

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD
AL WASHLIYAH MEDAN LABUHAN**

SKRIPSI

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

Oleh :

DEWI RATNA SARI

NPM. 2102090276



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**



**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 17 Juni 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Dewi Ratna Sari
NPM : 2102090276
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Al Washliyah Medan Labuhan

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

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Irfan Dahmial, M.Pd.
3. Prof. Dr. H. Elfrianto, M.Pd.

3.



**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 : Dewi Ratna Sari
NPM : 2102090276
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Al Wasliyah Medan Labuhan

Nama Pembimbing : Prof. Dr. Elfrianto, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
07/05-2025	Perbaikan Lampiran		
19/05-2025	Perbaikan Bab I		
19/05-2025	Perbaikan Bab II		
19/05-2025	Perbaikan bab IV		
24/05-2025	Acc skripsi		

Medan, Mei 2025

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Elfrianto, 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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dewi Ratna Sari
NPM : 2102090276
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Al Wasliyah Medan Labuhan

sudah layak disidangkan.

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Prof. Dr. Elfranto, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, 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.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dewi Ratna Sari
NPM : 2102090276
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Al Wasliyah Medan Labuhan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Al Wasliyah Medan Labuhan**" 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.

Medan, Mei 2025
Yang menyatakan



Dewi Ratna Sari
NPM. 2102090276

ABSTRAK

Dewi Ratna Sari, 2102090276. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Al Washliyah Medan Labuhan. Skripsi : Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV di SD Al Washliyah Medan Labuhan. Model TGT merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan pembelajaran menggunakan model TGT, dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Data diperoleh melalui pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 6,993 lebih besar dari ttabel sebesar 1,679, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Model ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta pemahaman konsep siswa secara lebih mendalam. Oleh karena itu, model pembelajaran TGT direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Puji Syukur Kepada Allah SWT Berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya Kepada Kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Al Washliyah Medan Labuhan”**. Laporan proposal Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera utara.

Shalawat beriring salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak, aamiin ya rabbal Aalamin.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih banyak yang sebesar besarnya kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada ayahanda **Asaris** dan ibunda tercinta **Herlina Sari**, yang selama ini telah mengasuh, mendidik, memberikan semangat, memberikan kasih sayang dan cinta yang tiada ternilai, memberikan doa serta dukungannya baik secara moral maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai bantuan dari berbagai pihak. Izinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas kesempatan ini kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S. S., M. Hum.**, sebagai Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S. Pd., M. Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Prof. Dr. Elfrianto, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

9. Bapak **Dedi Erwanto,S.Pd., M.Si.**, selaku kompetensi guru SD Al Washliyah Medan Labuhan yang telah menerima dengan baik dalam melakukan penelitian.
10. Ibu **Suhaida,S. Pd.**, selaku Guru Kelas IV SD Al Washliyah Medan Labuhan yang telah menerima dengan baik dalam melakukan penelitian.
11. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih kepada Saudara kandung tersayang abang dan adik saya atas motivasi dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman dekat saya (Intan Agustina, Wahyu Riski, annisa, Alda, Dela, Suci, Tri) yang selalu membantu dan mendukung serta saling memotivasi satu sama lain dalam menyelesaikan skripsi ini hingga sampai saat ini awal dari perjuangan hidup meraih cita-cita yang sama-sama sedang kita perjuangkan
13. Terakhir, terima kasih kepada wanita sederhana yang memiliki impian besar, namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, yaitu penulis diriku sendiri, Dewi Ratna Sari. Seorang anak Ke2 yang berjalan memasuki usia 22 tahun, sangat keras kepala dan yang penuh ambisi, namun sifatnya seperti anak kecil seusianya. Terima kasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Berbahagialah selalu dengan dirimu sendiri. Rayakan kehadiranmu sebagai berkah di mana pun kamu menjejakkan kaki. Jangan sia-siakan usaha dan doa yang selalu kamu langitkan. Allah sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu.

Semoga langkah kebaikan selalu menyertaimu, dan semoga Allah selalu meridhai setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya. Amin

Peneliti berharap agar skripsi ini menjadi masukan bagi kita semua dan bagi peneliti sendiri agar dapat melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki peneliti. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran untuk dapat membangun menjadi lebih baik dalam penulisan karya ilmiah ini.

Medan, Mei 2025

Dewi Ratna Sari
NPM. 2102090276

DAFTAR ISI

BERITA ACARA	i
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xivii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis	9
1.6.2 Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kerangka Teoretis.....	10
2.1.1 Belajar	10
2.1.2 Hasil Belajar	11
2.1.3 Matematika.....	18
2.1.4 Model Pembelajaran.....	20
2.1.5 Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).....	21
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	28
2.3 Kerangka Konseptual.....	34

2.4 Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Pendekatan Penelitian.....	37
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	38
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	38
3.2.2 Waktu Penelitian	38
3.3 Populasi dan Sampel.....	39
3.3.1 Populasi.....	39
3.3.2 Sampel.....	39
3.4 Variabel dan Definisi Operasional	40
3.4.1 Variabel	40
3.4.2 Definisi Operasional.....	40
3.5 Instrumen Penelitian.....	42
3.5.1 Tes	42
3.6 Teknik Analisis Data	44
3.6.1 Uji Validitas	44
3.6.2 Uji Reliabilitas	45
3.6.3 Uji Normalitas.....	46
3.6.4 Uji Homogenitas	47
3.6.5 Uji Hipotesis	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Deskripsi Data	50
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian	50
4.1.2 Deskripsi Data Instrument Test	51
4.2 Uji Persyaratan Analisis.....	54
4.3 Analisis Hasil Data Pengujian	59
4.4 Pembahasan	60
4.5 Keterbatasan Penelitian	69
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Kesimpulan.....	73

5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembelajaran Matematika Di SD.....	20
Gambar 3.1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	37
Gambar 4.1 Hasil Belajar Kelas Kontrol	64
Gambar 4.2 Nilai rata-rata dan Jumlah Nilai Kelas Eksperimen	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran TGT	23
Tabel 2.3 Kerangka Konseptual.....	34
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Sampel	40
Tabel 3.3 Kisi - Kisi Soal Tes	43
Tabel 3.4 Interval Uji Reliabilitas	46
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	51
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Tes.....	53
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Normalitas.....	56
Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Homogenitas	59
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Hipotesis	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Izin Riset.....	81
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	82
Lampiran 3. Hasil Wawancara	83
Lampiran 4. Modul Ajar	85
Lampiran 5. Soal Pilihan Ganda	101
Lampiran 6. Soal Pretest dan Posttest	106
Lampiran 7. Lembar Nilai Jawaban Siswa	110
Lampiran 8. Foto Kegiatan	115
Lampiran 9. K1	116
Lampiran 10. K2	117
Lampiran 11. K3	118
Lampiran 12. Turnitin	119
Lampiran 13. Daftar Riwayat Hidup.....	120
Lampiran 14. Rekapitulasi Nilai Lembar Jawaban Siswa Kelas V	121
Lampiran 15. Rekapitulasi Nilai Lembar Jawaban Siswa Kelas IV	123
Lampiran 16. Hasil Uji Validitas.....	127
Lampiran 17. Uji Reliabilitas	142

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Unsur utama untuk majunya suatu bangsa ialah dengan pendidikan, mutu pendidikan mencerminkan mutu sumber daya manusia yang dimiliki. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, mata pelajaran matematika memiliki peran strategis dalam memperkuat pemahaman siswa untuk mencermati dengan logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Pendidikan ialah upaya terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang kondusif. Tujuannya adalah untuk mendorong peserta didik agar proaktif dalam menggali potensi diri, mengembangkan kemampuan berpikir, mengendalikan diri, membentuk karakter, meningkatkan kecerdasan, memperkuat moralitas, serta memperoleh keterampilan yang bermanfaat bagi pengembangan diri dan pengabdian kepada masyarakat (Pristiwanti et al., 2023).

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting bagi negara mana pun. Sebab, kelangsungan hidup dan pembangunan suatu negara, terutama negara berkembang, sangat bergantung pada tingkat kemajuan pendidikannya. Pendidikan ialah upaya agar adanya peningkatan nilai sumber daya manusia. Agar tujuan pendidikan tercapai dibutuhkan proses pembelajaran yang berjalan efektif.

Menurut (Elfrianto et al., 2020), pembelajaran yang efektif harus mampu memenuhi kebutuhan siswa serta memungkinkan mereka mengatur waktu belajar sesuai dengan tanggung jawab dan komitmen lainnya. Hal ini menjadi semakin penting, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh yang saat ini semakin

berkembang. Matematika ialah mata pelajaran dasar untuk memperluas kemampuan berpikir logis dan analitis. Namun, kenyataannya tak sedikit siswa yang merasa sulit dalam menguasai konsep matematika, berpengaruh pada rendahnya prestasi belajar. Nilai siswa dalam matematika sering kali berada di bawah standar yang diharapkan.

Menurut (Ramadhan et al., 2023) Penelitian menemukan bahwa Unsur utama untuk majunya suatu bangsa adalah pendidikan, dimana mutu pendidikan mencerminkan mutu sumber daya manusia yang dimiliki. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, mata pelajaran matematika memiliki peran strategis dalam memperkuat pemahaman siswa untuk mencermati dengan logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Guru telah mencoba berbagai metode belajar guna meningkatkan nilai matematika siswa, namun hasilnya belum optimal. Digunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) agardapat menjadi solusi efektif guna peningkatan prestasi belajar siswa (SIREGAR et al., 2024). Masalah ini juga tercermin di tingkat sekolah dasar, termasuk di SD Al Washliyah Medan Labuhan khususnya pada kelas IV, di mana nilai ujian siswa cenderung tidak bias lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pemicu rendahnya prestasi siswa adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Pembelajaran matematika sering kali masih menggunakan pendekatan konvensional, seperti metode ceramah yang bersifat satu arah. Sehingga tak heran kalau siswa jadi pasif dan tidak semangat mengikuti pembelajaran. Dampaknya, tak sedikit siswa terbebani dalam pemahaman konsep abstrak pada matematika, contohnya bilangan tempat nilai, operasi perkalian, dan pembagian.

Selain itu , menurut (Diah & Siregar, 2023) Model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menumbuhkan peningkatkan motivasi belajar siswa. Munculnya unsur permainan dan kompetisi yang sehat, motivasi belajar mengalami peningkatan dan memahami materi yang disampaikan. Temuan ini sejalan sesuai penelitian yang menunjukkan jika model TGT efektif dalam peningkatan motivasi serta prestasi belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal penelitian melalui pengumpulan data wawancara pada tanggal 21 Desember 2024, peneliti menemukan berbagai permasalahan di kelas IV. Pembelajaran yang dipakai ialah model konvensional, sebagian besar guru mengandalkan buku bacaan serta papan tulis sebagai media penyampaian materi di kelas. Maka pembelajaran ini terasa monoton dan membosankan untuk peserta didik. Banyak siswa yang kurang fokus pada materi yang disampaikan, dengan beberapa di antaranya lebih banyak bermain dan berbicara sehingga tidak konsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan daya pikirnya selama proses belajar mengajar. Memakai media belajar yang menarik juga terkadang menjadi kendala disaat peningkatan hasil belajar siswa.

Fakta-fakta tersebut menunjukkan perlunya upaya untuk memperbaiki metode pembelajaran di SD Al Washliyah Medan Labuhan. Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) diharap bisa menjadi solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, terutama pada materi yang sering diprediksi sulit, seperti pembagian. Model ini tidak cuma fokus di pemahaman konsep, tetapi juga melibatkan siswa dalam kompetisi yang sehat. Selain

meningkatkan hasil belajar, model TGT juga memiliki manfaat lain, seperti meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial siswa.

Dalam situasi ini, guru bisa mencari model pembelajaran efektif dan juga inovatif guna meningkatkan pemahaman serta prestasi belajar siswa. Model yang sering dipelajari dan digunakan ialah pembelajaran kooperatif (TGT). Model ini memadukan kerja sama tim dengan elemen permainan dan kompetisi, dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian oleh (Fatmawati et al., 2024) Menyajikan kalau penerapan model TGT bias secara signifikan memunculkan prestasi siswa belajar matematika.

Selain itu, penelitian (Solihah, 2016) yang mana hasilnya siswa yang belajar memakai model TGT memiliki nilai matematika yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode pembelajaran konvensional. Hal ini menjadi bukti kalau model TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa dalam pelajaran matematika. Lebih lanjut (Suardin & Andriani, 2021) Melaksanakan penelitian perbandingan antara model Pembelajaran Pemecahan Masalah dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap prestasi belajar matematika peserta didik tingkat sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan hasil siswa yang belajar memakai model (TGT) mencapai prestasi belajar dengan nilai lebih dibandingkan dengan siswa yang diajar melalui model Pemecahan Masalah. Temuan ini mengindikasikan bahwa model TGT tidak hanya efektif jika dibandingkan dengan metode konvensional, tetapi juga unggul dibandingkan beberapa model pembelajaran

lainnya. Namun, meskipun berbagai penelitian membuktikan efektivitas model TGT, implementasinya di lapangan masih menghadapi tantangan. Sebagian guru mungkin kesulitan menerapkan model ini karena keterbatasan waktu, sumber daya, atau pemahaman yang kurang memadai tentang langkah-langkah penerapan TGT secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan intensif bagi guru untuk memastikan model ini bisa diberlakukan dengan baik sehingga berhasil.

Selain itu, karakteristik siswa diperlukan dalam keberhasilan penggunaan model (TGT). Siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah atau kurang terbiasa bekerja dalam kelompok mungkin memerlukan pendekatan khusus agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan TGT. Sehingga, penelitian lanjutan dibutuhkan untuk menemukan solusi yang efektif dalam mengatasi kendala yang ada.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengkaji dampak pelaksanaan model pembelajaran *Teams GamesTournaments* (TGT) terhadap kinerja akademik matematika siswa kelas empat SD Al Washliyah, Medan Labuhan. Selanjutnya, penelitian akan menilai sejauh mana model TGT meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat lebih aktif selama proses pembelajaran dan juga akan menyandingkan kemajuannya dengan metode pengajaran tradisional.

Meskipun demikian, banyak upaya penelitian menunjukkan bahwa, secara umum, model TGT menunjukkan kemajuan dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa. Melalui perencanaan dan pelaksanaan yang cermat, kerangka pedagogis ini dapat berfungsi sebagai alternatif yang layak untuk

pengajaran matematika bagi pendidik (Atikah, 2020). Mengingat banyak keuntungan yang diartikulasikan sebelumnya, model pembelajaran TGT memiliki relevansi yang signifikan untuk implementasi di Sekolah Dasar Al Washliyah Medan Labuhan. Pemanfaatan pendekatan pedagogis ini diantisipasi untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa kelas empat, secara bersamaan menumbuhkan kompetensi sosial mereka. Penelitian ini kemudian memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penjelasan kemandirian model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan kinerja akademik siswa dalam matematika, dengan fokus khusus pada konsep pembagian.

