani, 2017 :239).

Kelebihan dari tipe TGT antara lain :

- 1) Dalam kelas kooperatif, siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapat mereka.
- 2) Kepercayaan diri siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih berkurang.
- 3) Motivasi belajar siswa meningkat.
- 4) Pemahaman mendalam tentang topik
- 5) Memperkuat kebaikan, kehalusan, toleransi antar siswa – siswa dan antar siswa dan guru
- 6) Siswa dapat mempelajari topik atau mata pelajaran dengan bebas, sadarilah dengan segala potensi yang ada pada diri siswa tersebut dapat keluar, selain kerjasama antar siswa juga antara siswa dan pendidik akan membuat interaksi pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan akan lebih menarik (satul Inajati, 2023)

Keuntungan dari tipe TGT adalah sebagai berikut :

- 1) Menjadikan siswa lebih aktif dari sebelumnya.
- 2) Dapat menambah gairah siswa untuk belajar.
- 3) Menambah kekompakan dalam berkelompok.
- 4) Menciptakan kerja sama yang kuat antar tim.

Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Adapun Kekurangan dari model pembelajaran tipe TGT ini adalah kerap terjalin dalam kegiatan pendidikan tidak seluruh siswa turut dalam menyumbangkan atau memberikan pendapatnya (Taniredja, dalam Asmara et al., 2021).

Kekurangan model pembelajaran TGT yang ditemukan dilapangan adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi Guru

Sulit dalam mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogeny dari segi pengetahuannya. Kelemahan ini akan dapat diatasi oleh guru yang bertindak sebagai pemegang dalam permainan, teliti dalam pembagian kelompok. Dan waktu yang akan dilalui untuk diskusi cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditentukan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu dalam menguasai kelas secara keseluruhan.

2) Bagi Siswa

Masih adanya siswa yang memiliki kemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit dalam memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang tinggi agar dapat mampu menyalurkan pengetahuannya kepada teman – temannya yang lain.

Kelemahan tipe TGT adalah sebagai berikut :

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa berpartisipasi memberikan pendapatnya.
- 2) Kurangnya waktu untuk proses pembelajaran dan ada kemungkinan kekacauan jika guru tidak dapat mengelola kelas (satul Inajati, 2023)

Kekurangan model TGT sebagai berikut :

- 1) Penggunaan jangka Panjang
- 2) Harus dilakukan terus menerus
- 3) Materi tidak tertanam dengan baik dibenak siswa untuk dihafal atau dicerna Kembali (istarani, 2017).

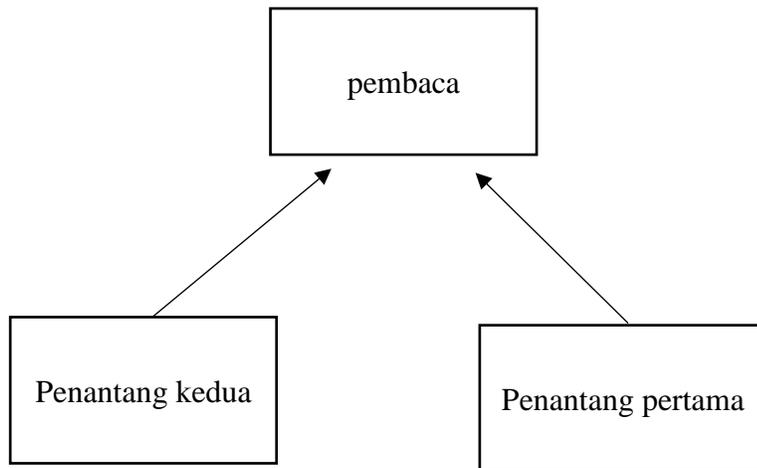
e. Langkah – langkah Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

Ada beberapa Langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang harus diperhatikan diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan:
 - a. Kartu pertanyaan

- b. Alat dan bahan
- 2) Siswa akan dibagi kedalam beberapa kelompok (setiap kelompok terdiri dari 5 orang).
 - 3) Guru menjelaskan aturan mainnya dan Langkah – langkahnya, siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang yang dicampur menurut tingkat keterampilan, jenis kelamin dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam kelompoknya untuk memastikan bahwa semua anggota tim menguasai pelajaran. Pada akhirnya, semua siswa diberikan kuis dimana mereka tidak dapat saling membantu.
 - 4) Permainan terdiri dari tim pembaca, tim penantang I, dan selanjutnya sebanyak jumlah tim yang hadir.
 - 5) Kelompok membaca memiliki pekerjaan untuk :
 - a. Ambil kartu bernomor dan carilah soal pada lembar permainan
 - b. Bacalah soal dengan lantang
 - c. Berilah sebuah jawabannya
 - 6) Tim yang menantang pertama memiliki tugas setuju dengan pembaca atau memberikan jawaban yang berbeda. Jika pesaing lain memiliki tugas untuk setuju dengan pembaca atau memberikan jawaban lain dan selanjutnya memeriksa lembar jawaban, proses ini dilakukan secara bergantian.

- 7) Sistem penilaian turnamen adalah skor setiap anggota tim dijumlahkan untuk menghasilkan skor tim, dan tim yang memenuhi kriteria akan mendapatkan hadiah atau penghargaan atas keberhasilannya (istarani, 2017).



Gambar 2.1.

Langkah – langkah Model TGT (*Team Games Tournamen*)

Langkah – langkah model TGT (*Team Games Tournamen*) sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, bagian dari materi yang ingin diajarkan, dan penjelasan singkat tentang lembar yang dibagikan kepada kelompok.
- 2) Guru membuat kelompok kerja siswa untuk mendiskusikan dan mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan.
- 3) Permainan dibuat guru yang isinya pertanyaan – pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa.

- 4) Turnamen/ pertandingan bisa dilakukan setiap guru selesai melakukan presentasi dikelas.
- 5) Memberikan hadiah kepada siswa (Nurhayati et al., 2022).

Langkah – langkah model TGT (*Team Games Tournament*) berupa :

- 1) Penyajian kelas

Digunakan guru untuk menyampaikan topik melalui pengajaran langsung atau diskusi dibawah bimbingan guru. Guru juga menggunakan presentasi kelas untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang diajarkan guru, siswa dapat selesaikan setiap fungsi langkah TGT dengan benar.

- 2) Kelompok (*team*)

Tim atau kelompok terdiri dari 5 siswa, yang komposisinya heterogeny dari segi aktivitas siswa, jenis kelamin, dan asal suku, tugas utama tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar – benar belajar.

- 3) *Games*

Permainan terdiri dari pertanyaan -pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang telah diperoleh siswa melalui presentasi kelas dan kerja kelompok.

- 4) Turnamen

Turnamen diselenggarakan di masing – masing tema persatuan yang sudah siap untuk diadakan siswa, peserta didik melakukan

permainan akademik yaitu bertanding dengan anggota tim.

5) Rekognisi tim

Tim yang memberikan kinerja paling baik akan mendapatkan penghargaan atau hadiah seperti lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin mendapat gelar juara umum, dan seterusnya secara berurutan sampai tim yang terakhir (slavin, dalam Thalita et al., 2019).

Langkah – langkah model TGT (*Team Games Tournamen*) sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan materi sesuai dengan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswanya.
- 2) Pembentukan kelompok yang dilakukan oleh seorang pengajar terdiri dari 5 orang siswa dalam satu tim, dan seluruh anggota tim benar – benar melihat bahwa rekannya sudah dalam keadaan siap.
- 3) Permainan berisi beberapa pertanyaan untuk melihat pengetahuan yang di hasilkan siswa dalam belajar secara berkelompok.
- 4) Pertandingan akademik dilakukan dengan cara berkompetisi dengan tim lawan yang lain.
- 5) Hadiah diberikan kepada kelompok / tim yang mendapatkan nilai tertinggi yang akan dijuluki sebagai tim juara.

2. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Kegiatan fisik yang berupa siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain maupun bekerja. Siswa yang memiliki aktifitas atau kegiatan psikis (kejiwaan) jika daya jiwanya bekerja sebanyak – banyaknya atau banyak berfungsi dalam sebuah kegiatan pembelajaran (Sardiman, dalam Thalita et al., 2019). Keaktifan belajar siswa sangat penting, karena keaktifan siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah (Mulyasa, dalam Thalita et al., 2019). Keaktifan belajar adalah kegiatan belajar mengajar yang peserta didiknya berpartisipasi aktif secara intelektual maupun emosional dalam proses belajar (Sudjana, dalam Afiah, 2022).

Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif. Ketika siswa belajar secara aktif, maka mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran (*student 8 center*). Dengan ini siswa akan secara aktif menggunakan pemikiran, baik itu untuk menentuka ide pokok, atau gagasan dari setiap pembelajaran, siswa dapat memecahkan masalah, atau dengan menerapkan apa yang baru mereka pelajari ke dalam bentuk suatu persoalan yang ada dalam kehidupan sehari – hari siswa. Dengan belajar aktif, siswa bisa di ajak untuk dapat mengikuti pembelajaran, dalam pembelajaran tidak hanya melibatkan mental siswa akan tetapi akan melibatkan fisik siswa juga (Zaini,

dkk dalam Hariandi & Cahyani, 2018). Pembelajaran aktif adalah istilah payung bagi berbagai model pembelajaran yang berfokus kepada siswa sebagai penanggung jawab belajar. Semula memang istilah pembelajaran aktif dipergunakan baik bagi pembelajaran aktif yang bersifat kolaboratif (Warsono & Haryanto, 2017). Pembelajaran aktif adalah suatu proses yang memberikan kesempatan kepada para siswa terlibat dalam tugas – tugas pemikiran tingkat tinggi (*higher order thinking*) seperti menganalisis, melakukan sintesis, dan evaluasi (Warsono & Haryanto, 2017 : 14). Keaktifan belajar adalah salah satu interaksi seorang siswa dengan gurunya yang dimana akan berdampak baik pada pengetahuan siswa tentang pemahamannya dalam berfikir yang lebih kritis sehingga dapat menunjang hasil belajarnya.

a. Ciri – ciri Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar mempunyai beberapa ciri – ciri di antaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya keterlibatan siswa dalam Menyusun atau membuat perencanaan proses pembelajaran.
- 2) Adanya keterlibatan intelektual dan emosional siswa, baik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat maupun pembentukan sikap.
- 3) Adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses pembelajaran.
- 4) Guru bertindak sebagai fasilitator dan koordinator kegiatan belajar siswa, dan menggunakan multi metode dan multi media (Ali, dalam Warsono &

Haryanto, 2017 : 8).

Ciri – ciri keaktifan belajar adalah Ketika siswa bergairan, giat, hidup, belajar dengan berkesinambungan, kuat, dan afektif (Hollingsworth & Lewis, dalam Rikawati & sitinjak, 2020). Keaktifan diperlihatkan pada saat peserta didik mempunyai nyali untuk bertanya dan memberikan penyelesaian dari sebuah pertanyaan (Rusman, Maftukhin, & Nurhidayati, dalam Rikawati & sitinjak, 2020). Keaktifan belajar siswa juga memiliki ciri – ciri bahwa dapat dilihat dari kinerja siswa melalui partisipasi siswa dalam kegiatan seperti berkelompok, berdiskusi di kelas, kemampuan bertanya, kemampuan untuk merespon dan menjadi berani di kelas (Riandari, dalam Rikawati & sitinjak, 2020).

Ciri -ciri keaktifan belajar adalah berupa siswa mampu menyalurkan pendapatnya secara lantang di depan guru dan siswa lainnya, siswa juga sering berpartisipasi dalam hal kegiatan pembelajaran dikelas, siswa juga terlihat lebih semangat pada kegiatan pembelajaran dan terlihat lebih siap dalam pembelajaran.

b. Indikator Keaktifan Belajar

Indikator keaktifan belajar sebagai berikut :

- 1) Peserta didik bersemangat dalam menjalankan pembelajaran.
- 2) Berani mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung.
- 3) Berani menjawab pertanyaan.
- 4) Berani mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas

- 5) Berusaha mencari solusi permasalahan dalam pembelajaran (Rahmawati et al., 2023).

Indikator keaktifan belajar antara lain :

- 1) Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada siswa atau guru jika tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha dalam mencari solusi untuk permasalahan yang ditemuinya.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru (Sudarsana et al., 2020).

Indikator keaktifan belajar berupa :

- 1) Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil – hasil yang diperolehnya.
- 2) Siswa memiliki kesempatan dalam menerapkan sebuah pemahaman yang diperolehnya dalam menyelesaikan soal yang dihadapinya.
- 3) Siswa mau bertanya apabila mendapat kendala pada pembelajaran.
- 4) Siwa mau berusaha dalam mencari jalan keluar dari permasalahan yang dihadapinya dalam pembelajaran.
- 5) Siswa turut serta dalam mengerjakan tugas belajarnya (Dwi prasetyo & Abduh, 2021).

Adapun indikator keaktifan belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa mampu memecahkan masalahnya sendiri dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Siswa berani dalam mengajukan pendapat kepada guru dan teman – temannya.
- 3) Siswa mampu bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
- 4) Siswa berantusias dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Siswa mampu mendeskripsikan hasil pendapatnya di depan kelas.

3. Pembelajaran Matematika

Matematika adalah pelajaran yang mempelajari tentang suatu pengetahuan, kepandaian dalam mengolah suatu angka untuk kehidupan sehari – hari yang berguna bagi setiap manusia. Matematika merupakan ilmu yang urgent karena dapat digunakan membuat kehidupan sehari – hari lebih mudah (Zanthy, Maass, Geiger, Ariza & Gos, dalam Abror, 2022). Matematika adalah ilmu yang tetap, disamping itu matematika merupakan sumber ilmu dan perantara ilmu – ilmu lainnya (Rahmah, dalam Abror, 2022). Matematika adalah suatu ilmu yang berhubungan dengan kehidupan sehari – hari, karena setiap aktivitas, cara berfikir dan aktivitas manusia selalu mengembangkan matematika itu sendiri (Sari, dalam Abror, 2022). Matematika adalah salah satu ilmu yang mempelajari tentang angka yang dimana angka tersebut berperan penting dalam setiap aspek kehidupan kita sehari-hari dalam beraktivitas.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting,

matematika juga merupakan pelajaran yang selalu melibatkan latihan atau soal – soal yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghitung dan menyelesaikan soal – soal yang ada, maka ada beberapa alasan mengapa matematika dianggap penting untuk dipelajari, yaitu sebagai berikut :

- a. Matematika digunakan sebagai bagian terpenting dalam kehidupan setiap hari.
- b. Matematika juga merupakan jembatan dari ilmu – ilmu lain.
- c. Matematika sebagai alat komunikasi jelas dan tidak berbelit – belit.
- d. Matematika dapat memberikan informasi.
- e. Matematika dapat membangkitkan kemampuan berfikir logis seseorang.
- f. Matematika adalah suatu alat yang dapat memberikan solusi dalam memecahkan masalah dan memberikan kepuasan. Oleh karena itu matematika merupakan mata pelajaran inti yang harus dipelajari dan diperhatikan hasil belajarnya (Abdurrahman, dalam Abror, 2022).

B. Kerangka Konseptual

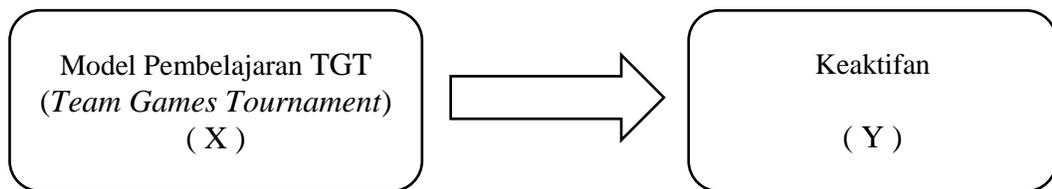
Kerangka berpikir adalah alur pikiran peneliti dari awal hingga akhir penelitian sedangkan Kerangka konseptual adalah kerangka untuk memperjelas atau mempertegas jalan sebelum sampai sesudah sebuah penelitian.

Berdasarkan kajian teori di atas model pembelajaran menjadi salah satu penunjang keaktifan siswa pada saat pembelajaran. Keaktifan belajar merupakan salah satu proses kegiatan belajar mengajar yang dimana siswa terlibat secara intelektual dan emosional sehingga siswa benar – benar berperan dan ikut berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar dan keaktifan belajar siswa adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk belajar secara aktif sehingga mampu mengubah tingkah laku siswa pada proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang bagus dalam proses pembelajaran berlangsung (sudjana, 2010). Pada saat mata pelajaran matematika siswa lebih cenderung tidak bersemangat dan kurang aktif sehingga mengakibatkan nilai matematika siswa masih rendah dan siswa kurang memahami isi dari materi yang di sampaikan, oleh karena itu perlu adanya suatu model pembelajaran untuk dapat menunjang pembelajaran agar lebih aktif.

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) diharapkan menjadi salah satu solusi dari permasalahan di atas. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan suatu model yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan model pembelajaran ini juga

dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga dapat menimbulkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat diprediksi bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2.

Paradigma penelitian

C. Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah prediksi sementara yang masih diperlukannya sebuah pembuktian untuk mencari kebenaran melalui suatu penelitian. Hipotesis juga merupakan suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (sugiyono, 2013 : 64). Berdasarkan kerangka berfikir yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh dalam model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25.

Ha : Terdapat pengaruh dalam model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 25, Jl. Alpukat I No. 19 Bantan Timur Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara, 20224. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD yang terdiri dari satu kelas.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022 / 2023. Di SD Muhammadiyah 25, Jl. Alpukat I No. 19 Bantan Timur Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara, 20224.