Peneliti memutuskan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Al Washliyah Medan Labuhan”. Upaya penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pencapaian belajar siswa matematika kelas empat SD Al Washliyah yang berlokasi di Medan Labuhan. Temuan penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan berharga untuk peningkatan model pedagogis yang efektif di tingkat pendidikan dasar.

Pemilihan SD Al Washliyah Medan Labuhan sebagai lokus penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan kritis. Pertama, berdasarkan hasil pengamatan awal dan diskusi dengan pendidik matematika kelas empat, telah ditetapkan bahwa tidak ada penyelidikan analog yang telah dilakukan di lembaga ini, terutama mengenai penerapan model TGT dalam pedagogi matematika. Skenario ini menyajikan kesempatan untuk memperkenalkan inovasi pendidikan

yang secara signifikan dapat meningkatkan kualitas pengajaran matematika dalam lingkungan akademik tersebut. Kedua, beragam karakteristik siswa kelas empat di SD Al Washliyah Medan Labuhan, mencakup berbagai kompetensi akademik dan latar belakang sosial ekonomi yang bervariasi, menjadikan lembaga ini sebagai situs teladan untuk mengevaluasi kemandirian model pembelajaran TGT yang mengutamakan keterlibatan kolaboratif dan persaingan konstruktif.

Selain itu, upaya penelitian ini diharapkan dapat memicu transformasi dalam pendekatan pedagogis pendidikan matematika di SD Al Washliyah, Medan Labuhan. Melalui penerapan model instruksional TGT, para pendidik di dalam lembaga-lembaga ini akan mendapatkan akses ke strategi instruksional alternatif yang tidak hanya berkhasiat dalam meningkatkan kinerja akademik tetapi juga kondusif untuk menumbuhkan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan kolaboratif. Implementasi yang efektif dari model pendidikan ini di Kelas IV dapat berfungsi sebagai paradigma dan sumber motivasi bagi kelas lain, sehingga memfasilitasi peningkatan kualitas pengajaran matematika di SD Al Washliyah Medan Labuhan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berkut diidentifikasi beberapa permasalahan berikut :

1. Menerapkan kerangka pedagogis yang kurang inovatif dan berulang, khususnya model ceramah atau diskusi yang biasa diterapkan oleh pendidik.

2. Kinerja matematika siswa kelas empat di SD Al Washliyah di Medan Labuhan tetap di bawah standar dalam kaitannya dengan tolok ukur akademik yang diantisipasi.
3. Siswa yang terlibat dalam disiplin matematika menunjukkan kecenderungan yang relatif berkurang untuk mengartikulasikan konsep dan menghasilkan ide sepanjang pengalaman pendidikan.
4. Penerapan model pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT) belum dimanfaatkan dalam konteks pendidikan kelas empat di SD Al Washliyah Medan Labuhan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ialah: Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Al-Washliya Labuhan Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, berikut rumusan masalahnya: Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Al Wasliyah Medan Labuhan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki pengaruh model pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kinerja akademik siswa kelas empat dalam matematika di SD Al Washliyah yang berlokasi di Medan Labuhan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Upaya penelitian telah mengembangkan pembentukan teori pembelajaran kolaboratif, terutama struktur *Teams Games Tournament* (TGT), yang dirancang untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis :

a. Bagi Guru :

Menyajikan pendekatan pedagogis alternatif untuk teknik pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam disiplin matematika untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pendidikan.

b. Bagi Siswa :

Memfasilitasi peningkatan keterlibatan siswa, motivasi, dan kenikmatan dalam perolehan konsep matematika melalui penerapan kerangka pedagogis yang merangsang dan partisipatif.

c. Bagi Sekolah :

Sebagai standar yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD Al Washliyah Medan Labuhan, khususnya menyangkut disiplin matematika.

d. Bagi Peneliti Lain :

Sebagai referensi dasar untuk penelitian selanjutnya yang bertujuan merumuskan kerangka kerja pembelajaran kolaboratif dan mengevaluasi kemandirian model pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kaitannya dengan paradigma pendidikan alternatif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoretis

2.1.1 Belajar

Belajar merupakan fase multifaset yang mencakup transformasi pengetahuan, kompetensi, sikap, dan perilaku individu sebagai hasil dari keterlibatan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut (Darsyah, 2024), pembelajaran ialah interaksi guru dengan siswa yang ditujukan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. (Salsabila et al., 2024) menambahkan bahwa belajar adalah proses penting untuk mencapai kesuksesan pendidikan, yang memerlukan pemahaman mendalam tentang konsep dasar pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi, (Puspita et al., 2023) menyatakan bahwa pembelajaran efektif harus mengakomodasi keberagaman siswa, termasuk kesiapan, minat, dan gaya belajar mereka. Konsep "Merdeka Belajar" menekankan pentingnya kemandirian dan motivasi intrinsik, sehingga memunculkan pengalaman belajar yang berarti.

Dari berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan jika belajar ialah tahapan di mana individu menghadirkan pemahaman dari interaksi dengan informasi dan pengalaman, yang memunculkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pendekatan pembelajaran yang adaptif dan kontekstual dapat membantu siswa mengembangkan potensi mereka secara optimal.

2.1.2 Hasil Belajar

Hasil dari proses pendidikan adalah kemahiran yang dicapai pelajar setelah terlibat dalam pengalaman belajar. Pembelajaran merupakan tingkat keterlibatan antara instruktur dan pelajar dalam konteks pendidikan tertentu (Sari, 2021). (Firdaus, 2018) mengartikulasikan bahwa seorang individu mencapai kesuksesan dalam proses pembelajaran jika dia mampu menunjukkan transformasi dalam diri mereka sendiri, baik menyangkut kemampuan kognitif, kompetensi, atau disposisi.

Hasil belajar juga dipengaruhi kurikulum, maka pencapaian berhasil jika menghasilkan lulusan yang berkualitas (Elfrianto et al., 2023). Menurut penjelasan yang diberikan oleh para ahli, hasil belajar mewakili kerangka kompetensi komprehensif yang dicapai peserta didik setelah terlibat dalam pengalaman belajar terstruktur. Kompetensi ini mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tingkat pencapaian mengenai hasil pembelajaran dinilai melalui langkah-langkah evaluatif untuk memastikan sejauh mana pelajar telah memenuhi tujuan pendidikan yang ditentukan.

Dalam taksonomi Bloom versi revisinya, ranah kognitif ada 6 tingkat, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Sementara itu, dimensi pengetahuan mencakup guna pembelajaran yang membantu guru dalam menetapkan materi pengetahuan yang harus dipelajari oleh siswa. Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat diukur melalui tiga ranah, yaitu:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Ranah ini mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Dalam pembelajaran matematika, ranah kognitif meliputi kemampuan siswa dalam memahami konsep bilangan, operasi hitung, pemecahan masalah, dan penalaran matematika.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, minat, motivasi, dan nilai-nilai yang dimiliki siswa. Dalam pembelajaran matematika, ranah afektif mencakup sikap positif terhadap matematika, kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal, dan apresiasi terhadap kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan bertindak. Dalam pembelajaran matematika, ranah ini mencakup kemampuan menulis angka dengan benar, menggunakan alat peraga, dan melakukan pengukuran.

Fokus Penelitian: Ranah Kognitif

Penelitian ini akan fokus pada **ranah kognitif** karena ranah ini merupakan dasar utama dalam pembelajaran matematika. Kemampuan kognitif yang baik akan mempengaruhi pemahaman konsep matematika siswa dan pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka.

Tingkat Taksonomi Bloom dalam Ranah Kognitif

Ranah kognitif menurut taksonomi Bloom yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (2001) terdiri dari enam tingkatan hierarkis:

1. Mengingat (Remember - C1)

Kemampuan untuk mengingat kembali pengetahuan yang telah dipelajari.

Dalam matematika meliputi:

- Mengingat rumus-rumus dasar
- Mengingat fakta-fakta matematika
- Mengingat prosedur perhitungan sederhana

2. Memahami (Understand - C2)

Kemampuan untuk menjelaskan ide atau konsep. Dalam matematika meliputi:

- Menjelaskan konsep pembagian
- Menginterpretasikan soal cerita
- Memberikan contoh operasi matematika

3. Mengaplikasikan (Apply - C3)

Kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dalam situasi baru. Dalam matematika meliputi:

- Menerapkan rumus dalam soal
- Menggunakan konsep pembagian dalam kehidupan sehari-hari
- Menyelesaikan soal-soal rutin

4. Menganalisis (Analyze - C4)

Kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian-bagian. Dalam matematika meliputi:

- Menganalisis langkah-langkah penyelesaian soal
- Membedakan informasi penting dan tidak penting dalam soal
- Mengidentifikasi pola dalam bilangan

5. Mengevaluasi (Evaluate - C5)

Kemampuan untuk membuat penilaian berdasarkan kriteria. Dalam matematika meliputi:

- Menilai kebenaran hasil perhitungan
- Memilih strategi penyelesaian yang tepat
- Mengkritisi solusi yang diberikan

6. Mencipta (Create - C6)

Kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Dalam matematika meliputi:

- Membuat soal cerita sendiri
- Mengembangkan cara penyelesaian alternatif
- Menciptakan pola bilangan baru

2.1.2.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dikaitkan dengan banyak elemen yang dapat digambarkan menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup motivasi belajar, yang merupakan dorongan intrinsik dalam diri siswa yang menumbuhkan antusiasme terhadap proses pembelajaran sebagaimana dinyatakan oleh (Hakim et al., 2021). Minat belajar juga berperan penting, di mana ketertarikan

siswa pada bidang tertentu membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran. Kecerdasan atau kemampuan mental siswa menjadi faktor krusial dalam memahami materi pelajaran. Tak kalah pentingnya adalah rasa ingin tahu yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi topik lebih dalam, seperti yang ditemukan oleh (Rini et al., 2022) dalam penelitian mereka.

Di sisi lain, faktor eksternal juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Bahan ajar juga dapat mempengaruhi hasil belajar, Menurut Yaumi pada (Elfrianto et al., 2017) Fungsi bahan ajar ialah untuk media penyampaian materi, alat untuk mencapai standar kompetensi dan tujuan pembelajaran, dan sebagai sarana untuk mengoptimalkan pelayanan kepada peserta didik. Dengan penggunaan bahan ajar yang maksimal, peluang keberhasilan proses pembelajaran juga akan meningkat.

Kalau lingkungan belajar nyaman dan kondusif bisa berperan dalam peningkatan konsentrasi siswa. Peran guru dan metode pengajaran yang efektif berkontribusi pada pemahaman siswa, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian (Siswanto & Arbani, 2021). Dukungan orang tua, baik dalam bentuk motivasi maupun penyediaan fasilitas belajar, turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam era digital saat ini, akses terhadap teknologi juga menjadi faktor penting yang menunjang proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang optimal.

2.1.2.2 Jenis – Jenis Hasil Belajar

Asep jihad dan Abdul Haris dalam (Fauhah & Rosy, 2020) mengidentifikasi beberapa indikator keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, yang meliputi keterlibatan aktif siswa dalam mengartikulasikan perspektif mereka.

Menurut Benjamin S. Bloom (Putra & Hefni, 2022) melalui *Taxonomy of Educational Objectives*, disiplin pendidikan terkonsentrasi pada tiga domain utama, khususnya kognitif, afektif, dan psikomotor. Mengenai penjelasan indikator yang berkaitan dengan hasil pembelajaran, rinciannya adalah sebagai berikut:

1. Domain kognitif menandakan transformasi dalam perilaku yang terkait dengan mekanisme kognitif. Proses pendidikan mencakup rangkaian tindakan yang mencakup penerimaan rangsangan, retensi informasi, dan pemrosesan selanjutnya dalam konteks otak. Sesuai dengan taksonomi Bloom, peningkatan hasil pendidikan dalam domain kognitif dimulai dari tingkat menghafal dasar dan dasar, maju ke tingkat evaluasi yang paling maju dan rumit. Bloom mengkategorikan domain kognitif (intelektual) menjadi enam tingkatan berbeda, yang disebutkan sebagai berikut:

- a. C1 (Pengetahuan / *Knowledge*)

Pada tahap kognitif ini, penekanan ditempatkan pada kapasitas untuk mengambil pengetahuan yang diperoleh sebelumnya, termasuk identifikasi terminologi, informasi faktual spesifik, peraturan yang ditetapkan, pola dan urutan yang dapat diidentifikasi, klasifikasi, kategori, kriteria, serta metodologi yang digunakan.

- b. C2 (Pemahaman / *Comprehension*)

Pada tahap ini, pemahaman dikonseptualisasikan sebagai kapasitas untuk memahami materi pelajaran yang diperiksa, mencakup kemahiran untuk

menerjemahkan, menafsirkan, dan memperoleh kesimpulan dari informasi yang tersedia.

c. C3 (Penerapan / *Application*)

Penerapan menunjukkan kapasitas untuk memanfaatkan informasi dalam konteks otentik, di mana peserta didik dapat secara konkret menerapkan pemahaman mereka.

d. C4 (Analisis / *Analysis*)

Tingkat analisis memerlukan dekonstruksi materi pelajaran menjadi komponen yang lebih mudah dipahami dan berbeda. Kompetensi ini mencakup pemeriksaan elemen individu, keterkaitan antar komponen, dan prinsip-prinsip organisasi menyeluruh.

e. C5 (Sintesis / *Synthesis*)

Pada tingkat sintesis, kemampuan terkait memerlukan pembuatan dan integrasi berbagai komponen untuk merumuskan konfigurasi baru dan khas. Ini mencakup perumusan komunikasi, rencana strategis, kegiatan komprehensif, serta pembentukan keterkaitan abstrak.

f. C6 (Evaluasi / *Evaluation*)

Kerangka evaluatif dibangun untuk menilai nilai atau keuntungan suatu entitas sesuai dengan parameter yang ditentukan. Upaya ini berkaitan dengan penilaian konsep, penciptaan, pendekatan, atau cara penerapannya.

2. Ranah afektif dicirikan oleh organisasi hierarkis hasil pembelajaran yang berkembang secara bertahap dari tingkat paling mendasar ke yang paling

maju. Untuk menguraikannya, domain afektif berkaitan dengan aspek-aspek yang terkait dengan nilai-nilai, yang kemudian dikaitkan dengan sikap dan perilaku.

3. Dalam ranah keterampilan psikomotorik, hasil pendidikan diatur secara sistematis secara hierarkis, berkembang dari keterampilan mendasar dan tidak rumit ke keterampilan yang lebih rumit; kemajuan seperti itu hanya dapat direalisasikan setelah pencapaian kemahiran dalam keterampilan dasar.

2.1.3 Matematika

Matematika berasal dari istilah Latin *Mathematika*, yang menandakan tindakan belajar. Matematika merupakan disiplin ilmu yang meneliti nilai-nilai numerik, hubungan struktural, konfigurasi spasial, dan proses transformatif. Menurut (Kholifah et al., 2021), Matematika dicirikan sebagai studi ilmiah tentang nilai numerik dan penalaran logis, yang mencakup bidang aljabar, analisis, dan geometri. Selain itu, (Patriani et al., 2024) menegaskan bahwa matematika merupakan disiplin akademik yang penting dalam kerangka pendidikan.

Pemahaman konsep matematika berfungsi sebagai elemen dasar yang mempengaruhi kompetensi siswa di berbagai domain ilmiah. Penelitian yang dilakukan oleh (Patriani et al., 2024) menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam jumlah publikasi ilmiah yang berkaitan dengan pemahaman konsep matematika dari 2015 hingga 2024.

Kesimpulannya, matematika bertindak tidak hanya sebagai sarana untuk memecahkan dilema praktis, tetapi juga sebagai jalur untuk memelihara penalaran

logis dan kecakapan analitis. Fungsi utamanya dalam bidang pendidikan dan penyelidikan ilmiah menggarisbawahi pentingnya mencapai pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip matematika.

2.1.3.1 Pembelajaran Matematika Di SD

Pendekatan pedagogis untuk pendidikan matematika di sekolah dasar kontemporer memprioritaskan pemahaman komprehensif tentang konsep-konsep dasar dan kemahiran dalam operasi aritmatika esensial, terutama pembagian. Di tingkat kelas empat, diantisipasi bahwa siswa akan:

1. Memahami prinsip-prinsip dasar pembagian, yang mencakup pembagian komposisi.
2. Mencapai kemampuan untuk melaksanakan pembagian yang melibatkan angka satu digit atau dua digit.
3. Menunjukkan kemampuan untuk membangun narasi yang mengintegrasikan operasi divisi.
4. Meningkatkan kemampuan penalaran kognitif dan analitis melalui studi pembagian.

Dalam contoh tertentu, dalam konteks pembelajaran divisi bertumpuk, pendidik memiliki kapasitas untuk menjelaskan metodologi prosedural mereka melalui contoh ilustratif seperti $45 \div 9$. Selanjutnya, peserta didik didorong untuk terlibat dalam praktik mandiri, sambil tetap menerima bimbingan dari instruktur.



Gambar 2.1 Pembelajaran Matematika Di SD

Selain itu, untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi siswa, pendidik juga dapat menggunakan kerangka pedagogis yang beragam, dicontohkan oleh *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam kerangka ini, peserta didik akan memperoleh pengetahuan tentang pembagian melalui kegiatan berbasis permainan interaktif dan kompetisi akademik yang dilakukan dalam kelompok kolaboratif.

Melalui metodologi pedagogis sentral yang melekat dalam siswa, diantisipasi dengan sungguh-sungguh bahwa para siswatidak hanya akan memperoleh keterampilan berhitung, tetapi mereka juga akan menumbuhkan kapasitas yang mendalam untuk terlibat dalam penalaran matematika sambil secara bersamaan membangun hubungan antara konsep-konsep ini dan aplikasi praktis mereka dalam konteks pengalaman kehidupan sehari-hari.

2.1.4 Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah kerangka konseptual strategis untuk menciptakan pengalaman belajar bermakna. Menurut (Suhartoyo et al., 2020), model pembelajaran bukan sekadar metode mengajar, melainkan pendekatan sistematis yang memungkinkan guru merancang lingkungan belajar yang dinamis. Misalnya, ketika seorang guru akan mengajarkan konsep pembagian bilangan pada siswa

kelas IV, ia tidak hanya sekadar menjelaskan rumus, tetapi merancang sebuah pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif.

(Indarta et al., 2022) menekankan bahwa tujuan utama model pembelajaran adalah mengembangkan potensi siswa secara komprehensif, tidak hanya aspek kognitif tetapi juga keterampilan sosial, motivasi belajar, dan karakter positif.

2.1.5 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) ialah pendekatan pembelajaran kooperatif inovatif yang secara efektif menggabungkan tiga elemen penting: permainan, kompetisi, dan kerja tim dalam satu kesatuan proses pembelajaran. Konsep dasar model ini adalah mengubah kegiatan belajar matematika dari aktivitas yang monoton dan membosankan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh makna bagi siswa. Implementasi TGT memiliki tahapan sistematis yang dimulai dari presentasi kelas oleh guru, dilanjutkan dengan pembagian siswa ke dalam tim-tim heterogen, diskusi strategi penyelesaian soal dalam kelompok, dan puncaknya adalah turnamen akademik. (Fatmawati et al., 2024) menegaskan bahwa turnamen akademik merupakan tahap krusial di mana setiap tim mengirimkan perwakilan terbaiknya untuk berkompetisi dengan tim lain dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

(Diah & Siregar, 2023) dalam penelitiannya mengidentifikasi kelebihan utama model TGT ketika membuat lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan yang mampu memotivasi siswa. Namun, (Mohammad Rifqi, 2022) memperingatkan bahwa implementasi model ini memiliki tantangan tersendiri, terutama kebutuhan akan manajemen kelas yang baik dan persiapan komprehensif

dari guru. Secara keseluruhan, model TGT menawarkan pendekatan holistik dalam pembelajaran matematika yang mana tidak hanya menjadikan peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting, kemampuan berpikir strategis, dan membentuk sikap positif siswa untuk mata pelajaran matematika.

Maka bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT menawarkan pendekatan holistik dalam pembelajaran matematika yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berpikir strategis, dan sikap positif terhadap matematika. Meskipun implementasinya memerlukan persiapan dan manajemen kelas yang cermat, potensi manfaatnya dalam meningkatkan hasil belajar dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna menjadikan TGT sebagai model pembelajaran yang layak dipertimbangkan pada usaha peningkatan nilai pelajaran di tingkat sekolah dasar.

2.1.5.1 Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran TGT

Tahap Pembelajaran	Langkah Kegiatan Pada Penerapan Model Pembelajaran TGT
Tahap 1 Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	Fase 1: Guru menyampaikan materi ajar dan membahas mata pelajaran matematika dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dibahas.

Tahap 2 Tim (<i>Teams</i>)	Fase 2: Guru membagi beberapa siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 4-6 orang.
Tahap 3 Permainan (<i>Games</i>)	Fase 3: Guru membagikan media pembelajaran ular tangga kepada siswa yang sudah tertib dengan soal-soal yang harus dijawab oleh siswa.
Tahap 4 Turnamen (<i>Tournament</i>)	Fase 4: Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberi skor kepada kelompok.
Tahap 5 Penghargaan Kelompok (<i>Teams Recognize</i>)	Fase 5: Guru memeriksa hasil skor antar kelompok dan mengumumkan kelompok yang menang dan memberi hadiah.

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

a. Kelebihan Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya efektif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

1. Peningkatan motivasi melalui elemen permainan menjadi salah satu kelebihan utama TGT. Wahjusaputri et al. (2024) menyatakan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan keterampilan kerja tim tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan menggabungkan elemen kompetisi dan kerjasama¹. Elemen kompetisi yang sehat dalam bentuk tournament mendorong siswa untuk lebih antusias dalam

mengikuti pembelajaran, sehingga motivasi intrinsik mereka meningkat secara signifikan.

2. TGT sangat efektif dalam mengembangkan kolaborasi dalam tim. Melalui struktur pembelajaran kooperatif, siswa diajarkan untuk bekerja sama dalam kelompok heterogen yang terdiri dari siswa dengan kemampuan akademik yang beragam. Johnson dan Johnson (2014) menekankan bahwa kolaborasi semacam ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengajarkan siswa untuk saling membantu dan berbagi pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran matematika, siswa yang lebih pandai dapat membantu temannya yang mengalami kesulitan, sementara siswa yang kurang mampu dapat belajar dari perspektif teman sebayanya.
3. Peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran aktif merupakan dampak positif yang signifikan dari penerapan TGT. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif, TGT mengharuskan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, mengerjakan tugas bersama, dan berkompetisi dalam tournament. Penelitian terbaru pada tahun 2024 menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan belajar yang mengalami peningkatan dari pretest (65,7%) menjadi 97,1% pada siklus II³. Aktivitas-aktivitas ini memungkinkan siswa untuk memproses informasi secara mendalam dan mengonstruksi pemahaman mereka sendiri terhadap konsep matematika yang dipelajari.

4. TGT memberikan kontribusi besar dalam pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi. Hasil penelitian Syahidah et al. (2021) menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kerja tim dan keberanian siswa saat diskusi kelompok⁴. Selama proses pembelajaran, siswa harus berinteraksi dengan anggota tim mereka, menjelaskan pemahaman mereka, mendengarkan pendapat orang lain, dan bernegosiasi untuk mencapai kesepakatan. Keterampilan-keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan sosial siswa dan akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari mereka.
5. Peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi hasil langsung dari penerapan TGT. Struktur pembelajaran yang melibatkan kerja tim dan kompetisi membuat siswa merasa memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya dan termotivasi untuk memberikan kontribusi terbaik. Hal ini berbeda dengan pembelajaran tradisional di mana siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru.

b. Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, model pembelajaran TGT juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam implementasinya.

1. Ketergantungan pada kerja tim yang tidak selalu berjalan baik menjadi tantangan utama dalam penerapan TGT. Tidak semua siswa memiliki kemampuan dan kemauan yang sama untuk bekerja dalam tim. Beberapa

siswa mungkin cenderung mendominasi diskusi, sementara yang lain menjadi pasif dan bergantung pada anggota tim yang lebih aktif. Sharan dan Sharan (2018) menjelaskan bahwa kondisi ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran jika tidak dikelola dengan baik oleh guru⁴.

2. Potensi munculnya persaingan tidak sehat merupakan kelemahan lain yang perlu diwaspadai. Meskipun kompetisi dalam TGT dirancang untuk memotivasi siswa, namun dalam praktiknya dapat memicu persaingan yang berlebihan antar kelompok atau antar individu. Cohen (1994) mengemukakan bahwa persaingan yang tidak sehat ini dapat merusak hubungan sosial siswa, menciptakan tekanan berlebih, dan bahkan menurunkan rasa percaya diri siswa yang kemampuannya kurang⁵.
3. Manajemen kelas yang menantang menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam mengimplementasikan TGT. Model pembelajaran ini membutuhkan pengaturan tempat duduk yang fleksibel, pengelolaan waktu yang ketat, dan pengawasan terhadap multiple kelompok secara bersamaan. Li et al. (2024) menguraikan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan orkestrasi yang cermat dari guru dalam memfasilitasi scaffolding selama sesi pembelajaran kooperatif yang berlangsung antara 8-15 menit⁶. Guru harus mampu memfasilitasi diskusi dalam beberapa kelompok, memantau proses tournament, dan memastikan bahwa semua siswa berpartisipasi aktif. Kompleksitas ini membutuhkan keterampilan manajemen kelas yang tinggi dari guru.

4. Kebutuhan persiapan yang matang dari guru menjadi faktor kritis dalam kesuksesan implementasi TGT. Guru harus menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan struktur TGT, merancang soal-soal tournament yang berkualitas, membentuk kelompok yang heterogen, dan menyiapkan sistem penilaian yang fair. Persiapan ini membutuhkan waktu dan upaya yang lebih besar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
5. Terakhir, tidak semua materi cocok dengan metode ini menjadi keterbatasan yang harus diakui. TGT paling efektif untuk materi yang dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil dan cocok untuk dikompetisikan dalam bentuk permainan. Beberapa konsep matematika yang bersifat abstrak atau membutuhkan pemahaman mendalam mungkin kurang sesuai dengan pendekatan TGT dan lebih cocok diajarkan dengan metode lain.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan mengenai penelitian ini:

No	Judul	Tahun	Penulis	Keterangan
1	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika	2017	Damayanti dan Apriyanto	Penelitian saya memiliki kesamaan dengan penelitian ini karena keduanya memakai model pembelajaran TGT sebagai metode utama dalam pembelajaran matematika. Selain itu, kedua penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif untuk mengukur seberapa efektif model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Fokus utama dari kedua penelitian ini ialah melihat apakah penggunaan model TGT dapat membantu siswa belajar matematika dengan lebih baik. Namun, ada perbedaan antara penelitian saya dengan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya dilakukan di SDI Al-Falah 1 Petang dan tidak menyebutkan materi matematika secara spesifik yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini membuat penelitian tersebut memberikan gambaran yang lebih umum tentang bagaimana model TGT diterapkan dalam pembelajaran matematika secara keseluruhan. Sedangkan dalam penelitian saya,

No	Judul	Tahun	Penulis	Keterangan
				fokusnya bisa lebih spesifik pada materi matematika tertentu atau konteks yang berbeda, sehingga memberikan hasil yang lebih terarah dan detail mengenai penerapan model TGT dalam pembelajaran..
2	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V (Lestari, 2019).	2019	Sutriani Inda Lestari	Keduanya memakai TGT dalam konteks pembelajaran matematika dan menggunakan metodologi kuantitatif untuk mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Namun, perbedaannya terletak pada lokasi dan fokus penelitian. Penelitian saya dilakukan di SD Inpres No.181 Pattopakang dengan subjek khusus siswa kelas V, serta memberikan dimensi komparatif yang membandingkan efektivitas model TGT dengan pembelajaran ekspositori. Hal ini berbeda dengan penelitian lain yang biasanya hanya meneliti satu model pembelajaran tanpa perbandingan langsung. Dengan adanya perbandingan ini, penelitian saya memberikan gambaran lebih jelas mengenai kelebihan dan kekurangan model TGT dibandingkan metode pembelajaran lain, sehingga hasilnya lebih komprehensif dan aplikatif dalam menentukan metode

No	Judul	Tahun	Penulis	Keterangan
				pembelajaran matematika yang efektif.
3	Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Prestasi Belajar Matematika	2018	Khoerul Vikri	Persamaan penelitian ini ialah keduanya menggunakan model pembelajaran TGT guna variabel bebas dalam pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV. Metode yang digunakan bersifat eksperimental dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh model TGT terhadap hasil atau prestasi belajar siswa. Kedua penelitian ini guna mengetahui seberapa efektif model TGT dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran lain. Namun, terdapat beberapa perbedaan yang membedakan penelitian saya dengan penelitian tersebut. Penelitian lain dilaksanakan di dua lokasi berbeda, yaitu SD Negeri Karangasem dan Pendem, sehingga cakupan penelitian menjadi lebih luas dengan melibatkan variasi lingkungan belajar. Selain itu, variabel terikat yang diteliti adalah prestasi belajar, yang mencakup aspek yang lebih luas seperti motivasi, partisipasi, dan sikap siswa, bukan hanya hasil belajar