Tabel 3.1. Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan					
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1.	Observasi Awal	■					
2.	Seminar Proposal		■				
3.	Penelitian			■			
4.	Pengolahan dan Analisis Data				■		
5.	Hasil Akhir dan Kesimpulan					■	
6.	Sidang Meja Hijau						■

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah dengan himpunan universal yang terdiri dari subjek atau objek, yang sifat dan karakteristiknya ditentukan oleh peneliti yang diselidikinya dan dengan itu ditarik sebuah kesimpulan (Yuliardi & Nuraeni, 2017 : 5). Suatu populasi adalah ranah yang dapat digeneralisasikan yang terdiri dari objek/subjek dengan karakteristik tertentu, ditentukan oleh peneliti yang sedang dipelajari, dan segera ditarik kesimpulannya (Sugiyono, dalam Anggraini & Ilhami, 2023). Populasi adalah terdiri dari semua orang yang fakta-fakta yang diperoleh dari sampel bersifat umum (Ghozali, dalam Anggraini & Ilhami, 2023). Populasi yaitu jumlah keseluruhan dari sasaran yang ingin diteliti oleh peneliti yang dimana akan ditarik sebuah kesimpulan. Populasi bukan sekedar jumlah pada subyek atau obyek yang ingin diteliti melainkan keseluruhan subyek dan obyek yang ada. Populasi pada penelitian ini berupa seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 yang terdiri dari satu kelas dan memiliki jumlah siswa sebanyak 15 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih menurut kriteria tertentu, Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik populasi, jika sebagian besar populasi, peneliti tidak dapat mengambil seluruh populasi tetapi Sebagian dari populasi, karena keterbatasan sumber daya, tenaga dan waktu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi

(Yuliardi & Nuraeni, 2017 : 6). Sampel adalah bagian dari populasi dan karakteristik (Sugiyono, dalam Anggraini & Ilhami, 2023). Sampel adalah Sebagian atau mewakili populasi yang diteliti (Hariandi, 2021). Sampel adalah bagian dari sebuah populasi yang diambil peneliti untuk mewakilkan seluruh bagian populasi dalam sebuah penelitian, Apabila populasi kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua secara keseluruhan (Arikunto, dalam Sukayana et al., 2019)

Dalam penelitian ini peneliti mengambil 100% populasi, melihat jumlah populasi yang kurang dari 100, yaitu 15 orang maka peneliti menggunakan metode sampel dalam penelitian ini menggunakan studi sensus, yaitu keseluruhan dari siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25. Sampling jenuh atau sensus adalah suatu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel atau istilah lainnya sampling jenuh adalah sensus.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek pengamatan, fenomena atau gejala yang sedang dipelajari, variabel sangat diperlukan untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan, maka peneliti perlu mengidentifikasi variabel mana yang digunakan dalam penelitiannya (Hasnunidah, 2017 : 34). Variabel adalah segala sesuatu yang mengambil bentuk yang berbeda – beda tergantung pada apa yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk penelitian tersebut, sehingga informasi dapat diperoleh dan kesimpulan segera dapat ditarik (Ulfa, 2021).

Variabel adalah suatu objek dalam sebuah penelitian yang dimana objek tersebut tidak sama dalam penanganannya bagi sebuah penelitian sehingga akan mendapatkan sebuah informasi dan dapat pula menarik kesimpulan.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Adapun variabel dalam sebuah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas adalah sebuah variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah berupa Model TGT (*Team Games Tournament*) yang dapat dilambangkan dengan huruf “X”.
2. Variabel terikat adalah sebuah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah berupa Keaktifan Belajar yang dapat dilambangkan dengan huruf “Y”.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah Batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti. Definisi operasional juga dibuat untuk memudahkan dan menjaga konsistensi dalam pengumpulan data, menghindarkan perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel (Ulfa, 2021).

Definisi operasional variabel juga merupakan penjelasan – penjelasan dari masing – masing variabel didalam sebuah penelitian ini. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model TGT (*Team Games Tournament*) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dari sebelumnya,

sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih memahami pelajaran (A'yuningsih et al., dalam Putra jaya, 2022). Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan suatu model yang dirancang untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang dimana dalam model ini melibatkan siswa secara langsung dalam sebuah kelompok pembelajaran untuk dapat memperoleh nilai tertinggi dari setiap kelompok yang dimana kelompok dengan nilai tertinggi akan mendapatkan hadiah atau *reward* dari guru.

2. Keaktifan belajar merupakan kegiatan belajar mengajar yang peserta didiknya berpartisipasi aktif secara intelektual maupun emosional dalam proses belajar atau pembelajaran (Sudjana, dalam Afiah, 2022). Keaktifan belajar juga merupakan interaksi fisik seorang siswa dalam proses pembelajaran dengan guru yang dimana bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu pembelajaran yang akan berdampak baik terhadap diri siswa tersebut.

E. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat atau suatu fasilitas yang digunakan seorang peneliti dalam mengumpulkan sebuah data agar pekerjaan peneliti menjadi lebih mudah dan mendapatkan hasil yang lebih baik, sehingga mudah diolah (Arikunto dalam Alhamid & Anufia, 2019). Instrument adalah pemakaian alat ukur dalam mengukur suatu subjek dalam penelitian (Yusup, 2018). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara yang memudahkan dalam mengolah bahan dan menghasilkan penelitian yang berkualitas (makbul, 2021). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengukur suatu penelitiannya yang tujuannya mempermudah pekerjaan peneliti dalam melihat hal – hal yang ingin diuji kebenarannya. Instrumen pada penelitian ini berupa Angket dalam mengumpulkan data yang digunakan antara lain :

1. Angket / Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah alat penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan pengumpulan informasi atau informasi yang harus di jawab oleh responden (makbul, 2021). Angket/kuesioner adalah alat pengumpulan data dimana partisipan/responden memasukkan pertanyaan atau pernyataan seorang penyelidik (Syarifuddin et al., 2021). Angket/kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang menganalisis dapat menggunakan metode ini untuk memeriksa sikap, keyakinan, perilaku dan karakteristik, dan juga untuk mengumpulkan informasi dari

tanggapan siswa sendiri dan pengumpulan data juga cepat (Gayatri, 2022). Angket/kuesioner adalah sekumpulan pertanyaan atau pernyataan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan suatu data dalam penelitiannya. Penelitian ini menggunakan instrument berupa angket/kuesioner yang diberikan secara langsung kepada responden menggunakan metode *check list* dengan memberi tanda (√) pada pilihan yang sesuai dengan lembar penilaian. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari 15 pertanyaan, pertanyaan tersebut berisi tentang keaktifan belajar siswa. Skala untuk mengukurnya ada 4 yaitu : Selalu, Sering, Kadang – kadang, dan Tidak Pernah.

Tabel 3.2. Skor Alternatif

Alternatif Pilihan	Nilai / Skor
Selalu (S)	4
Sering (Sr)	3
Kadang – kadang (KK)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Tabel 3.3. Kisi – kisi Angket Penelitian

No.	Indikator	Butir Pertanyaan	jumlah
1.	Peserta didik Bersemangat dalam menjalankan pembelajaran.	1,2,3	3
2.	Berani mengajukan pertanyaan Ketika pembelajaran berlangsung.	4,5,6	3
3.	Berani menjawab pertanyaan.	7,8,9	3
4.	Berani mempresentasikan hasil pemikiran didepan kelas.	10,11,12	3
5.	Berusaha mencari solusi permasalahan dalam pembelajaran.	13,14,15	3
Total			15

Sumber (Rahmawati et al., 2023)

F. Teknik Analisis Data

Adapun Langkah-langkah dalam melakukan analisis data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Validitas *Experts Judgement*

Uji validitas adalah suatu uji yang memiliki fungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut atau instrument yang kita gunakan valid (sahih) atau tidak valid (Miftahul Janna, 2021). Untuk mengukur validitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan *experts judgement* (uji ahli), yaitu satu dosen FKIP UMSU dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrumen angket yang telah disusun oleh peneliti,

pengujian validitas isi instrument dengan cara *expert judgement* adalah melalui menelaah kisi – kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir – butir pernyataan (Yulianti et al., 2023). Setelah dilaksanakan *expert judgement*, maka dilakukan pengujian instrument bukan pada sampel penelitian. Untuk menguji validitas butir – butir instrument lebih lanjut, setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diuji cobakan (Yulianti et al., 2023). Adapun instrument yang divalidasi pada penelitian ini adalah angket keaktifan belajar siswa.

2. Uji Hipotesis

Hipotesis lebih dikenal dengan dengan istilah hipotesis alternatif (H_a) yang berhubungan dengan dua variabel atau lebih dalam penelitian kuantitatif (Kerlinger & lee, dalam Yam & Taufik, 2021). Pengujian hipotesis juga merupakan tahapan yang logis dalam penelitian ilmiah kuantitatif dan merupakan suatu daerah statistika inferensial dengan menggunakan alat uji statistik yang hasilnya akan menjadi bahan analisis penelitian berikutnya (jim,salsburg dalam Yam & Taufik, 2021). Hipotesis adalah salah satu cara yang digunakan peneliti untuk mencari jawaban dari hasil dugaan sementara dalam penelitiannya.