No	Judul	Tahun	Penulis	Keterangan
				akademik saja. Sedangkan penelitian saya dilakukan di SD Al Washliyah Medan Labuhan dengan fokus yang lebih spesifik pada hasil dari pembelajaran matematika siswa kelas IV. Penelitian saya lebih menitikberatkan pada pencapaian akademik sebagai indikator utama keberhasilan pembelajaran menggunakan model TGT. Dengan demikian, penelitian saya memberikan gambaran yang lebih mendalam dan terfokus pada satu lokasi dan satu aspek hasil belajar, sementara penelitian lain memberikan gambaran yang lebih luas dan komprehensif mengenai pengaruh model TGT terhadap prestasi belajar siswa di beberapa lokasi.
4	Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika	2023	Lubis dan Simbolon	Keduanya memakai model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk peningkatan hasil belajar matematika siswa di tingkat sekolah dasar. Seperti penelitian lain yang membuktikan TGT efektif meningkatkan pemahaman konsep bangun datar, penelitian ini juga bertujuan melihat dampak positif model ini terhadap prestasi akademik siswa. Keduanya

No	Judul	Tahun	Penulis	Keterangan
				mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen (menggunakan TGT) dan kelas kontrol. Perbedaan penelitian secara khusus pada penelitian ini memadukan model TGT dengan media ular tangga yang dirancang untuk materi bangun datar kelas IV SD. Inovasi ini berbeda dengan penelitian saya yang mungkin hanya fokus pada model TGT. Kombinasi TGT dengan media ular tangga dalam konteks bangun datar menciptakan interaksi belajar yang lebih konkret, di mana siswa tidak hanya berkompetisi dalam tim tetapi juga memanipulasi bentuk geometri melalui permainan. Hal ini memperkuat pemahaman visual-spasial siswa, yang kurang dieksplorasi dalam penelitian lain yang menggunakan media serupa untuk materi berbeda.
5	Pengaruh Model TGT Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika	2020	Rahmadani Lubis	Persamaan penelitian sama-sama menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan eksperimental. Kedua penelitian ini

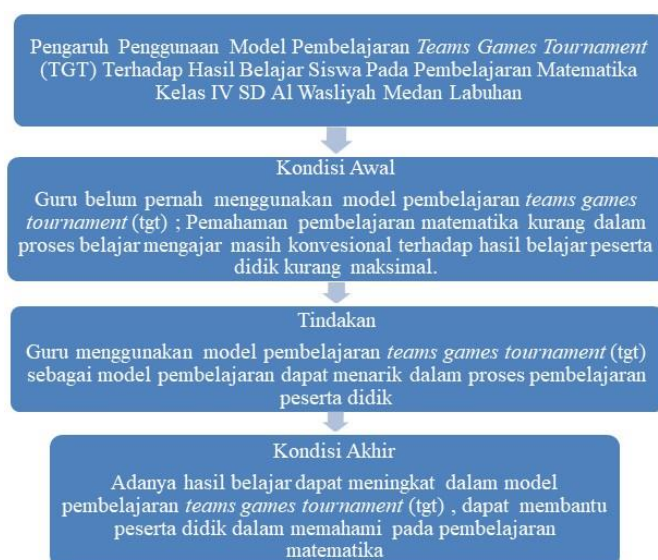
No	Judul	Tahun	Penulis	Keterangan
				bertujuan untuk melihat pengaruh model TGT dalam proses pembelajaran, sehingga menggunakan metode yang sistematis untuk membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol. Namun, perbedaan utama terletak pada fokus variabel yang diteliti. Penelitian lain dilakukan di SD Muhammadiyah 25 dengan fokus pada keaktifan belajar siswa kelas IV sebagai variabel terikat. Artinya, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada bagaimana model TGT dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, bukan hanya pada hasil belajar kognitif atau nilai akademik. Sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada pengaruh model TGT terhadap hasil belajar matematika secara kognitif, seperti pencapaian nilai atau pemahaman konsep matematika. Dengan demikian, penelitian lain memberikan perspektif yang berbeda mengenai manfaat model TGT, yaitu pada aspek keaktifan dan partisipasi siswa, yang juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

2.3 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. Metode yang bisa dipakai pada rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik materi pembagian matematika adalah dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).

Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada tahap pembelajaran diupayakan dapat membuat peningkatan prestasi belajar siswa. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran matematika, maka pencapaian hasil belajarnya juga akan meningkat. Hubungan antara penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika dengan hasil belajar matematika dapat dijelaskan secara lebih rinci melalui bagan berikut ini.

Tabel 2.3 Kerangka Konseptual



Alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini sesuai bagan di atas, dengan penjelasan: Kondisi awal sebelum perlakuan diberikan, subjek penelitian menunjukkan pemahaman yang masih kurang terhadap materi pembagian. Hal ini dikarenakan oleh metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Akibatnya, hasil belajar siswa belum mencapai tingkat yang optimal, dan guru belum pernah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Selanjutnya, peneliti menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi, yaitu menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika. Penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif ini, hasil belajar siswa pada materi pembagian diharapkan mengalami peningkatan yang signifikan dan valid untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan peningkatan hasil belajar matematika secara keseluruhan setelah perlakuan diberikan. Indikator tersebut diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemahaman konsep materi pembagian melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) juga diharapkan dapat membuat siswa merasa lebih antusias dan menikmati proses pembelajaran matematika dengan pendekatan baru yang menyenangkan.

2.4 Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban dari rumusan masalah yang disajikan pada bentuk pernyataan berifat sementara karena jawaban tersebut masih didasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum didukung oleh data empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data menurut Sugiyono pada (Ramadhan et al., 2023). Dengan kajian teori dan kerangka pemikiran yang sudah disajikan, dari tinjauan literatur serta hasil penelitian terdahulu, berikut hipotesis dalam penelitian ini:

Ha : Adanya pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SD Al Washliyah Medan Labuhan.

Ho : Tidak adanya pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SD Al Washliyah Medan Labuhan.

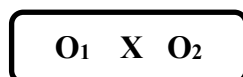
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015), penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai “paradigma penelitian yang berakar pada filsafat positivis, digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel yang ditentukan, memanfaatkan instrumen penelitian untuk pengumpulan data, dan melakukan analisis yang bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan.” Secara khusus, penelitian ini menerapkan desain pre-eksperimen untuk menilai efek perilaku spesifik pada variabel dependen.

Untuk desain yang dipakai ialah *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana 1 kelompok siswa (kelas) di SD Al Washliyah Medan Labuhan menerima tes awal (*pretest*), lalu diberi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*). Desain ini bertujuan mengukur perubahan hasil belajar kognitif siswa. Adapun desain penelitiannya sebagai berikut:



Gambar 3. 1 *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan :

O₁ : Nilai *pretest* peserta didik (sebelum diberi perlakuan)

X : Pemberian perlakuan kepada peserta didik

O₂ : Nilai *posttest* peserta didik (setelah diberi perlakuan)

Menurut Sugiyono (2015), kerangka evaluasi ini terdiri dari dua fase

penilaian yang berbeda: evaluasi awal yang dilakukan sebelum administrasi intervensi (*pretest/O₂*) dan evaluasi selanjutnya yang dilakukan setelah intervensi (*posttest/O₂*). Intervensi yang diberikan dicirikan oleh pendekatan instruksional yang menggunakan model pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT).

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian terletak di Sekolah Dasar Al Washliyah Medan Labuhan, yang dapat ditemukan di Jl. KL. Yos Sudarso No.14,5, Martubung, Kec. Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara 20251.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dari Oktober hingga April dengan melibatkan siswa kelas empat di SD Al Washliyah yang terletak di Medan Labuhan.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Okt	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Pengajuan Judul								
2.	Penyusunan Proposal								
3.	Bimbingan Proposal								
4.	Acc proposal								
5.	Seminar Proposal								
6.	Revisi Proposal								
7.	Pengumpulan Data								
8.	Penulisan Hasil Penelitian								
9.	Bimbingan Skripsi								
10.	Sidang Meja Hijau								

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Suatu populasi merupakan kumpulan elemen yang menjadi fokus penyelidikan, mencakup subjek dan objek yang menunjukkan sifat dan atribut tertentu menurut (Fadhilah Amin et al., 2017). Populasi yang diteliti terdiri dari semua siswa kelas empat SD Al Washliyah Medan Labuhan, total 34 siswa per kelas.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan komponen segmen demografis yang berfungsi sebagai reservoir data utama untuk penyelidikan. Dalam hal ini, sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang melambangkan seluruh populasi (Fadhilah Amin et al., 2017). Dalam kasus di mana populasinya kurang dari 100 individu, itu harus dipertimbangkan secara keseluruhan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan seluruh populasi karena terdiri dari kurang dari 100 individu (khususnya, 34 individu). Metodologi pengambilan sampel yang digunakan adalah studi sensus yang melibatkan semua murid kelas empat SD Al Washliyah di Medan Labuhan. Pengambilan sampel jenuh, atau sensus, adalah pendekatan metodologis di mana setiap anggota populasi dimasukkan dalam sampel.

Tabel 3.2 Sampel

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki- Laki	Perempuan	
IV	16	18	34

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel

Sugiyono berpendapat dalam (Agustian et al., 2019) bahwa “variabel penelitian didefinisikan sebagai atribut, karakteristik, atau nilai yang dianggap berasal dari individu, objek, atau aktivitas yang menampilkan variasi spesifik, yang digambarkan oleh peneliti untuk tujuan penyelidikan dan selanjutnya mengarah pada perumusan kesimpulan.” Penelitian ini mencakup dua variabel, antara lain:

Variabel X (variabel bebas): Pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT).

Variabel Y (variabel terikat): Terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SD Al Washliyah Medan Labuhan.

3.4.2 Definisi Operasional

Menurut Usman dan Akbar dalam (Saputra, 2016) definisi operasional berfungsi sebagai kerangka kerja penting untuk pengukuran variabel. Setiap penelitian ilmiah harus menetapkan definisi operasional yang menggambarkan subjek penelitian dalam upaya untuk meningkatkan perumusan laporan penelitian yang berkaitan dengan disiplin yang sedang diperiksa. Dengan demikian, dalam penelitian ini penggambaran operasional variabel bertindak sebagai dasar struktural bagi peneliti untuk mengartikulasikan variabel yang diteliti, terutama Penggunaan

model *Teams Games Tournament* (TGT) dan Hasil Belajar Siswa. Mengingat pernyataan yang disebutkan di atas, berikut ini menggambarkan dua variabel yang berkaitan dengan pertanyaan ini:

a. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan elemen integral dari paradigma pembelajaran kooperatif yang mengkategorikan siswa ke dalam kelompok pembelajaran kolaboratif yang terdiri dari 5 hingga 6 individu yang memiliki beragam kemampuan, jenis kelamin, etnis, atau ras. Fase prosedural yang terlibat dalam pelaksanaan kerangka pendidikan TGT mencakup langkah-langkah selanjutnya:

1. Tahap penyampaian materi di kelas (*class presentation*),
2. Belajar secara berkelompok (*teams*),
3. Permainan berbentuk turnamen (*game tournament*),
4. Penghargaan untuk kelompok (*teams recognition*).

b. Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup nilai-nilai atau hasil yang diperoleh peserta didik setelah menangani pertanyaan matematika, yang berfungsi sebagai manifestasi dari pencapaian mereka selama proses pendidikan, terutama dalam domain kognitif. Selanjutnya, hasil ini digunakan sebagai kriteria oleh pendidik untuk memastikan tindakan atau strategi selanjutnya yang akan diterapkan dalam kontinum instruksional.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen ini merupakan komponen penting yang berkontribusi terhadap kemandirian upaya penelitian. Instrumen berfungsi sebagai fasilitator dalam akuisisi data penting. Prinsip dasar penelitian adalah pengukuran; dengan demikian, sangat penting untuk menggunakan alat ukur yang andal. Alat ukur dalam ranah penelitian disebut sebagai instrumen penelitian. Instrumen penelitian mencakup alat yang digunakan untuk menilai secara kuantitatif fenomena alam dan sosial yang diamati. Secara khusus, semua fenomena tersebut ditetapkan sebagai variabel penelitian. Untuk mencapai temuan penelitian terkait, instrumen pengumpulan data berikutnya digunakan:

3.5.1 Tes

Instrumen ini digunakan untuk menilai kinerja akademik siswa kelas empat SD Al Washliyah Medan Labuhan dalam bidang Matematika. Penilaian disusun sebagai kuesioner pilihan ganda. Siswa dianggap telah berhasil menyelesaikan penilaian jika mereka mencapai skor yang sama dengan atau melebihi KKM yang ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan untuk kurikulum Matematika kelas empat SD Al Washliyah Medan Labuhan ditetapkan pada tolok ukur 75. Berikut kisi-kisi soal instrumen tes yang menggunakan Taksonomi Bloom, meliputi C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis), C5 (Evaluasi), dan C6 (Mencipta), dengan total 10 soal pilihan ganda, antara lain:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Tes

Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Ranah Kognitif	Nomor Soal
Pembagian Bilangan Dua Angka	Menyelesaikan pembagian bilangan dua angka dengan benar	C3	1,2,11,14,17,18.
	Menganalisis pola pembagian bilangan	C4	3,4,12,13.
	Mengevaluasi hasil pembagian dengan metode pengecekan	C5	5,8,10,16,19.
	Membuat soal cerita terkait pembagian	C6	6,7,9,15,20

Penjelasan Indikator:

1. C1 (Pengetahuan): Mampu mendefinisikan konsep pembagian
2. C2 (Pemahaman): Menjelaskan prosedur pembagian bilangan
3. C3 (Penerapan): Menyelesaikan soal pembagian dengan benar

4. C4 (Analisis): Mengidentifikasi pola dan strategi pembagian
5. C5 (Evaluasi): Memeriksa kebenaran hasil pembagian
6. C6 (Mencipta): Membuat soal cerita pembagian

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah pengumpulan data komprehensif dari responden atau sumber alternatif. Prosedur analitis meliputi kategorisasi data berdasarkan variabel dan jenis responden, organisasi tabel data sesuai dengan variabel semua responden, penyajian data yang berkaitan dengan setiap variabel yang diselidiki, perhitungan yang diperlukan untuk mengatasi formulasi masalah, di samping pelaksanaan tes untuk hipotesis yang diajukan. Dalam bidang penelitian kuantitatif, teknik yang sering digunakan untuk analisis data adalah metodologi statistik.