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk memberikan bukti statistik terlepas dari apakah hipotesis diterima atau tidak (Roselin br. Tarigan et al., 2022). Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan

adalah uji – t satu sampel. Uji – t satu sampel adalah prosedur pengujian t untuk sampel tunggal saat membandingkan rata – rata variabel dengan nilai standart yang ditentukan, uji – t satu sampel digunakan Ketika analisis dilakukan pada satu sampel (Zein et al., 2019). Uji – t dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{s / \sqrt{n}}$$

\bar{X} = Rata – rata dari skor sampel

μ_0 = Rata – rata pada populasi (telah dihipotesiskan)

S = Standart deviasi dari sampel

n = Banyaknya sampel

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan judul “ Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25 ”. penelitian ini memiliki variabel bebas berupa Model TGT (*Team Games Tournamen*) dan variabel terikatnya berupa Keaktifan.

Penelitian ini hanya dilaksanakan dalam 1 kelas saja yaitu kelas eksperimen dengan jumlah siswa 15 orang tanpa adanya kelas control, dimana subjek tersebut dijadikan kelompok sampel yang diberikan perlakuan (variabel bebas). Setelah dilakukannya perlakuan Model TGT (*Team Games Tournamen*), pembelajaran berlangsung dan diakhir pembelajaran diberikan angket untuk mengukur keaktifan belajar siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket. Angket dilakukan untuk mengumpulkan data dalam melihat keaktifan belajar siswa. Sebelum dilakukannya penelitian terlebih dahulu harus melakukan validitas angket kepada validator ahli Bahasa untuk mengetahui pernyataan – pernyataan yang layak dijadikan instrument dalam penelitian.

B. Analisis Data

1. Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)

Uji Validitas *expert judgement* (ahli) adalah instrumen yang benar benar tepat dalam mengukur apa yang akan diukur dan diambil datanya. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*). Dalam mengukur validitas isi dapat menggunakan pendapat ahli (*expert judgement*).

Validator dalam instrumen Validitas Keaktifan Belajar siswa ini dilakukan oleh Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd. dosen Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada tanggal 13 Februari 2023. Validitas dilakukan untuk melihat apakah isi yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan untuk mengetahui saran atau masukan untuk penyempurnaan instrumen.

Tabel 4.1

Ringkasan Hasil Uji Validitas *Expert Judgement* (Ahli)

No.	Aspek Yang dinilai	Jumlah Butir	Skor Maks	Skor Perolehan
1.	Bersemangat dalam pembelajaran.	3	4	4
2.	Berani mengajukan pertanyaan.	3	4	4
3.	Berani menjawab pertanyaan	3	4	4
4.	Berani mempresentasikan hasil pemikiran.	3	4	4
5.	Berusaha dalam memecahkan masalah.	3	4	4
Jumlah		15	20	20

Hasil validitas dari validator ahli yang terdiri dari 5 aspek penilaian adalah pada indikator pertama yang berisi 3 butir pernyataan tentang bersemangat dalam pembelajaran memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke dua yang berisi 3 butir pernyataan tentang berani mengajukan pertanyaan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke tiga yang berisi 3 butir pernyataan tentang berani menjawab pertanyaan memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke empat yang berisi 3 butir pernyataan tentang berani mempresentasikan hasil pemikiran memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4, pada indikator ke lima yang berisi 3 butir pernyataan tentang berusaha dalam memecahkan masalah memperoleh skor 4 dari skor maksimal 4.

Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa rata – rata skor yang diperoleh adalah 20 dari 20 skor yang diharapkan. Sehingga persentasi hasil penilaian instrument *performance test* keaktifan belajar siswa dari validasi ahli adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka penilaian yang dilakukan validator terhadap instrumen validitas keaktifan belajar memiliki nilai 100%. Hasil validitas ahli dapat instrumen validitas keaktifan belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2

Hasil Validitas Ahli

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Amin Basri S.Pd.I., M.Pd.	20	100%	Valid	Tidak Perlu Revisi

Hasil dari validator ahli oleh Bapak Amin Basri S.Pd.I., M.Pd. diperoleh total skor 20 dengan persentasenya 100% termasuk dalam kriteria valid dan mempunyai keterangan tidak perlu direvisi.

C. Hasil Pengumpulan Data Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SD Muhammadiyah 25, maka peneliti memperoleh hasil dari data pretest dan posttest angket. Data pretest diambil peneliti sebelum menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*), sedangkan data posttest diambil peneliti sesudah menerapkan model TGT (*Team Games Tournament*).

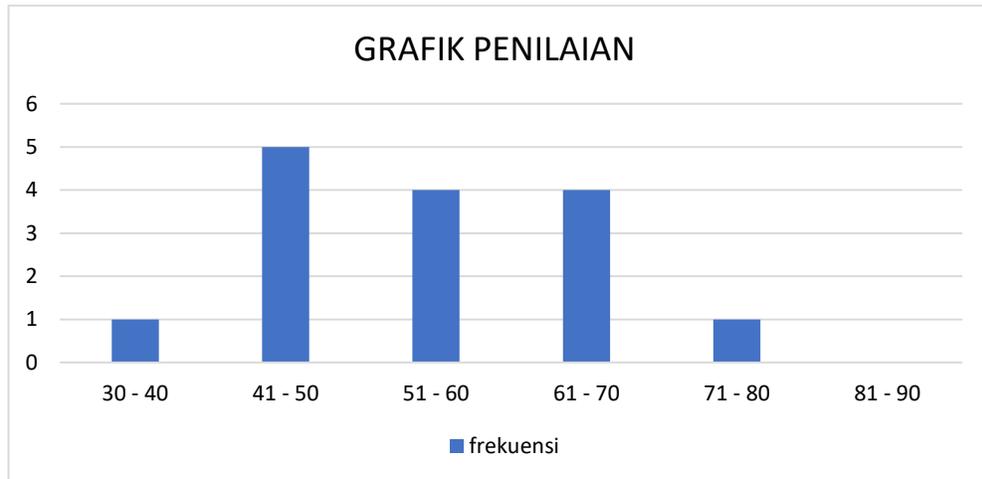
Tabel 4.3

Hasil penilaian *pretest*

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	30 – 40	1	6,6 %
2	41 – 50	5	33,3 %
3	51 – 60	4	26,6 %
4	61 – 70	4	26,6 %
5	71 – 80	1	6,6 %
6	81 – 90	0	0 %
7	91 – 100	0	0 %
Total		15	100 %

Dari tabel hasil penilaian *pretest* di atas dapat dilihat bahwa rentang nilai proses keaktifan belajar matematika di kelas IV SD Muhammadiyah 25 sebelum di gunakannya Model TGT (*Team Games Tournament*) masih tergolong rendah. Pada hasil penilaian *pretest* peserta didik tersebut masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu, sebanyak 1 siswa mendapat nilai 30 – 40, 5 siswa mendapat nilai 41 – 50, 4 siswa mendapat nilai 51 – 60, 4 siswa mendapat nilai 61 – 70, 1 siswa mendapat nilai 71 – 80. Adapun nilai rata-rata yang dapat diperoleh dari tabel di atas yaitu 58 belum tuntas.

Gambar 4.1
Diagram Data Penilaian Pretest



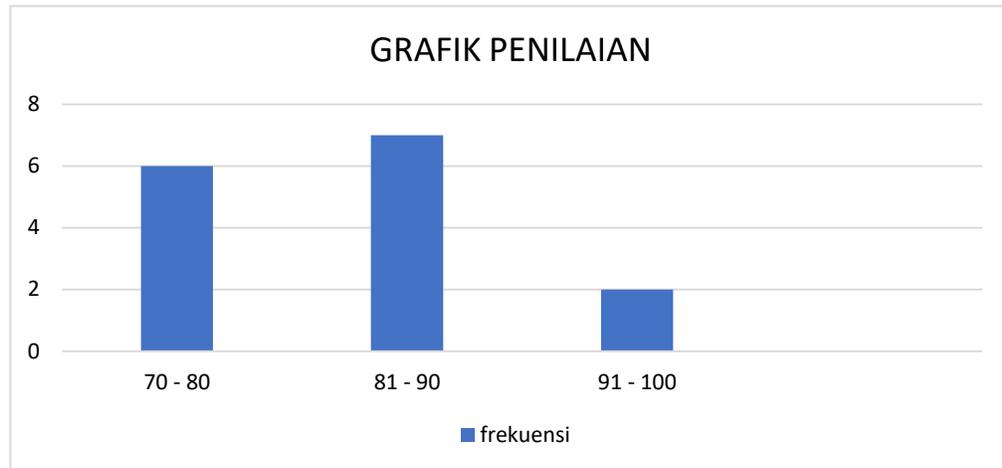
Tabel 4.4
Data Penilaian Posttest

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	70 - 80	6	40 %
2	81 - 90	7	46,6 %
3	91 - 100	2	13,3 %
Total		15	100 %

Pada tabel 4.4 dapat dilihat bahwa keaktifan belajar matematika siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 setelah menerapkan Model TGT (*Team Games Tournament*) telah meningkat sebagaimana sesuai dengan nilai KKM yang telah di tentukan. Adapun data yang telah didapatkan adalah dari seluruh peserta didik sudah memenuhi syarat ketuntasan yaitu 6 siswa mendapat nilai 70 – 80, 7 siswa mendapat nilai 81 – 90, dan 2 siswa mendapat nilai 91 – 100.