3.6.1 Uji Validitas

Validitas instrumen dipakai guna mengetahui sejauh mana alat ukur tersebut tepat dalam mengukur hal yang dimaksud. Upaya untuk penentuan apakah suatu instrumen valid atau tidak dapat dilakukan melalui pengujian validitas. Instrumen yang valid adalah alat yang cocok dipakai guna mengukur variabel dalam penelitian. Uji validitas pada penelitian ini meliputi validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi berguna menilai kesesuaian materi pembelajaran dengan konsep yang benar. Sedangkan validitas konstruk dilakukan melalui penilaian oleh para ahli (judgment experts), yaitu setelah instrumen disusun berdasarkan teori tertentu, kemudian dikonsultasikan kepada para pakar.

Setelah uji validasi konstruk dengan melakukan konsultasi kepada ahli, kemudian instrument diuji coba yang selanjutnya dianalisis dengan analisis item.

Uji validitas memakai bantuan program SPSS versi 22. Berikut tahapan untuk melakukan uji validitas menggunakan SPSS versi 22:

- a. Buka aplikasi IBM SPSS Statistics 22.
- b. Pilih menu *Variable View* dan isi sesuai kebutuhan. Jika data yang akan diuji bukan berupa angka desimal, pada kolom *Decimals* isi dengan angka 0, sedangkan kolom lainnya biarkan dalam pengaturan default.
- c. Beralih ke *Data View* dan masukkan data yang akan diuji validitasnya.
- d. Klik menu *Analyze*, pilih *Correlate*, lalu klik *Bivariate*.
- e. Masukkan variabel yang akan diuji ke dalam kotak *Variables* pada jendela *Bivariate Correlations*, kemudian klik *OK*.

Ketentuan pengujian:

- a. Data dikatakan valid kalau nilai $r_{\text{Hitung}} > r_{\text{Tabel}}$.
- b. Data dikatakan tidak valid kalau nilai $r_{\text{Hitung}} < r_{\text{Tabel}}$. Nilai r_{Tabel} diperoleh dari tabel r dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) = jumlah sampel dikurangi 2 ($N - 2$).

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan tingkat konsistensi yang ditunjukkan oleh alat penilaian dalam menangkap hasil, terlepas dari nilai spesifik yang diturunkan. Keandalan secara rumit terkait dengan sejauh mana instrumen pengukuran dapat dianggap dapat dipercaya dalam memenuhi standar yang telah ditentukan. Suatu instrumen dianggap reliabel jika secara konsisten menghasilkan data yang sama

ketika digunakan beberapa kali untuk mengevaluasi subjek yang sama. Dalam penelitian ini, penilaian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan statistik Cronbach Alpha melalui perangkat lunak SPSS versi 22, langkah-langkah selanjutnya untuk melaksanakan penilaian reliabilitas diuraikan sebagai berikut:

- a. Buka program IBM SPSS statistics 22.
- b. Klik *variable view* dan isilah sesuai dengan kebutuhan. Jika data yang akan diuji tidak berupa angka desimal, maka pada kolom *decimals* ketikkan 0 dan untuk kolom yang lain biarkan tetap *default*.
- c. Klik *data view* dan masukkan data yang ingin diuji reliabilitasnya.
- d. Klik *analyze* kemudian klik *scale* dan pilih *reliability analysis*.
- e. Masukkan data pada kotak *reliability analysis* ke dalam kotak item kemudian klik oke.

Instrumen penelitian dianggap reliabel ketika metrik yang berasal dari penilaian yang menggunakan metodologi statistik *Cronbach Alpha* dan *Spearman Split-Half* sesuai dengan tolok ukur yang ditetapkan. Penelitian berkaitan dengan metrik reliabilitas yang didasarkan pada koefisien korelasi dan analisis komparatif dari metrik ini. Di bawah ini adalah representasi tabulasi untuk interpretasi metrik reliabilitas:

Tabel 3.4 Interval Nilai Reliabilitas (r)

Interval Koefisien	Interpretasi
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Kuat

0,80-1,00	Sangat Kuat
-----------	-------------

3.6.3 Uji Normalitas

Penilaian normalitas sampel berperan penting dalam mengevaluasi karakteristik distribusi data yang dimaksudkan untuk analisis, kemudian menentukan kepatuhannya terhadap normalitas. Dalam konteks ini, tes *Shapiro-Wilk* digunakan. Penilaian ini dijalankan menggunakan SPSS versi 22.0 untuk sistem operasi Windows, dengan ambang signifikansi yang telah ditentukan 5% (0,05).

Berikut kriteria pengujian normalitas:

1. Kalau nilai signifikansi (sig) $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal.
2. Kalau nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.

3.6.4 Uji Homogenitas

Penilaian homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah varians kedua kelompok setara atau berbeda.

(H_0) menyatakan bahwa varians antar kelompok ialah sama, sedangkan

(H_a) menyatakan bahwa varians antar kelompok berbeda.

Pendapat Joko Widiyanto pada (Artha & Intan, 2021), pedoman dalam pengambilan keputusan uji homogenitas ialah seperti berikut:

1. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi dianggap tidak sama (tidak homogen).

2. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi dianggap sama (homogen).

Pengujian homogenitas dilakukan memakai program SPSS versi 22.0 untuk Windows.

3.6.5 Uji Hipotesis

Tujuan dari uji hipotesis adalah untuk melakukan analisis komparatif variabel X dan Y dengan menjalankan Uji T Sampel Independen, diikuti dengan implementasi uji hipotesis menggunakan SPSS versi 24.0 untuk Windows. Rumus untuk hipotesis yang berkaitan dengan tes digambarkan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \leq \mu_2$$

Keterangan:

Ha: Ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SD Al Washliyah Medan Labuhan.

Ho: Tidak ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV.

Uji t digunakan untuk memastikan sejauh mana variabel independen mempengaruhi variabel dependen, di bawah anggapan bahwa variabel lain dianggap konstan. Dalam kasus di mana nilai signifikansi (sig.) kurang dari atau sama dengan 0,05, hipotesis nol (H_0) ditolak, menunjukkan bahwa variabel independen memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik pada variabel

dependen. Sebaliknya, dalam situasi di mana nilai sig. melebihi 0,05, hipotesis nol (H_0) diterima, sehingga menunjukkan bahwa variabel independen tidak memiliki efek signifikan secara statistik pada variabel dependen.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

4.1.1 Deskripsi Data Penelitian

Penelitian dilakukan di Madrasah Al Washliyah Medan Labuhan, yang terletak di Jl. KL. Yos Sudarso No.14,5, Martubung, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara 20251. Demografi untuk penelitian ini mencakup 34 siswa kelas empat yang terdaftar dalam pengaturan kelas tunggal. Mengingat bahwa ukuran populasi kurang dari 100 individu, khususnya hanya terdiri dari 34 peserta, para peneliti mengadopsi pendekatan pengambilan sampel yang komprehensif dengan memasukkan seluruh populasi sebagai sampel, sehingga merupakan 100%. Metodologi pengambilan sampel yang digunakan diklasifikasikan sebagai studi sensus atau sampling jenuh, yang merupakan teknik di mana semua anggota populasi ditunjuk sebagai sampel penelitian.

Penelitian ini dilakukan antara 18 Maret dan 20 April 2025. Setiap sesi instruksional memiliki durasi 70 menit atau setara dengan 2 jam konten pendidikan. Subjek yang dibahas berkaitan dengan proses membagi nilai numerik dengan dua bilangan bulat yang berbeda. Data dikumpulkan melalui penilaian yang dirancang oleh peneliti, terdiri dari pretest dan posttest yang mencakup 20 pertanyaan pilihan ganda. Metodologi penelitian ini diklasifikasikan sebagai desain kuasi-eksperimental, karena bertujuan untuk mengevaluasi dampak model instruksional pada kinerja akademik siswa dalam kohort sampel. Dalam kelompok eksperimen,

instruksi diimplementasikan menggunakan kerangka pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT).

4.1.2 Deskripsi Data Instrument Test

1) Uji Validitas

Berdasarkan hasil dari uji validitas instrumen soal mempergunakan rumus korelasi dengan berbantuan *SPSS* versi 26.0, dari 30 butir pertanyaan instrument soal yang sudah diuji cobakan pada kelas V, hanya 20 butir item soal uji coba yang dapat dipakai. Suatu pernyataan dapat dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti tidak valid dengan nilai signifikan 0,05. Instrumen soal diuji cobakan pada 20 siswa dengan demikian diperoleh r_{tabel} dengan besar 0,05. Berikut adalah hasil pengujian yang sudah dilaksanakan;

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

No	Item	Nilai Sig. Tabel (0,05)	Nilai Sig. Hitung	Keterangan
1	Item 1	0,05	0,015	Valid
2	Item 2	0,05	0,001	Valid
3	Item 3	0,05	0,000	Valid
4	Item 4	0,05	0,015	Valid
5	Item 5	0,05	0,000	Valid
6	Item 6	0,05	0,013	Valid
7	Item 7	0,05	0,643	Tidak Valid
8	Item 8	0,05	0,000	Valid

9	Item 9	0,05	0,867	Tidak Valid
10	Item 10	0,05	0,001	Valid
11	Item 11	0,05	0,819	Tidak Valid
12	Item 12	0,05	0,808	Tidak Valid
13	Item 13	0,05	0,683	Tidak Valid
14	Item 14	0,05	0,000	Valid
15	Item 15	0,05	0,000	Valid
16	Item 16	0,05	0,004	Valid
17	Item 17	0,05	0,002	Valid
18	Item 18	0,05	0,757	Tidak Valid
19	Item 19	0,05	0,314	Tidak Valid
20	Item 20	0,05	0,438	Tidak Valid
21	Item 21	0,05	0,000	Valid
22	Item 22	0,05	0,015	Valid
23	Item 23	0,05	0,468	Tidak Valid
24	Item 24	0,05	0,124	Tidak Valid
25	Item 25	0,05	0,000	Valid
26	Item 26	0,05	0,015	Valid
27	Item 27	0,05	0,010	Valid
28	Item 28	0,05	0,000	Valid
29	Item 29	0,05	0,005	Valid
30	Item 30	0,05	0,000	Valid

Tabel tersebut memperlihatkan jika ada 10 soal yang dikatakan valid, yang meliputi 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 14, 15, 16, 17, 21, 22, 25, 26, 27, 28, 29 dan 30. Sebaliknya terdapat 5 soal yang tidak sesuai dengan kriteria validitas, yaitu nomor 7, 9, 11, 12, 13, 18, 19, 20, 23 dan 24. Dengan demikian, hanya 20 soal yang dikatakan valid yang digunakan dalam penelitian ini. Setelah melakukan uji validitas maka langkah selanjutnya yaitu mengadakan uji reliabilitas.

2) Uji Reliabilitas Test

Berdasarkan ketentuan yang digunakan dalam pengujian, suatu tes akan dinyatakan reliabilitas yang baik apabila mendapatkan nilai Alpha $> 0,6$. Hasil pengujian yang sudah dilakukan akan disajikan berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	20

Table

tersebut memperlihatkan jika nilai Cronbach's Alpha yang dihasilkan dari 20 item soal adalah 0,929. Maka $0,929 > 0,6$ dengan ini dinyatakan dalam kategori sangat tinggi. Sehingga, dapat dikatakan jika butir soal tersebut reliabel atau konsisten.

4.2 Uji Persyaratan Analisis

Sebelum pelaksanaan tes hipotesis yang bertujuan untuk memastikan dampak signifikan dari model instruksional pada kinerja akademik siswa, analisis awal dilakukan, yang mencakup pengujian normalitas dan penilaian homogenitas.

1) Uji Normalitas

Metodologi Liliefors merupakan rumus statistik yang digunakan untuk melaksanakan penilaian normalitas, tergantung pada kondisi bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 5%, seperti yang digambarkan dalam tabel yang sesuai. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji chi-square, yang dimana rumusnya sebagai berikut :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Sedangkan rumus untuk menghitung nilai rata-rata sebagai berikut :

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

Tabel 4.3 Nilai Rata-rata Mean

Kelas Nilai	f	X	f·X
50–59	2	54.5	109.0
60–69	5	64.5	322.5
70–79	12	74.5	894.0
80–89	10	84.5	845.0
90–99	5	94.5	472.5
Total	34		2643.0

Berdasarkan tabel diatas maka dapat kita hitung nilai rata-rata yaitu sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{2643}{34} = 77,73$$

Sedangkan untuk rumus simpangan baku adalah sebagai berikut :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fX^2}{n} - \bar{X}^2}$$

Tabel 4.4 Simpangan Baku

Kelas Nilai	f	X	X ²	f·X ²
50–59	2	54.5	2970.25	5940.50
60–69	5	64.5	4160.25	20801.25
70–79	12	74.5	5550.25	66603.00
80–89	10	84.5	7140.25	71402.50
90–99	5	94.5	8930.25	44651.25
Total	34			209398.50

$$SD = \sqrt{\frac{209398,5}{34} - (77,73)^2} = \sqrt{6167,6 - 6041,2}$$

$$= 11,24$$

Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Normalitas

Kelas	fo	fe	(fo – fe) ² / fe
50–59	2	1.5	0.17
60–69	5	4.3	0.11
70–79	12	11.6	0.01
80–89	10	10.2	0.00
90–99	5	6.4	0.31
Jumlah	34	34	$\chi^2 = 0.60$

Nilai Chi-Kuadrat hitung (χ^2 hitung) = 0.60

df (derajat bebas) = k – 5-3 = 2

Nilai Chi-Kuadrat tabel (χ^2 tabel ($\alpha = 0.05$, df = 1)) = 5.99.