Gambar 4.2

Diagram Data Penilaian Posttest



D. Uji Hipotesis

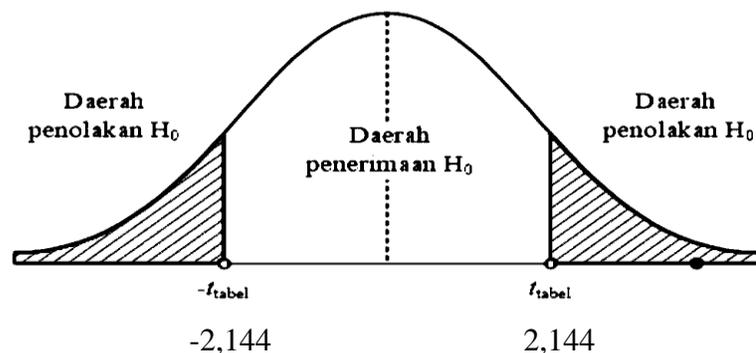
Untuk menguji hipotesis peneliti menggunakan uji-t atau uji beda (*pretest-posttest*), hasil uji-t ini diperoleh pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5

Hasil Uji Hipotesis Penelitian

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Mean	53.8	82.73333333
Variance	126.8857143	53.63809524
Observations	15	15
Pearson Correlation	0.334380695	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	14	
t Stat	-10.0087031	
P(T<=t) one-tail	4.62063E-08	
t Critical one-tail	1.761310136	
P(T<=t) two-tail	9.24127E-08	
t Critical two-tail	2.144786688	

Berdasarkan hasil hipotesis pada tabel diatas maka dapat diketahui -bahwa terdapat $t_{hitung} = - 10,008$ sedangkan $t_{tabel} = 2,144$. hasil uji t yang terdapat pada penelitian ini merupakan kasus nilai t_{hitung} negatif. Tanda negatif didepan angka bukan berarti menunjukkan bahwa nilainya di bawah 0. Akan tetapi nilai tersebut hanya menunjukkan arah pengaruhnya saja. Nilai negatif pada t_{hitung} menandakan nilai rata – rata keaktifan hasil belajar pretest lebih rendah dari pada rata – rata nilai keaktifan hasil belajar posttest. Dalam kasus ini maka nilai t_{hitung} dapat bernilai positif. Selain itu, nilai t_{hitung} apabila diperhatikan pada kurva distribusi uji-t menunjukkan berada pada area H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut berarti bahwa terdapat pengaruh dalam penelitian ini. Pada kasus nilai t_{hitung} negatif perlu dilakukan analisis lebih lanjut dengan mengacu pada kurva distribusi uji-t berikut ini.



Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} berada pada daerah negatif (bagian yang diarsir) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Muhammadiyah 25 dengan menggunakan 1 kelas yaitu kelas IV sebagai kelas eksperimen, dalam materi bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya pengaruh model TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25. Sebelum penelitian dilakukan peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian instrumen angket berupa uji validitas ahli yang dimana validatornya adalah dosen FKIP UMSU bapak Amin Basri S.Pd.I.,M.Pd. dari pengujian validitas ahli dapat diperoleh nilai sebesar 100% secara keseluruhan instrumen tersebut dinyatakan valid.

Data yang diambil dari penelitian ini adalah hasil dari test yang diujikan oleh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25, dimana tes pertama penyebaran angket menggunakan model ceramah dan test yang kedua menggunakan model TGT (*Team Games Tournamen*), dan terakhir penyebaran angket untuk melihat tingkat keaktifan siswa dari sebelum penggunaan model hingga sesudah penggunaan model pembelajaran. Pada hasil kedua tes tersebut terdapat peningkatan nilai keaktifan pada siswa dan siswa menjadi lebih antusias atau lebih aktif dalam proses pembelajaran. Untuk menghitung hipotesisnya pada penelitian ini dengan cara melihat nilai t hitungnya dan juga nilai t tabelnya kemudian hasil kedua uji t tersebut dibandingkan. Hasil yang diperoleh nilai

t_{hitung} sebesar $-10,008$, dan nilai $t_{tabel} = 2,144$, berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa hasil t_{hitung} bernilai negatif. Tanda negatif didepan angka bukan menunjukkan dibawah 0 akan tetapi arah pengaruhnya maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh Model TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25.

Sebelum menggunakan model TGT (*Team Games Tournamen*), Keaktifan belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 masih tergolong rendah, karena pembelajaran masi konvesional seperti siswa hanya diminta untuk menulis atau mencatat materi, mendengarkan, pengerjaan soal dan kurangnya interaksi antara siswa dan guru oleh sebab itu siswa cenderung bosan dalam belajar dan akan berdampak kepada hasil belajarnya tidak sesuai yang diharapkan. Nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa yaitu 58 masih tergolong rendah, nilai yang ditentukan berupa 70.

Sesudah menggunakan model TGT (*Team Games Tournamen*), Keaktifan belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 pada pembelajaran Matematika meningkat, karena model TGT (*Team Games Tournamen*) dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, menumbuhkan rasa persatuan antar team dan jiwa kepemimpinan pada setiap team sehingga akan berdampak hal yang sangat positif dalam pembelajaran salah satunya dapat meningkatkan hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Pengaruh model TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap Keaktifan belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 pada pembelajaran matematika sangat besar karena model ini dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, menciptakan suasana belajar yang menarik, dapat menumbuhkan jiwa kepemimpinan dan kerja sama yang baik serta berdampak kepada hasil belajar siswa yang sangat memuaskan.

Jadi, kesimpulan pada penelitian ini berupa adanya pengaruh yang diberikan oleh penggunaan model TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap Keaktifan belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 pada pembelajaran Matematika.

F. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu terdapat banyak keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini hanya menggunakan 1 sekolah, jadi ada kemungkinan besar terdapat perbedaan hasil apabila penelitian ini dilakukan di tempat yang berbeda.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Waktu penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sangat terbatas dan peneliti hanya memiliki waktu sesuai dengan keperluan yang berhubungan dengan penelitian saja.

3. Keterbatasan kemampuan

Penelitian ini dilaksanakan dengan batasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, oleh sebab itu peneliti menyadari bahwa pentingnya bimbingan dari dosen pembimbing untuk membantu mengoptimalkan hasil penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sebagai sebuah karya ilmiah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25 sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) masih tergolong rendah atau minim dengan nilai KKM yaitu 70. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai rata – rata *pretest* siswa kelas IV adalah 54.

Setelah di gunakannya model TGT (*Team Games Tournamen*) pada pembelajaran Matematika, keaktifan belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25 mengalami peningkatan sebagaimana yang di harapkan yaitu di atas nilai KKM 70. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata – rata *posttest* siswa kelas IV adalah 83. Dengan nilai 83 maka penggunaan model TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25 mengalami peningkatan.

Model TGT (*Team Games Tournamen*) ini memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah 25, pengaruh tersebut dapat berupa siswa belajar lebih aktif, mampu bekerja sama, memiliki jiwa kepemimpinan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan

meningkatkan hasil belajar. Maka penelitian ini jika dilihat dari hasil uji hipotesisnya yaitu t hitung = - 10,008 sedangkan t tabel = 2,144 nilai negatif pada hasil t hitung bukan menunjukkan nilai dibawah 0 akan tetapi menunjukkan arah pengaruhnya, yang dimana dalam kasus seperti ini tanda negatif dapat bernilai positif. Jadi, terdapat adanya pengaruh dalam penggunaan model TGT (*Team Games Tournamen*) terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Muhammadiyah 25.

B. Saran

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah berupa :

1. Kepada guru hendaknya menyesuaikan materi yang ingin diajarkan kepada siswa dalam menggunakan model TGT (*Team Games Tournamen*) dalam pelajaran matematika maupun pelajaran yang lain.
2. Kepada guru yang ingin menerapkan model TGT (*Team Games Tournamen*) dalam proses pengajaran hendaklah mempunyai persiapan yang matang agar proses pelajaran dapat sesuai dengan yang diharapkan.
3. Kepada siswa diharapkan untuk meningkatkan konsentrasi pada pembelajaran matematika baik didalam maupun diluar sekolah.
4. Kepada peneliti lainnya diharapkan untuk meneliti hal yang sama dengan tempat yang berbeda agar menjadi perbandingan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Octaviani, S. (2020). *Model - Model Pembelajaran* (2020th ed.). Deepublish Publisher.
- Abror, M. H. (2022). Self-Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pendidikan Matematika*, 2(2022), 233–242.
- Afiah, A. (2022). *PENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR AKIDAH AKHLAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DI KELAS VIII-F MTs MMA CARINGIN*. 6(1), 1–4.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA*. 1–20.
- Anggraini, V., & Ilhami, mardhiyah D. (2023). *PENGARUH KUALITAS PRODUK DAN PROMOSI MELALUI MEDIA SOSIAL TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN DI VLAWLESS KEFIR KOTA BENGKULU*. 4(1), 216–226.
- Asmara, P. A., Dzulmandho, J., Zakiyah, S., & Hidayat, M. (2021). *Analisis penggunaan model kooperatif tipe nht & tgt pada masa pandemi dalam pembelajaran fisika disman 2 muratara*. 371–377.
- Asyafah, A. (2019). *MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam)*. 6(1), 19–32.
- Dwi prasetyo, A., & Abduh, M. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. 5(4), 1717–1724.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Gayatri, N. G. (2022). *Pentingnya filsafat dalam matematika bagi mahasiswa pendidikan matematika*. 2(1), 20–25.
- Handayani, S. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI THE NOOR*. 2(2), 100–107.
- Hariandi, A. (2021). *HUBUNGAN KESTABILAN EMOSI DENGAN KONTROL DIRI SISWA SEKOLAH MENEGAH PERTAMA*. 6.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar Ahmad Hariandi 1 , Ayu Cahyani 2 1, 2*. 3(2), 353–371.

- Hasnunidah, N. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (pertama).
 istarani. (2017). *58 Model Pembelajaran Inovatif*.
- Izzah, F. N., arifah khofshoh, Y., Sholihah, Z., Nurningtias, Y., & Wakhidah, N. (2022). *ANALISIS FAKTOR–FAKTOR PEMICU TURUNNYA KEAKTIFAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPA DI MASA PANDEMI*.10(1),150–154.
<https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- makbul, muhammad. (2021). *METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN*.
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). *Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan diIndonesia.1*,125–134. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>
- Maskun, & Rachmedita, V. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Miftahul Janna, N. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan spss. *Pendidikan*, 18210047.
- mu'amar wahid, arif. (2022). *Hakekat Model Pembelajaran*. 4 Januari.
[https://lpm.amikompurwokerto.ac.id/hakekat-model-pembelajaran/#:~:text=Menurut Joyce dan Weil \(1986,5\) Dampak Instruksional dan Pengiring](https://lpm.amikompurwokerto.ac.id/hakekat-model-pembelajaran/#:~:text=Menurut Joyce dan Weil (1986,5) Dampak Instruksional dan Pengiring)
- Nainggolan, M. K., Simaremare, J. A., Saut, P., & Sihombing, R. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 62–70.
- Nurhayati, sukenda egok, A., & Aswarliansyah. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. 6(5), 9118–9126.
- perwita Sari, S. (2019). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR* (2019th ed.).
- Putra jaya, M. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SMKN 1 Praya Tengah*. 9(1), 198–202.
- Rahmawati, D. P., Rahmawati, F. P., & Widodo. (2023). *Penerapan Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Kelas 5 Sekolah Dasar*. 8(1), 60–70.
<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/index>
- Rifqi, M., & Putra, H. K. (2022). *Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*

Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas X TKJ SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021 / 2022 sebuah tujuan , belajar juga dapat menciptakan sebuah hal baru dalam mendapatkan efektif diharapkan dapat menciptakan suasana baru di dalam proses kegiatan belajar belajar peserta didik untuk meningkatkan keaktifan , sehingga hasil belajar dari materi. 7(March), 26–32.

Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). *Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. 2(2), 40–48.*
<https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>

Roselin br. Tarigan, S. W., Sugiyanto, R., & Afrom, I. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema 3 Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. 4(2).*

satul Inajati, A. (2023). *PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT Ani Satul Inajati. 1(1).*

Sudarsana, K. N. A., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). *Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn. 8(2), 150–158.*
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD> Kelayakan

Sukayana, W., Yudana, M., & hendra divayana, dewa gede. (2019). *Kontribusi kepemimpinan transformasional, supervisi akademik kepala sekolah, kompetensi pedagogik, dan motivasi kerja terhadap kinerja guru di smkkerthawisata denpasar. 10(2), 157–162.*

Syarifuddin, Ilyas, jamaluddin bata, & Sani, A. (2021). *PENGARUH PERSEPSI PENDIDIKAN & PELATIHAN SUMBER DAYA MANUSIA PADA KANTOR DINAS DIKOTA. 1(2), 51–56.*

Tambunan Karen, N., & Romadon Tanjung, H. (2021). *Pengaruh model pembelajaran kooperative tipe jigsaw (model tim ahli) terhadap kemampuan membaca wacana tulis siswa kelas viii smp swasta fatima 2 sibolga. 1(2), 39–50.*

Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV. 147–156.*

Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan. In *pendidikan dan keislaman* (Vol. 6115).

- Warsono, & Haryanto. (2017). *Pembelajaran Aktif*.
- Wibowo, N. (2016). *PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI. 1*.
- wikipedia.(2022).*Model Pembelajaran*.9Agustus.
https://id.m.wikipedia.org/wiki/Model_pembelajaran
- Wiyarti, R., & Santyasa, I. W. (2013). *Model model pembelajaran*.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. 3(2), 96–102.
- Yayan, A. (2019). *pentingnya pendidikan bagi manusia*. 1(1), 66–72.
- Yulianti, N., putra raharja, E., & Nidiasari, Y. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Local Wisdom Papua Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Pesawat Sederhana Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Mariyai*. 11(1), 153–160.
- Yuliardi, R., & Nuraeni, Z. (2017). *statistika penelitian*.
- Yusup, F. (2018). *UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS*. 7(1), 17–23.
- Zein, S., Yasyifa, L., Harahap, R., Badruzzaman, F., & darmawan, D. (2019). *Pengolahan dan analisis data kuantitatif menggunakan aplikasi spss*. 4, 1–7.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD MUHAMMADIYAH 25
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : IV / 2
Materi : Bangun Datar Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan
Alokasi Waktu : 1 x 60 menit

A. Standar Kompetensi

1. Memahami pengertian dan ciri – ciri tentang bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan.

B. Kompetensi Dasar

1. Menganalisis bangun datar segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

C. Indikator

1. Menjelaskan pengertian dan ciri – ciri bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan.
2. Menggambarkan bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menyebutkan pengertian dari bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan.
2. Siswa dapat menyebutkan ciri – ciri dari bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan.
3. Siswa juga dapat menggambarkan dengan baik bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan.

E. Materi pembelajaran

1. Pengertian bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan

Bangun datar segi banyak beraturan adalah bangun datar yang sisinya sama panjang dan sudutnya sama besar, sedangkan bangun datar segi banyak tidak beraturan adalah bangun datar yang sisinya tidak sama panjang dan sudutnya tidak

sama besar. Bangun datar juga segi banyak pada dasarnya dimulai dari segi – 5. Dengan demikian untuk segitiga, yang disebut segitiga beraturan ialah segitiga sama sisi, segi empat yang disebut segi empat beraturan inilah persegi/ bujur sangkar.

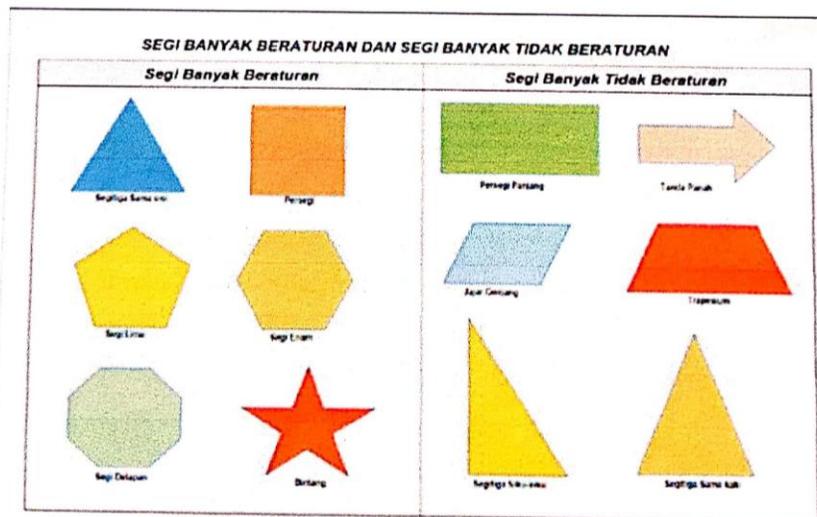
2. Ciri – ciri bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan

Ciri ciri bangun datar beraturan adalah sebagai berikut :

- Bangun ruang segi banyak beraturan memiliki Setiap sisi – sisinya sama panjang.
- Sudut – sudut segi banyak beraturan sama besar.

Ciri ciri bangun datar tidak beraturan adalah sebagai berikut :

- Bangun ruang segi banyak tidak beraturan memiliki Setiap sisi – sisinya tidak sama panjang.
- Sudut – sudut segi banyak beraturan tidak sama besar.