Dari data tabel diatas dapat kita simpulkan bahwa data diatas berdistribusi secara normal Karena χ^2 hitung (0.60) < χ^2 tabel (5.99), maka data posttest siswa kelas kontrol berdistribusi normal. Ini menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa pada kelas eksperimen bersifat simetris dan menyebar merata di sekitar nilai rata-rata. Normalitas ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan—yakni pendekatan penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SD menghasilkan sesuatu yang konsisten dan merata di antara siswa, yang ditunjukkan oleh persebaran nilai yang tidak mencolok atau menyimpang secara ekstrem.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok (kontrol dan eksperimen) terdistribusi secara normal, yang merupakan syarat dasar dalam analisis statistik parametrik seperti uji-t. Berdasarkan Tabel 4.7, analisis normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest pada kedua kelompok menggunakan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05

Hasil uji normalitas dalam penelitian ini menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Chi-Kuadrat, di mana nilai frekuensi observasi (f_o) dibandingkan dengan frekuensi harapan (f_e) yang dihitung berdasarkan distribusi normal. Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh bahwa nilai Chi-Kuadrat hitung untuk kedua kelas lebih kecil dari nilai Chi-Kuadrat tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara distribusi data hasil belajar dengan distribusi normal teoritis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis statistik parametrik seperti uji-t dapat digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dirancang untuk memastikan apakah varians data nilai di dua kelas sampel menunjukkan kesamaan. Data dianggap homogen

jika varians antara kedua kelompok tidak mengungkapkan perbedaan yang signifikan secara statistik. Di bawah ini adalah hasil uji homogenitas:

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap data nilai posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelompok eksperimen terdiri dari 17 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan pendekatan penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV SD, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 17 siswa yang belajar dengan metode konvensional. Uji homogenitas ini sangat penting untuk memastikan bahwa perbandingan yang dilakukan antara kedua kelompok bersifat adil dan sah secara statistik. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan uji F (Fisher) dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

F: nilai uji F (homogenitas varians)

S_1^2 : varians kelompok dengan nilai varians lebih besar

S_2^2 : varians kelompok dengan nilai varians lebih kecil

Varians kontrol = 42,3915

Varians eksperimen = 39,5901

$$F_{hitung} = \frac{42,3915}{39,5901} = 1,07$$

Tabel 4.6 Hasil Analisis Uji Homogenitas

Kelompok	Kelas	Varians	Fhitung	Ftabel	Keterangan
Pree test	Kontrol	42,3915	0,064	1,966	Homogen
	Eksperimen	39,5901			
Post test	Kontrol	42,5730	1,344	1,966	Homogen
	Eksperimen	36,6011			

Menurut tabel yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok sampel menunjukkan homogenitas varians. Hal ini dibuktikan dengan kriteria pengujian yang menetapkan bahwa jika nilai Fhitung kurang dari nilai Ftable, varians kedua kelompok dianggap homogen. Karena nilai Fhitung untuk pretest adalah 0,064, yang kurang dari nilai Ftable 1,966, dapat disimpulkan bahwa varians dari dua kelompok sampel dalam pretest adalah homogen. Selain itu, data yang diperoleh dari posttest juga memenuhi kriteria homogenitas, karena nilai Fhitung dari 1.344 tetap di bawah nilai Ftable 1.966.

4.3 Analisis Hasil Data Pengujian

Setelah melakukan tes untuk normalitas dan homogenitas, dan kemudian memastikan bahwa distribusi data dari kedua kelompok sampel menunjukkan normalitas dan homogenitas, fase selanjutnya memerlukan pelaksanaan uji hipotesis. Prosedur statistik yang digunakan untuk uji hipotesis adalah uji-t. Temuan uji hipotesis disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Pengujian Hipotesis

NO	Nilai Statistika	Kelas		thitung	ttabel	Kesimpulan
		Eksperimen	Kontrol			
1	Rata-rata	82,489	75,3614	6,993	1,679	Ha Diterima
2	Standar Deviasi	6,5516	6,45034			
3	Varians	35,9473	44,5315			
4	Jumlah Sampel	17	17			

Mengacu pada tabel tersebut, hasil uji hipotesis mengenai data posttest dari kedua kelompok sampel, yang dilakukan pada tingkat signifikansi 0,05 dan dengan derajat kebebasan (df) dihitung sebagai $n_1 + n_2 - 2 = 17 + 17 - 2 = 32$, menghasilkan nilai t tabulasi 1,679. Menurut kriteria pengambilan keputusan yang ditetapkan, jika (thitung) melebihi nilai (ttabel), maka hipotesis alternatif (Ha) harus diterima sementara secara bersamaan menolak hipotesis nol (H0). Menurut analisis statistik yang dilakukan, nilai thitung dari 6,993 melebihi nilai ttabel 1,679, sehingga mengarah pada penerimaan hipotesis alternatif (Ha) dan penolakan hipotesis nol (H0). Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model instruksional *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas empat SD Al Washliyah Medan Labuhan selama tahun akademik 2024/2025.

4.4 Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Al Washliyah yang berlokasi di Medan Labuhan, dengan tujuan utama untuk memeriksa dan memahami sejauh mana

implementasi model pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT) mempengaruhi peningkatan prestasi akademik siswa di bidang Matematika di tingkat kelas empat. Model pembelajaran TGT mewakili paradigma penting dalam metodologi pembelajaran kooperatif, yang secara khusus dibuat untuk menumbuhkan lingkungan pendidikan yang menarik dan kompetitif, sehingga mendorong tingkat keterlibatan siswa yang tinggi dan peningkatan kinerja akademik.

Kerangka metodologis yang digunakan dalam penelitian ini dicirikan oleh desain eksperimental yang menganut paradigma kuantitatif. Peneliti memasukkan dua kelas berbeda sebagai populasi sampel untuk penelitian ini, khususnya kelas IV, yang dialokasikan sebagai kelas eksperimental dan berfungsi secara bersamaan sebagai kelas kontrol. Alasan pemilihan kedua kelompok ini adalah untuk mempromosikan evaluasi komparatif efektivitas model pembelajaran TGT dalam kaitannya dengan metode pedagogis mapan yang digunakan di lembaga pendidikan.

Sebelum dimulainya intervensi pendidikan, kedua kelompok menjalani penilaian awal (pretest) untuk mengevaluasi kompetensi dasar siswa atau pengetahuan awal yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diinstruksikan. Pretest terdiri dari 20 pertanyaan pilihan ganda, dibuat dengan cermat untuk menilai pemahaman siswa secara obyektif dan adil di kedua kelompok.

Setelah pelaksanaan pretest, proses pendidikan dilakukan melalui berbagai metodologi yang disesuaikan untuk setiap kelas. Kelompok kontrol menerima instruksi pedagogis tradisional, yang sebagian besar melibatkan ceramah dan

latihan pemecahan masalah, tanpa strategi pembelajaran kooperatif. Sementara itu, kelompok eksperimental memperoleh pengetahuan melalui implementasi kerangka kerja *Teams Games Tournament* (TGT), di mana peserta diorganisir menjadi kolektif kecil dan terlibat dalam serangkaian permainan instruksional yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman prinsip-prinsip matematika baik dalam konteks kooperatif dan kompetitif. Penerapan model TGT dirancang untuk menumbuhkan lingkungan pendidikan yang lebih interaktif dan merangsang, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui turnamen kompetitif yang menggabungkan elemen gameplay dan kolaborasi, siswa diminta untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran, sehingga memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih signifikan.

Pada akhir siklus pendidikan, semua peserta dari kedua kohort kemudian diberikan penilaian akhir (posttest) yang memiliki struktur dan tingkat kompleksitas yang sebanding dengan penilaian awal (pretest). Temuan posttest ini kemudian menjadi sasaran analisis yang ketat dan disandingkan dengan temuan pretest untuk memastikan kemajuan dalam hasil pembelajaran siswa, serta untuk mengevaluasi perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimental dan kelompok kontrol. Akibatnya, upaya penelitian ini tidak hanya berusaha untuk mengevaluasi kemandirian model pembelajaran TGT tetapi juga bertujuan untuk memajukan strategi pedagogis inovatif yang dapat diterapkan dalam domain pendidikan Matematika, khususnya di tingkat pendidikan dasar. Diantisipasi bahwa temuan penelitian ini akan memberikan referensi yang berharga bagi pendidik

dalam memilih metodologi instruksional yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik dan persyaratan peserta didik.

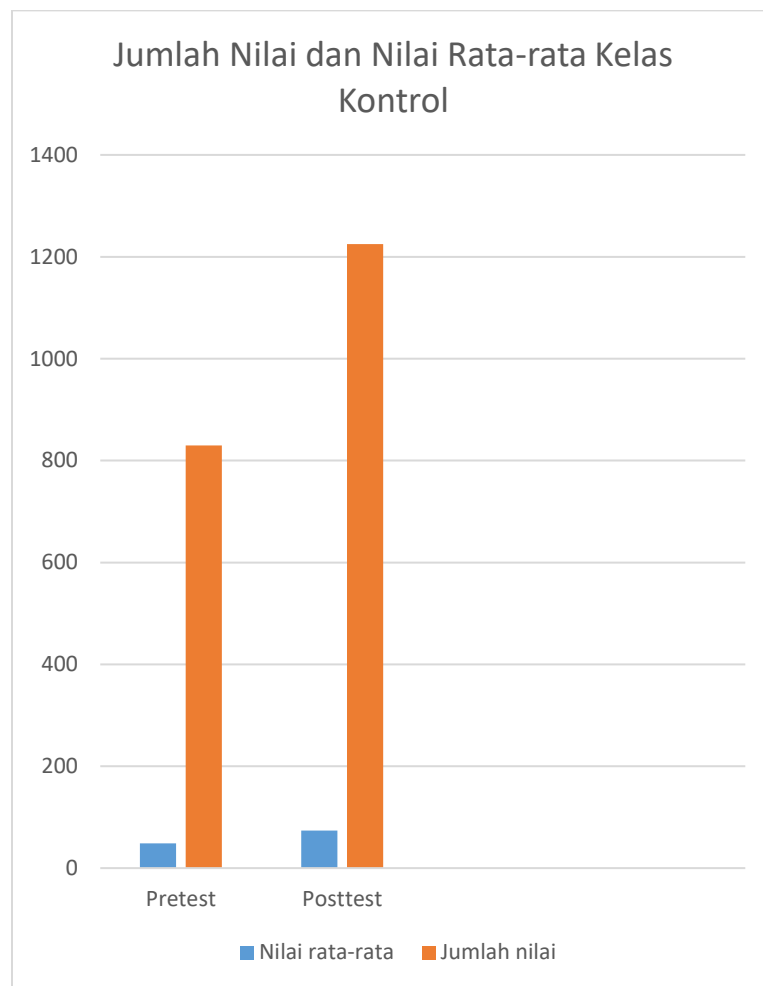
Untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam tentang analisis komparatif hasil akademik siswa di dua kohort sampel yang berbeda, khususnya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, penjelasan data yang komprehensif, di samping interpretasi temuan yang berasal dari penelitian yang dilakukan, akan diartikulasikan dalam segmen wacana ini. Eksposisi analitis ini berusaha untuk memberikan representasi yang koheren dan metodis dari dampak intervensi instruksional yang diberikan selama proses pendidikan, dengan penekanan khusus pada pemanfaatan kerangka pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT) untuk kohort eksperimental. Deskripsi hasil ini juga dimaksudkan untuk menjawab dan menjelaskan secara langsung pertanyaan-pertanyaan penelitian atau rumusan masalah yang telah dirumuskan pada bagian pendahuluan. Dengan demikian, analisis yang disampaikan dalam uraian berikut akan mencerminkan keterkaitan antara tujuan penelitian, rumusan masalah, serta data empiris yang berhasil dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti. Adapun rincian pembahasan mengenai hasil penelitian yang dimaksud akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Masalah awal berkaitan dengan hasil pendidikan siswa yang tidak terpapar pada model instruksional *Teams Games Tournament* (TGT) dan sebaliknya hanya terlibat dalam pembelajaran tradisional melalui metodologi ceramah. Kinerja akademik dalam matematika siswa dalam kelompok kontrol menunjukkan bahwa sebagian dari mereka telah

mencapai skor Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Disajikan di bawah ini adalah data yang berkaitan dengan hasil pembelajaran kelompok kontrol:

Gambar 4.1 Hasil Belajar Kelas Kontrol



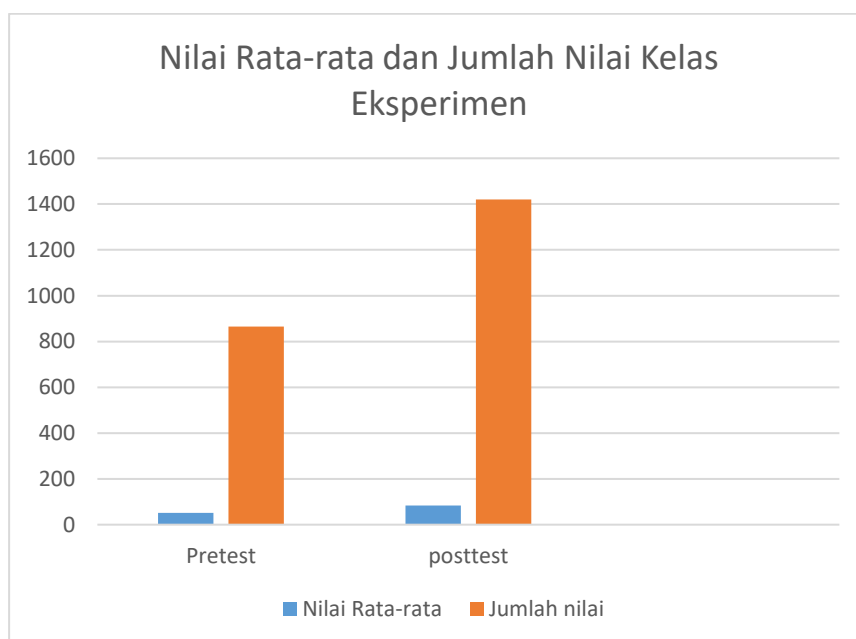
Berdasarkan data tersebut, ditetapkan bahwa skor rata-rata hasil pembelajaran matematika untuk siswa kelas empat SD Al Washliyah Medan Labuhan terkait struktur geometris persegi dan persegi panjang adalah 48,82 pada tahap pretest, yang kemudian meningkat menjadi 73,820 pada tahap pascatest. Menganalisis hasil instruksional dari kelompok kontrol, dapat

disimpulkan bahwa klasifikasi hasil pembelajaran termasuk dalam kategori memadai.

2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Pemaparan ini dimaksudkan untuk menjelaskan penyelesaian formulasi masalah kedua, secara khusus berfokus pada hasil pembelajaran siswa dalam kelas eksperimental yang telah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Disajikan di sini adalah temuan yang berasal dari penyelidikan siswa yang terdaftar dalam kohort eksperimental.

Gambar 4.2 Nilai rata-rata dan Jumlah Nilai Kelas Eksperimen



Menurut data yang disebutkan di atas, skor rata-rata kelompok eksperimen selama pretest dicatat pada 41.296, yang kemudian meningkat menjadi 83,148 selama evaluasi posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT) secara

signifikan mempengaruhi kinerja akademik siswa dalam kurikulum matematika bagi siswa kelas empat SD Al Washliyah di Medan Labuhan, khususnya menyangkut topik sosok geometris persegi dan persegi panjang. Pada penilaian awal, rata-rata kinerja akademik siswa tercatat sebesar 50,88, kemudian meningkat menjadi 83.520 pada evaluasi selanjutnya. Setelah menganalisis hasil pembelajaran dalam kelompok kontrol, dapat disimpulkan bahwa hasil ini diklasifikasikan sebagai terpuji. Untuk meningkatkan kejelasan perbandingan data, para peneliti telah mengilustrasikan temuan dalam diagram berikut:

3. Pengaruh Model terhadap Hasil Belajar

Perumusan masalah ketiga dalam upaya penelitian berkonsentrasi pada menentukan apakah implementasi model pedagogis *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki dampak substansial pada prestasi pembelajaran matematika siswa. Untuk mengevaluasi hipotesis secara empiris, peneliti menggunakan analisis statistik inferensial menggunakan metodologi uji-t (uji perbedaan rata-rata dua sampel), yang dianggap sebagai pendekatan yang tepat untuk menyandingkan dua kohort data, khususnya kohort eksperimental yang menerapkan model TGT dan kohort kontrol yang menggunakan metode pedagogis tradisional. Percobaan dilakukan pada ambang signifikansi (α) 0,05, yang menandakan bahwa margin kesalahan yang diijinkan dalam merumuskan kesimpulan adalah 5%.