Metode pembelajaran

Model Pembelajaran : *Team Games Tournament (TGT)*

Metode Pembelajaran : *Diskusi, Kuis, dan Pemberian Tugas*

G. Langkah – Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	waktu
1	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan berdoa Bersama.2. Guru menyampaikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali tentang pembelajaran sebelumnya dan mengaitkannya dengan pembelajaran yang sekarang.3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	5 menit
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none">4. Guru memberikan beberapa gambar bangun datar yang merupakan contoh dari bangun datar segi banyak beraturan ataupun tidak beraturan (siswa belum diberitahukan apa-apa saja nama dari bangun datar tersebut) siswa diminta untuk menyebutkan nama bangun datar yang sudah dikenalnya.5. Guru memberitahukan pengertian dan juga ciri – ciri dari bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan.6. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang kurang paham atau mengerti terkait materi yang sudah dijelaskan tersebut, kemudian guru juga memberikan sebuah pertanyaan kepada siswa untuk menguji seberapa jauh pemahaman siswa tersebut terhadap materi yang telah di ajarkan.7. Setelah guru mengajukan pertanyaan, guru menerapkan model TGT (<i>Team Games Tournament</i>).<ul style="list-style-type: none">• Persiapan penerapan model pembelajaran ini ada beberapa hal yang harus dipersiapkan seperti : kartu pertanyaan dan alat / bahan dalam permainan lalu siswa akan dibagi kedalam beberapa kelompok yang dimana setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa.	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Aturan permainan <p>8. Guru menjelaskan aturan mainnya dan Langkahnya, siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari 5 orang yang dicampur menurut tingkat keterampilan, jenis kelamin dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam kelompoknya untuk memastikan bahwa semua anggota tim menguasai pelajaran. Pada akhirnya, semua siswa diberikan kuis dimana mereka tidak dapat saling membantu.</p> <p>9. Selanjutnya, Permainan terdiri dari tim pembaca, tim penantang I, dan selanjutnya sebanyak jumlah tim yang hadir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Games <p>10. Kelompok membaca memiliki pekerjaan untuk, ambil kartu bernomor dan carilah soal pada lembar permainan, bacalah soal dengan lantang dan berilah sebuah jawabannya.</p> <p>11. Tim yang menantang pertama memiliki tugas setuju dengan pembaca atau memberikan jawaban yang berbeda. Jika pesaing lain memiliki tugas untuk setuju dengan pembaca atau memberikan jawaban lain dan selanjutnya memeriksa lembar jawaban, proses ini dilakukan secara bergantian.</p> <ul style="list-style-type: none"> • penilaian <p>12. Sistem penilaian turnamen adalah skor setiap anggota tim dijumlahkan untuk menghasilkan skor tim, dan tim yang memenuhi kriteria akan mendapatkan hadiah atau penghargaan atas keberhasilannya.</p> <p>13. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan dirumah.</p>	
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>14. Guru dan siswa bersama – sama membuat kesimpulan pembelajaran dan guru menyampaikan sedikit materi yang akan disampaikan selanjutnya.</p> <p>15. Guru menutup pelajaran dengan membaca doa.</p>	5 menit

H. Media Dan Sumber Belajar

Media : Kartu Bernomor

Sumber Belajar : Buku Paket Matematika siswa kelas IV

I. Penilaian

Teknik : Penilaian Tes Tertulis

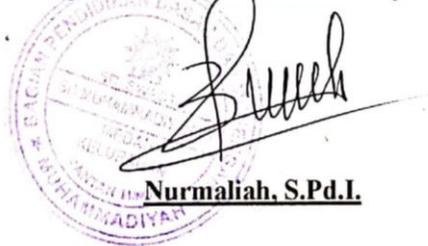
Bentuk Tes : Uraian

Bentuk Instrumen : Tes Tulis dan *Game*

Medan, 24 Februari.....2023

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 25



Nurmaliah, S.Pd.I.

Guru Kelas IV



Mawarni S.Pd.

Lampiran 2

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET
PENGARUH MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS
IV SD MUHAMMADIYAH 25

A. Identitas

Mata Pelajaran : Matematika
Sasaran : Peserta didik berjumlah 15 orang
Peneliti : Rahmadani Lubis
Judul Penelitian : Pengaruh Model Tgt (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Sd Muhammadiyah 25

B. Tujuan

Lembaran validasi ini bertujuan untuk mengukur kevalidan isi instrument Angket Pengaruh Model TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25.

C. Petunjuk

Pada lembar angket respon siswa ini terdapat 15 butir pernyataan untuk mengukur Keaktifan belajar siswa. Bapak / Ibu dimohon memberi penilaian pada setiap pernyataan dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

No	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
1	Bersemangat dalam pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none">Memperhatikan guru Ketika sedang menjelaskan pembelajaran.Segera dalam mengeluarkan buku pelajaran pada saat pelajaran akan dimulai.Saya langsung bekerja Ketika diberi tugas oleh guru..				✓
2	Berani mengajukan pertanyaan.	<ul style="list-style-type: none">Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum paham.				✓

		<ul style="list-style-type: none"> Bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya mengalami kesulitan. Saya tidak bertanya kepada guru atau teman Ketika mendapat kesulitan dalam pembelajaran. 				
3	Berani menjawab pertanyaan.	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Menolong teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Saya memberikan pendapat apabila ada teman yang kurang lengkap dalam menyampaikan pendapatnya. 				✓
4	Berani mempresentasikan hasil pemikiran.	<ul style="list-style-type: none"> Bersedia dalam menyampaikan pendapat didepan kelas. Saya bisa menjelaskan hasil jawaban saya kepada orang lain. Unjuk tangan dalam mengerjakan soal didepan kelas. 				✓
5	Berusaha dalam memecahkan masalah.	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kepada teman. Saya mencatat dan merangkum materi yang telah dipelajari. Membaca buku – buku atau sumber lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam memecahkan masalah yang di hadapi. 				✓

Medan, 13 Februari2023

Validator

Amin Basri S.Pd.I.,M.Pd.

Lampiran 3

ANGKET KEAKTIFAN SISWA

Nama Siswa : Azzah Zaima Lubis

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah Identitas Anda terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang tersedia di bawah ini sesuai dengan pendapatmu. Pilihan jawaban terdiri dari Selalu (S), Sering (SR), Kadang – kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP), jawablah seluruh pernyataan dengan sejujur – jujur.

No.	Pernyataan	S	SR	KK	TP
1.	Memperhatikan guru Ketika sedang menjelaskan pembelajaran.	✓			
2.	Segera dalam mengeluarkan buku pelajaran pada saat pelajaran akan segera dimulai.	✓			
3.	Saya langsung bekerja ketika diberi tugas oleh guru.		✓		
4.	Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum paham.			✓	
5.	Bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya mengalami kesulitan.			✓	
6.	Saya tidak bertanya kepada guru atau teman Ketika mendapat kesulitan dalam pembelajaran.		✓		
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru		✓		
8.	Menolong teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.		✓		
9.	Saya memberikan pendapat apabila ada teman yang kurang lengkap dalam menyampaikan pendapatnya.			✓	
10.	Bersedia dalam menyampaikan pendapat saya didepan kelas.			✓	
11.	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban saya kepada orang lain.			✓	
12.	Unjuk tangan dalam mengerjakan soal didepan kelas.		✓		

13.	Menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kepada teman	✓			
14.	Saya mencatat dan merangkum materi yang telah dipelajari	✓			
15.	Membaca buku – buku atau sumber lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam memecahkan masalah yang saya alami.		✓		

ANGKET KEAKTIFAN SISWA

Nama Siswa : Rizqullah

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah Identitas Anda terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang tersedia di bawah ini sesuai dengan pendapatmu. Pilihan jawaban terdiri dari Selalu (S), Sering (SR), Kadang – kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP), jawablah seluruh pernyataan dengan sejujur – jujurnya.

No.	Pernyataan	S	SR	KK	TP
1.	Memperhatikan guru Ketika sedang menjelaskan pembelajaran.	✓			
2.	Segera dalam mengeluarkan buku pelajaran pada saat pelajaran akan segera dimulai.	✓			
3.	Saya langsung bekerja ketika diberi tugas oleh guru.	✓			
4.	Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum paham.	✓			
5.	Bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya mengalami kesulitan.				✓
6.	Saya tidak bertanya kepada guru atau teman Ketika mendapat kesulitan dalam pembelajaran.	✓			
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru	✓			
8.	Menolong teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.			✓	
9.	Saya memberikan pendapat apabila ada teman yang kurang lengkap dalam menyampaikan pendapatnya.		✓		
10.	Bersedia dalam menyampaikan pendapat saya didepan kelas.	✓			
11.	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban saya kepada orang lain.			✓	
12.	Unjuk tangan dalam mengerjakan soal didepan kelas.		✓		

13.	Menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kepada teman		✓		
14.	Saya mencatat dan merangkum materi yang telah dipelajari	✓			
15.	Membaca buku – buku atau sumber lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam memecahkan masalah yang saya alami.			✓	

ANGKET KEAKTIFAN SISWA

Nama Siswa : **HABIB AVRORA**

Kelas : **IV**

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah Identitas Anda terlebih dahulu.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang tersedia di bawah ini sesuai dengan pendapatmu. Pilihan jawaban terdiri dari Selalu (S), Sering (SR), Kadang – kadang (KK), dan Tidak Pernah (TP), jawablah seluruh pernyataan dengan sejujur – jujur nya.

No.	Pernyataan	S	SR	KK	TP
1.	Memperhatikan guru Ketika sedang menjelaskan pembelajaran.	✓			
2.	Segera dalam mengeluarkan buku pelajaran pada saat pelajaran akan segera dimulai.	✓			
3.	Saya langsung bekerja ketika diberi tugas oleh guru.			✓	
4.	Bertanya kepada guru jika ada materi yang belum paham.			✓	
5.	Bertanya kepada teman yang telah paham apabila saya mengalami kesulitan.	✓			
6.	Saya tidak bertanya kepada guru atau teman Ketika mendapat kesulitan dalam pembelajaran.			✓	
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan guru	✓			
8.	Menolong teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.				✓
9.	Saya memberikan pendapat apabila ada teman yang kurang lengkap dalam menyampaikan pendapatnya.	✓			
10.	Bersedia dalam menyampaikan pendapat saya didepan kelas.		✓		
11.	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban saya kepada orang lain.	✓			
12.	Unjuk tangan dalam mengerjakan soal didepan kelas.	✓			

13.	Menyelesaikan tugas dengan cara berdiskusi kepada teman	✓			
14.	Saya mencatat dan merangkum materi yang telah dipelajari	✓			
15.	Membaca buku – buku atau sumber lain yang berkaitan dengan pembelajaran dalam memecahkan masalah yang saya alami.	✓			

Lampiran 4

Lembar Penilaian Angket Pre - Test Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan															total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Azzah Zaima Lubis	1	2	1	1	3	3	1	2	1	1	2	1	3	2	1	25
2	Habib Aurora	2	2	1	1	2	1	2	2	2	4	2	2	2	2	1	28
3	Rizqallah	1	1	2	4	1	1	1	1	3	3	2	1	1	2	1	25
4	M. Raffa Lubis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	19
5	Elsa	1	2	2	2	2	1	1	4	4	4	2	1	2	3	4	35
6	M.Ridho Ikhlas	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	4	4	2	1	31
7	M. Siddik Arrafi	2	1	3	2	2	3	1	3	3	2	2	1	1	2	2	30
8	M. Dahlan Nst	4	1	1	2	4	4	2	3	2	2	2	1	4	4	4	40
9	Zulaika Khairunnisa Lubis	3	1	1	2	1	1	1	2	3	3	2	1	1	3	1	26
10	Ahmad Wafi Nazmi	4	2	2	4	2	4	1	1	3	2	4	2	4	3	1	39
11	Khayla Amelia	1	1	1	1	4	4	3	2	4	3	2	2	4	2	2	36
12	Abidzar	4	2	1	4	1	1	4	4	2	3	2	3	4	4	4	43
13	Abdul Rozak Lubis	3	3	1	1	3	4	4	2	1	2	4	3	1	2	4	38
14	Zahira Ramadhani	4	1	2	4	3	1	1	1	2	4	4	1	1	1	1	31
15	M. Naufal	2	2	2	4	2	1	3	2	2	2	3	3	2	4	3	37
Total																483	

Lampiran 5

Lembar Penilaian Angket Post - Test Siswa

No	Nama Siswa	Pernyataan															total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Azzah Zaima Lubis	4	4	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	44
2	Habib Aurora	4	4	2	2	4	2	4	1	4	3	4	4	4	4	4	50
3	Rizqallah	4	4	4	4	1	4	4	2	3	4	2	3	3	4	2	48
4	M. Raffa Lubis	4	4	2	3	2	2	2	1	3	4	4	3	4	3	4	45
5	Elsa	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	48
6	M.Ridho Ikhlas	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
7	M. Siddik Arrafi	4	4	2	3	2	2	2	1	3	4	4	3	4	3	4	45
8	M. Dahlan Nst	4	4	4	3	4	1	4	4	4	2	3	1	4	3	4	49
9	Zulaika Khairunnisa Lubis	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	52
10	Ahmad Wafi Nazmi	4	4	2	3	2	4	4	4	4	3	4	2	4	3	2	49
11	Khayla Amelia	4	4	4	2	1	2	4	3	3	4	2	4	2	3	3	45
12	Abidzar	4	4	4	2	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	54
13	Abdul Rozak Lubis	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	2	3	3	3	4	49
14	Zahira Ramadhani	4	4	3	2	4	1	4	3	4	4	4	2	4	4	4	51
15	M. Naufal	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	1	4	4	55
Total																732	

Lampiran 6

Data Penilaian Pre – Test Dan Post – Test Siswa

Nomor Responden	Pretest	posttest
1.	42	73
2.	47	83
3.	42	80
4.	32	75
5.	58	80
6.	52	100
7.	50	75
8.	67	82
9.	43	87
10.	65	82
11.	60	75
12.	72	90
13.	63	82
14.	52	85
15.	62	92
Rata – rata	54	83
Persentase	54 %	83 %

Foto Dokumentasi Penelitian

Foto pengisian Angket / kuesioner siswa



Foto pada saat penerapan model TGT (*Team Games Tournament*)



Foto bersama siswa dalam pembagian reward





Foto bersama wali kelas IV SD Muhammadiyah 25



Rahmadani Lubis : Pengaruh Model TGT (Team Games Tournament) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25

ORIGINALITY REPORT

20%	19%	9%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	4%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
4	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Houston Community College Student Paper	1%
6	e-journal.undikma.ac.id Internet Source	1%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
8	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1%

Submitted to Sriwijaya University

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Rahmadani Lubis
Npm : 1902090272
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Tembung, 03 Desember 2000
Alamat : Jln. Letda Sujono Gg. Seram No. 08 Lk III
Kel. Tembung Kec. Medan Tembung.
Email : rahmadanilubis0312@gmail.com

Pendidikan Formal

1. TK Raihan Karina, Lulus tahun 2007
2. SD Negeri 104202 Bandar Setia, Lulus tahun 2013
3. SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan, Lulus tahun 2016
4. SMK Negeri 1 Tanjung Morawa, Lulus tahun 2019
5. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Lulus tahun 2023



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Rahmadani Lubis
N P M : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 119,0

IPK = 3,80

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model TGT (<i>Team Games Tournaments</i>) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25	
	Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 25	
	Penerapan Model Pembelajaran LT (<i>Learning Together</i>) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD Muhammadiyah 25	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

Rahmadani Lubis

- Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmadani Lubis
NPM : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Model TGT (Team Games Tournament) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution S.Pd.,M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 18 Oktober 2022
Hormat Pemohon,

Rahmadani Lubis

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2429/II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .:

Nama : **Rahmadani Lubis**
N P M : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Model TGT (Team Games Tournament) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25

Pembimbing : **Ismail Saleh Nst, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : 25 Oktober 2023

Medan, 29 Rabi'ul Awwal 1444 H
25 Oktober 2022 M



Dra. Hj. Samsu Yurnita, M.Pd.
NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran4 (Berita Acara Bimbingan Materi)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITASMUHAMMADIYAHSUMATERAUTARA
FAKULTASKEGURUANANILMUPENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30Website:
<http://www.fkip.umstu.ac.id>E-mail:fkip@umstu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : RAHMADANI LUBIS
NPM : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT (Team Games Tournament) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25.

Nama Pembimbing : Ismail Saleh Nasution., S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Proposal	Paraf	Keterangan
10/10/2022	ACC Judul proposal.		
31/10/2022	Revisi latar belakang masalah diperjelas		
15/11/2022	- Penambahan Tabel pada latar belakang masalah		
12/12/2022	- Referensi di tambahkan bab II Landasan Teori.		
19/12/2022	- Memperbaiki sistematika tulisan.		
29/12/2022	- Memperbaiki daftar pustaka		

Medan, 07 Januari 2023

Ketuan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

Ismail Saleh Nasution., S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata- 1 Bagi :

Nama Mahasiswa : RAHMADANI LUBIS
N P M : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal :Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25

Dengan diterimanya Proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui Oleh :

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.,

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.,



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Kamis, 12 Januari 2023 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Rahmadani Lubis
NPM : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25

Masukan dan saran dari dosen *pembahas/pembimbing**:

No	Masukan dan Saran
1.	Indikator Keaktifan Belajar siswa ditambahkan.
2.	kisi-kisi keaktifan belajar harus ada.
3.	Pakai uji t - tidak pakai uji Ngain lagi.
4.	bagian bab 2 harus sinkron ke RPP
5.	bukti lengkap observasi dokumentasinya.
6.	bagian bab I harus dibuat babus berapa siswa dan yang tidak

Proposal ini dinyatakan *layak/tidak layak** dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 12 Januari 2023

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.

Dosen Pembahas/ Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.

*Coret yang tidak perlu



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Kamis Tanggal 12, bulan Januari, tahun 2023 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Rahmadani Lubis
NPM : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

**Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi**

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Rahmadani Lubis
N.P.M : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25

Pada hari Kamis, tanggal 12 Januari, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rahmadani Lubis
NPM : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model TGT (Team Games Tournament) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

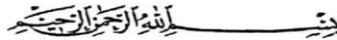
Medan, Februari 2023

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Rahmadani Lubis



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rahmadani Lubis
N.P.M : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT (*Team Games Tournament*) terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, tanggal 12, Bulan Januari, Tahun 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2023

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan MuKhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [um](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu) [umsu](https://www.tiktok.com/umsu)

Nomor : 873 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023 Medan, 22 Rajab 1444 H
Lamp : --- 13 Februari 2023 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 25 Medan
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Rahmadani Lubis**
N P M : 1902090272
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT (Team Games Tournament) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Muhammadiyah 25 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb




Dra. Li. S. Samsuurnita, M.Pd
NIDN.0004066701

****Pertinggal****