Temuan yang diperoleh dari analisis t-uji menunjukkan bahwa nilai t yang dihitung (t_{hitung}) adalah 6,993, sedangkan nilai (t_{tabel}) pada derajat kebebasan yang ditentukan adalah 1,679. Mengingat bahwa nilai t_{hitung} secara signifikan melebihi nilai t_{tabel} ($6,993 > 1,679$), maka, menurut kerangka pengambilan keputusan yang ditetapkan untuk pengujian hipotesis, hipotesis nol (H_0) harus diabaikan, akibatnya mengarah pada penerimaan hipotesis alternatif (H_a). Penolakan hipotesis nol ini menunjukkan bahwa perbedaan dalam hasil pendidikan antara kohort eksperimental dan kohort kontrol bukan hanya kejadian kebetulan, tetapi lebih merupakan konsekuensi dari intervensi yang diberikan, khususnya penerapan model pembelajaran TGT. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Al Washliyah Medan Labuhan. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa metode pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan kolaboratif seperti TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif serta mendorong siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran. Dampak positif ini secara langsung meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang dipelajari.

Dari hasil analisis data yang dilakukan dengan uji-t, didapat nilai t_{hitung} sebesar 6,993, sementara nilai t_{tabel} pada tingkat signifikansi tertentu (misalnya 5%) dan derajat kebebasan (df) yang sesuai adalah 1,679.

Karena nilai thitung jauh lebih besar daripada ttabel ($6,993 > 1,679$), maka sesuai dengan aturan pengambilan keputusan dalam uji hipotesis, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Penolakan terhadap H_0 ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar yang ditemukan antara kelompok eksperimen (yang menerima perlakuan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament atau TGT) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode pembelajaran konvensional) bukanlah kebetulan, melainkan merupakan akibat langsung dari intervensi yang diberikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SD Al Washliyah Medan Labuhan.

Hasil ini sejalan berbagai teori dan penelitian sebelumnya yang mengungkapkan kalau model *Teams Games Tournament* (TGT), sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Keunggulan TGT terletak pada kombinasi antara unsur permainan dan kerja sama tim dalam proses pembelajaran, maka siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berkolaborasi, dan rasa tanggung jawab kepada kelompoknya.

Dalam konteks pembelajaran Matematika sering dianggap menjadi pelajaran yang sulit dan menakutkan, penggunaan TGT memberikan warna baru. Melalui turnamen dan aktivitas kelompok yang kompetitif namun kooperatif, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi, serta

saling membantu dalam memahami konsep-konsep matematika. Suasana kelas menjadi lebih hidup, dan motivasi belajar siswa meningkat karena mereka merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, keunggulan TGT terletak pada kemampuannya mengakomodasi bermacam gaya belajar siswa. Siswa yang aktif maupun pasif, cepat maupun lambat dalam menangkap materi, semuanya diberi ruang untuk berkembang dan menyumbangkan kontribusi dalam kelompok. Hal ini berdampak positif terhadap pemerataan hasil belajar dan memperkecil kesenjangan akademik antar siswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperlihatkan kalau model TGT efektif dalam peningkatan hasil belajar, tetapi juga memberi implikasi praktis untuk guru dan praktisi pendidikan untuk mempertimbangkan penerapan metode pembelajaran inovatif yang berbasis kolaborasi dan permainan. Terutama di tingkat sekolah dasar, di mana siswa masih berada dalam tahap perkembangan sosial dan kognitif yang pesat, pendekatan seperti TGT sangat relevan dan berdampak signifikan terhadap pencapaian akademik. Secara keseluruhan, temuan ini menguatkan pentingnya peran strategi pembelajaran yang cocok agar menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berdampak jangka panjang bagi siswa

4.5 Keterbatasan Penelitian

Peneliti telah melaksanakan penelitian ini dengan sebaik mungkin untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan prosedur dan standar ilmiah. Namun

demikian, terdapat beberapa kendala yang menjadi batasan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menyadari terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan agar hasil penelitian dapat ditafsirkan secara lebih proporsional dan tidak digeneralisasikan secara luas tanpa pertimbangan konteks. Keterbatasan pertama terletak pada ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan di satu satuan pendidikan, yakni SD Al Washliyah Medan Labuhan, serta hanya melibatkan satu kelas sebagai sampel, yaitu kelas IV. Keterbatasan ini membuat hasil penelitian belum dapat secara mutlak mewakili keseluruhan populasi siswa sekolah dasar di lingkungan yang berbeda, baik dari segi karakteristik siswa, latar belakang sosial, maupun kualitas pengajaran.

Keterbatasan kedua berkaitan dengan waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat. Intervensi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan dalam beberapa waktu pertemuan dengan materi yang sudah ditentukan. Dengan begini dapat mempengaruhi tingkat kedalaman pemahaman siswa serta keberlanjutan hasil belajar yang dicapai. Penelitian jangka pendek seperti ini belum dapat sepenuhnya menunjukkan pengaruh jangka panjang dari penerapan model TGT untuk peningkatan kompetensi kognitif siswa. Selanjutnya, keterbatasan juga muncul dalam hal instrumen penelitian yang dipakai, yaitu pretest dan posttest dalam bentuk pilihan ganda. Instrumen ini hanya mengukur aspek kognitif secara terbatas dan belum mencakup kemampuan afektif maupun psikomotorik siswa yang juga sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, faktor eksternal seperti kondisi psikologis siswa, lingkungan belajar di rumah, serta peran guru selama

proses pembelajaran juga tidak dikendalikan secara penuh, sehingga berpotensi memengaruhi hasil akhir yang diperoleh.

Selain keterbatasan-keterbatasan yang telah diuraikan, penelitian ini juga menghadapi kendala dalam hal penguasaan guru terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Meskipun peneliti telah memberi pengarahan sebelum penerapan model, namun keterbatasan waktu pelatihan dan belum terbiasanya guru menggunakan pendekatan kooperatif yang bersifat kompetitif ini dapat mempengaruhi efektivitas penerapannya di kelas. Hal ini dapat berdampak pada keseragaman perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen. Keterbatasan lainnya terletak pada kondisi siswa yang sangat beragam dari segi kemampuan awal, motivasi belajar, dan gaya belajar. Meskipun telah dilakukan pembagian kelas secara acak berdasarkan kelas yang sudah ada, namun peneliti tidak dapat sepenuhnya menyamakan kondisi individual siswa dalam kedua kelompok. Faktor-faktor individual ini, jika tidak dikontrol dengan baik, bisa menyebabkan bias pada hasil penelitian, utamanya pada pengukuran efektivitas suatu model pembelajaran.

Selain itu, keterbatasan dari sisi sarana dan prasarana juga menjadi pertimbangan penting. Implementasi model TGT membutuhkan kelengkapan media pembelajaran, alat bantu permainan, serta ruang kelas yang kondusif untuk aktivitas kelompok dan turnamen. Dalam praktiknya, tidak semua sekolah atau kelas memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung keberhasilan penerapan model ini secara optimal. Terakhir, gangguan non-akademis seperti kehadiran siswa yang tidak penuh selama masa intervensi, adanya kegiatan sekolah lain yang

bersamaan, atau bahkan kondisi teknis seperti kebisingan dan keterbatasan waktu jam pelajaran juga menjadi hambatan tersendiri dalam pelaksanaan penelitian. Meskipun peneliti telah berupaya meminimalkan pengaruh faktor-faktor tersebut, namun tidak dapat dipungkiri bahwa beberapa hal di luar kendali peneliti tetap mempengaruhi jalannya proses penelitian.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan-keterbatasan ini, maka disarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan cakupan yang meluas, durasi intervensi yang lebih lama, serta variasi instrumen penilaian supaya hasil yang didapat lebih komprehensif dan representasi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, berikut kesimpulannya:

1. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) telah divalidasi secara empiris untuk memberikan efek yang cukup besar pada peningkatan hasil belajar siswa, sehingga menggarisbawahi kegunaannya sebagai strategi pengajaran. Pernyataan ini lebih lanjut dibuktikan oleh analisis statistik yang dilakukan melalui penerapan metodologi t-uji, yang menghasilkan nilai t yang dihitung sebesar 6,993; angka ini, pada kenyataannya, secara signifikan lebih besar daripada nilai t -tabel kritis 1,679, terutama ketika dievaluasi dalam parameter tingkat signifikansi yang ditetapkan pada 0,05. Dengan demikian, sangat penting untuk mengakui bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, menggarisbawahi bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistik dalam hasil pembelajaran yang diamati antara siswa yang terlibat dalam praktik pendidikan yang terkait dengan model TGT dan siswa yang mengadopsi strategi pembelajaran tradisional atau konvensional yang telah banyak digunakan dalam pengaturan pendidikan.
2. Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan model TGT menunjukkan peningkatan yang jauh lebih besar dalam kinerja akademik dan hasil pembelajaran mereka jika dibandingkan dengan rekan-rekan mereka yang berada di lingkungan kelas kontrol konvensional, yang tidak

menggabungkan strategi instruksional inovatif ini. Temuan penting ini menunjukkan bahwa penerapan metodologi interaktif, kolaboratif, dan kompetitif dalam kerangka pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan tingkat motivasi intrinsik siswa serta pemahaman komprehensif mereka tentang konsep dan materi matematika, sehingga menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan efektif.

3. Berdasarkan analisis menyeluruh dari hasil yang ditunjukkan oleh siswa yang terdaftar di kelas eksperimental, yang menjadi sasaran intervensi instruksional yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), ditentukan bahwa skor rata-rata yang diperoleh selama fase pretest dihitung menjadi 50,88. Setelah penerapan metodologi pembelajaran TGT selama proses instruksional, peningkatan yang patut dicatat dan signifikan secara statistik, sebagaimana dibuktikan oleh fakta bahwa skor rata-rata yang tercatat dalam fase posttest meningkat menjadi 83,52 yang mengesankan.
4. Terlepas dari temuan penelitian yang menunjukkan pemanfaatan efektif model TGT, pelaksanaan penelitian ini bukannya tanpa beberapa kendala, termasuk luasnya sampel yang terbatas, jangka waktu singkat keterlibatan pendidikan, dan kekurangan yang terkait dengan sumber daya instruktur dan kemahiran dalam model pedagogis yang digunakan.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian maka berikut saran dari peneliti:

1. Untuk Guru dan Sekolah: Dianjurkan agar pendidik, terutama yang beroperasi di tingkat pendidikan dasar, mulai mengeksplorasi kerangka pedagogis yang inovatif, seperti Teams Games Tournament (TGT), dalam pengajaran matematika dan di berbagai disiplin ilmu. Bukti empiris telah menunjukkan bahwa model instruksional ini memiliki kapasitas untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta kinerja akademik. Namun demikian, pengembangan profesional yang memadai sangat penting untuk memastikan bahwa pendidik dapat menerapkan metodologi ini secara efektif.
2. Untuk Peneliti Selanjutnya: Upaya penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mencakup kerangka kerja yang lebih luas, menggabungkan lebih banyak lembaga pendidikan dan lingkungan belajar untuk meningkatkan generalisasi temuan. Selain itu, sangat penting bahwa periode implementasi model TGT diperpanjang untuk memfasilitasi pengamatan efeknya selama cakrawala temporal yang diperpanjang.
3. Untuk Pengembang Kurikulum dan Pendidikan: Upaya kolaboratif harus dilakukan antara lembaga pendidikan dan badan administrasi untuk mengembangkan lingkungan pedagogis yang kondusif untuk pelaksanaan kerangka kerja pembelajaran aktif dan kooperatif, dicontohkan oleh model TGT. Dukungan ini dapat ditunjukkan melalui ketersediaan sumber daya pendidikan, pelatihan profesional untuk pendidik, dan pengembangan kebijakan instruksional yang mempromosikan praktik inovatif dalam lingkungan belajar.

4. Untuk Siswa: Sangat penting bahwa siswa termotivasi untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan keingintahuan intelektual mereka, terutama ketika terlibat dalam kerangka kerja pembelajaran kolaboratif seperti *Teams Games Tournaments* (TGT), karena ini tidak hanya menambah kemahiran akademik mereka tetapi juga mendorong pengembangan kerja tim dan keterampilan interpersonal.

DAFTAR PUSTAKA

- Artha, S., & Intan, R. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>
- Darsyah, S. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Elfrianto, Nasution, M. D., & Haryati, F. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE NUMERIK DENGAN PENDEKATAN METAKOGNITIF BERBANTUAN MATLAB. *Mosharafa*, 6, 1–6.
- Elfrianto, Tanjung, B. N., & Dongoran, F. R. (2023). Efforts To Improve The Quality Of Madrasa Graduates Through Curriculum Management In Islamic Boarding School K.H. Ahmad Dahlan Sapiro. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(01), 437–446. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.3801>
- Fadhilah Amin, N., Garancang, S., & Abunawas, K. (2017). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Firdaus, F. M. (2018). Pengaruh Teknik Takalintar terhadap Kemampuan Proses Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 445–454. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.526>
- Hakim, A., Indrawijaya, Y. Y. A., & Yuwono, Y. (2021). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Ketepatan Masa Studi Mahasiswa Program Studi Farmasi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Journal of Islamic Pharmacy*, 6(1), 7–13. <https://doi.org/10.18860/jip.v6i1.11275>

- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Kholifah, U., Hanifah, H., Siagian, T. A., & Utari, T. (2021). Analisis Soal Matematika Ujian Akhir Semester Ganjilditinjau Dari Aspek Kognitif Pada Siswa Kelas Vii Smp Ngeri 13 Mukomuko Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 5(1), 99–110. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.5.1.99-110>
- Lestari, P. M. P. K. T. T. T. H. B. M. P. S. K. V. 2019 S. I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V 2019 Sutriani Inda Lestari. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Mohammad Rifqi, M. R. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 26–32. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Patriani, P. N., Rustika, P., & Hidayat, R. (2024). Analisis Bibliometrik: Tren Penelitian Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (2019-2024). *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 75–82. <https://doi.org/10.24176/anargya.v7i1.12864>
- Puspita, R. D., Paksi, H. P., & Sutaji, S. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi (Gaya Belajar) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPAS Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Sukowati Kapas Bojonegoro. *Journal on Education*, 6(1), 871–885. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3006>
- Putra, D. E., & Hefni, E. (2022). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 6(2), 14942–14958.
- Ramadhan, S., Azhara, O. E., & Sari, R. K. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar Dii Desa Padang Pelawi Kecamatan Sukaraja Kabupaten Seluma. *Jurnal Ilmiah Penelitian*, 1(1), 1–7.
- Rini, R., Suryadinata, N., & Efendi, U. (2022). Literasi digital mahasiswa dan faktor-faktor yang berpengaruh. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10(2), 171–179. <https://doi.org/10.21831/jamp.v10i2.48774>

- Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Saputra, E. P. (2016). Pengaruh Pertambahan Penduduk dan Dampaknya Terhadap Kesempatan Kerja di Kota Bontang. *EJournal Ilmu Pemerintahan*, 4(3), 961–970.
- Sari, A. (2021). *Skripsi Pengaruh Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Jurusan : Pendidikan Agama Islam*.
- Siswanto, S., & Arbani, Z. A. (2021). Pengaruh minat belajar, kompetensi profesional guru, dan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar daring. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(2), 213–222. <https://doi.org/10.21831/jamp.v9i2.43188>
- Suhartoyo, E., Wailissa, S. A., Jalarwati, S., Samsia, S., Wati, S., Qomariah, N., Dayanti, E., Maulani, I., Mukhlis, I., Rizki Azhari, M. H., Muhammad Isa, H., & Maulana Amin, I. (2020). Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(3), 161. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i3.6588>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Izin Riset



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

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAK.KP/PT/XU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 603/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
 Lamp : —
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 27 Sya'ban 1446 H
 26 Februari 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Al Wasliyah 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 : Dewi Ratna Sari
 N P M : 2102090276
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD AL Wasliyah 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



Pertinggal

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



Nomor : **14** / SD-AW26/A/III/2025
 Hal : **Balasan Permohonan Izin Melakukan Riset**

Kepada Yth
 Bapak / Ibu Rektor
 Universitas Muhammadiyah
 Sumatera Utara
 Di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat

Pertama sekali kami mendoakan semoga kiranya Bapak/Ibu Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam keadaan sehat wal'afiat Amin.

Sehubungan telah Masuknya Surat Permohonan Riset Saudara dengan Nomor. 603/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 Tertanggal 26 Februari 2025 Atas Nama Sdri. DEWI RATNA SARI NIM. 2102090276, dengan Judul Skripsi ; "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD AL WASHLIYAH 26" Kesekolah kami SD SWASTA AL WASHLIYAH 26 Medan.

Berkenaan dengan hal tersebut kami sampaikan Beberapa hal:

- Pada dasarnya kami tidak keberatan , maka kami mengizinkan saudara untuk melakukan Riset di sekolah kami
- Izin Riset ini kami berikan sebagai keperluan Akademik
- Waktu Pengambilan data harus dilakukan saat jam kerja.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.



Lampiran 3. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran matematika di kelas 4 SD saat ini ibu?	Kalau pelajaran matematika di kelas 4 ini biasanya ibu lakukan di kelas 4 ini akan memudahkan siswa untuk belajar yang lain, ibu terutama hafal dulu dia kali-kali dulu biar dia mudah untuk lanjut pembelajaran matematika karena semua berkaitan.
2.	Apakah guru pernah menggunakan Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam pengajaran matematika buk? Jika ya, bagaimana pengalaman tersebut pada pembelajaran matematika ibu?	Kalua pembelajaran matematika selalu digunakan, agar murid itu mudah mengingat, dia jadi perhatian, menarik untuk mereka suka dengan pembealajaran ini menggunakan games itu seru dan menarik tapi tidak pernah menggunakan pembelajaran <i>teams games tournament</i> (TGT)
3.	Sejauh mana siswa memahami dalam pembelajaran matematika sehari-hari buk? Berapa persen buk pembelajaran matematika ibu?	Kalau memahami itu mereka mesti kita jelaskan matematika itu berkali-kali, 40% mereka suka pembelajaran matematika dan selebihnya mereka tidak suka pembelajaran matematika karena menurutnya matematika sangat sulit.
4.	Bagaimana siswa berkolaborasi dalam kelompok saat menggunakan Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam pembelajaran matematika ibu?	Mereka itu harus dibimbing dan memberikan tugas juga dalam minat pembelajaran matematika biar mereka semangat belajar dalam menggunakan games.

5.	Apa harapan guru terhadap pengaruhnya hasil belajar dari penggunaan Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) anak ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika ibu?	Kita semua bisa, tapi anak in ikan beda-beda adayang suka dan ada yang tidak suka, jadi memeng kerja kita harus kerja supaya gurunya harus membimbing anak-anak ini supaya bisa berhasil, biar dapat hasil pelajaran memuaskan pada anak- anak.
6.	Di dalam kelas IV ada berapa siswa ibuk? Perempuan berapa dan laki-laki berapa ibu?	Ada 34 murid, 18 perempuan dan 16 laki-laki.

Identitas :

Hari / Tanggal : Kamis, 26 Desember 2024

Nama Guru : Suhaida, S.Pd.

Guru Kelas : IV SD

Link : <https://youtu.be/zaAVXRMMm48?si=IzvgXAzWl5vF43-A>

Lampiran 4. Modul Ajar

MODUL AJAR MODEL KONVENSIONAL

INFORMASI UMUM	
Komponen	Keterangan
Satuan Pendidikan	SD Al Washliyah Medan Labuhan
Kelas/Semester	IV/2
Mata Pelajaran	Matematika
Materi Pokok	Pembagian Bilangan Dua Angka
Model Pembelajaran	Konvensional (Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan)
Pendekatan	Saintifik (5M)
Alokasi Waktu	1 Pertemuan (2×35 menit)
Jumlah Siswa	34 siswa
Fokus Penelitian	Kelas Kontrol
A. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik telah mengenal konsep perkalian bilangan satu angka • Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka • Peserta didik memahami konsep pembagian sebagai operasi kebalikan dari perkalian	
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Mandiri: Mengerjakan tugas secara individual dengan tanggung jawab • Bernalar Kritis: Menganalisis masalah pembagian dalam kehidupan sehari-hari • Kreatif: Menemukan cara sendiri dalam menyelesaikan soal pembagian	
C. SARANA DAN PRASARANA	
• Sumber Belajar: Buku Matematika Kelas IV Kurikulum Merdeka • Media Pembelajaran: Papan tulis, spidol, penghapus • Alat Peraga: Media konkret (kelereng, pensil, dll.) • Lembar Kerja: LKPD individual dan soal latihan • Alat Evaluasi: Lembar soal post-test	
D. TARGET PESERTA DIDIK	
• Peserta didik reguler: Umum, tidak ada kesulitan khusus dalam memahami materi • Peserta didik berprestasi tinggi: Mampu menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat • Peserta didik yang memerlukan pendampingan: Mendapat bimbingan khusus dari guru	

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

No	Tujuan Pembelajaran
1	Memahami konsep pembagian bilangan dua angka
2	Melakukan pembagian bilangan dua angka dengan algoritma yang benar
3	Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan pembagian bilangan dua angka
4	Menggunakan strategi pembagian bersusun dengan tepat

F. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep pembagian bilangan dua angka melalui pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

G. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah kalian membagi kue atau permen kepada teman-teman?
2. Bagaimana cara membagi 84 pensil kepada 12 kelompok secara adil?
3. Apakah pembagian itu kebalikan dari perkalian?
4. Bagaimana cara mengecek jawaban pembagian yang benar?

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN**PERTEMUAN 1****Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**

Waktu	Kegiatan
3 menit	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa 2. Mengecek kehadiran siswa dan kesiapan belajar
4 menit	3. Apersepsi: Mengingat kembali materi perkalian 4. Motivasi: Menjelaskan pentingnya belajar pembagian 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran 6. Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan Inti (50 menit)**1. MENGAMATI (10 menit)**

Aktivitas	Deskripsi
Pengamatan	- Siswa mengamati contoh pembagian dalam kehidupan sehari-hari - Guru menampilkan contoh: $84 \div 12$ menggunakan alat peraga - Siswa mengamati langkah-langkah pembagian bersusun

2. MENANYA (5 menit)

Aktivitas	Deskripsi
Tanya Jawab	- Siswa bertanya tentang cara melakukan pembagian - Bertanya perbedaan pembagian dengan sisa dan tanpa sisa - Guru merespons pertanyaan siswa

3. MENCOBA (20 menit)

Aktivitas	Deskripsi
Penjelasan Konsep	- Guru menjelaskan algoritma pembagian bersusun - Demonstrasi langkah-langkah pembagian
Latihan Terbimbing	- Siswa mengerjakan soal dengan bimbingan guru - Latihan individual dengan soal-soal sederhana

4. MENALAR (10 menit)

Aktivitas	Deskripsi
Analisis	- Siswa menganalisis hasil pembagian - Membandingkan dengan perkalian untuk mengecek jawaban - Diskusi kelompok kecil untuk soal cerita

5. MENKOMUNIKASIKAN (5 menit)

Aktivitas	Deskripsi
Presentasi	- Beberapa siswa mempresentasikan hasil pekerjaannya - Pembahasan bersama jawaban yang benar

Kegiatan Penutup (10 menit)

Waktu	Kegiatan
5 menit	1. Refleksi pembelajaran dan kesimpulan materi 2. Siswa menyampaikan kesulitan yang dialami
3 menit	3. Pemberian tugas rumah 4. Menyampaikan materi pertemuan selanjutnya
2 menit	5. Doa penutup dan salam

I. ASESMEN/PENILAIAN**Jenis Penilaian**

Jenis Penilaian	Bentuk	Instrumen	Kriteria
-----------------	--------	-----------	----------

Pengetahuan	Tes Tertulis	Post-test (10 soal pilihan ganda)	$KKM \geq 75$
Keterampilan	Observasi	Lembar observasi praktik	Skala 1-4
Sikap	Observasi	Lembar observasi sikap	Baik/Cukup/Kurang

Tingkatan Kognitif Soal

Jenjang	Jumlah Soal	Contoh Soal
C1: Pengetahuan	2 soal	Pembagian bilangan dua angka adalah...
C2: Pemahaman	2 soal	Hasil dari $84 : 12$ adalah...
C3: Penerapan	3 soal	240 jeruk dibagi kepada 24 anak = ... per anak
C4: Analisis	2 soal	Tentukan pola: 84, 42, 21, ...
C5: Evaluasi	1 soal	Periksa kebenaran: $126 : 18 = 7$ sisa 0

J. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik

Pertanyaan	Alternatif Jawaban
Bagian materi mana yang sulit dipahami?	- Pembagian bersusun - Pembagian dengan sisa - Soal cerita
Cara apa yang membantu memahami materi?	- Latihan berulang - Menggunakan alat peraga - Bertanya kepada guru
Bagaimana penilaian terhadap usaha sendiri?	Skala 1-5 bintang

Refleksi Guru

Aspek	Pertanyaan Reflektif
Pencapaian Tujuan	Berapa persen siswa mencapai tujuan pembelajaran?
Kesulitan Siswa	Kesulitan apa yang paling banyak dialami siswa?
Strategi Bantuan	Bagaimana cara membantu siswa yang kesulitan?
Fokus Siswa	Apakah siswa fokus selama pembelajaran?
Rencana Perbaikan	Apa yang perlu diperbaiki untuk pertemuan selanjutnya?

K. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL
Pengayaan • Siswa yang sudah menguasai materi diberi soal pembagian yang lebih kompleks • Mengerjakan soal cerita dengan bilangan yang lebih besar • Menjadi tutor sebaya untuk membantu teman yang kesulitan Remedial • Pembelajaran ulang dengan pendekatan yang berbeda • Bimbingan individual untuk siswa yang belum mencapai KKM Pemberian latihan tambahan dengan soal yang lebih sederhana
L. LAMPIRAN
1. Bahan Ajar: Materi pembagian bilangan dua angka 2. LKPD: Lembar kerja peserta didik 3. Media Pembelajaran: Alat peraga pembagian 4. Instrumen Penilaian: Soal post-test dan lembar observasi 5. Kunci Jawaban: Jawaban dan pembahasan soal 6. Rubrik Penilaian: Kriteria penilaian sikap dan keterampilan

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Dedi Erwanto, S.Pd., M.Si

Medan, 18 Maret 2025

Guru



Suhaida, S. Pd

Mahasiswa

Dewi Ratna Sari

MODUL AJAR MATEMATIKA KELAS IV
MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
(Kelas Eksperimen)

INFORMASI UMUM	
Komponen	Keterangan
Satuan Pendidikan	SD Al Washliyah Medan Labuhan
Kelas/Semester	IV/2
Mata Pelajaran	Matematika
Materi Pokok	Pembagian Bilangan Dua Angka
Model Pembelajaran	Teams Games Tournament (TGT)
Pendekatan	Kooperatif
Alokasi Waktu	1 Pertemuan (2×35 menit)
Jumlah Siswa	34 siswa
Fokus Penelitian	Kelas Eksperimen
A. KOMPETENSI AWAL	
• Peserta didik telah mengenal konsep perkalian bilangan satu angka • Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka • Peserta didik memahami konsep pembagian sebagai operasi kebalikan dari perkalian Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok	
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Mandiri: Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok • Bernalar Kritis: Menganalisis strategi terbaik dalam permainan matematika • Kreatif: Mengembangkan strategi unik dalam kompetisi tim • Gotong Royong: Bekerja sama dan saling membantu dalam tim • Berkebinekaan Global: Menghargai perbedaan kemampuan anggota tim	
C. SARANA DAN PRASARANA	
• Sumber Belajar: Buku Matematika Kelas IV Kurikulum Merdeka • Media Pembelajaran: Kartu soal bertingkat, papan skor, timer • Alat Peraga: Media konkret untuk demonstrasi • Perlengkapan TGT: ○ Kartu soal (3 tingkat kesulitan) ○ Meja turnamen (6-7 meja) ○ Papan skor tim ○ Sertifikat penghargaan	

- **Alat Evaluasi:** Lembar soal post-test

D. TARGET PESERTA DIDIK

- **Peserta didik reguler:** Terlibat aktif dalam kerja kelompok dan kompetisi
- **Peserta didik berprestasi tinggi:** Menjadi leader dan mentor dalam tim
- **Peserta didik yang memerlukan pendampingan:** Mendapat dukungan dari anggota tim dan guru

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

No	Tujuan Pembelajaran
1	Memahami konsep pembagian bilangan dua angka melalui kerja sama tim
2	Melakukan pembagian bilangan dua angka dengan benar dalam kompetisi akademik
3	Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan pembagian bilangan dua angka secara kolaboratif
4	Meningkatkan motivasi belajar melalui permainan edukatif
5	Mengembangkan keterampilan kerja sama dan sportivitas

F. PEMAHAMAN BERMAKNA

Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep pembagian bilangan dua angka melalui pembelajaran kooperatif yang menyenangkan, serta mengembangkan keterampilan sosial dan motivasi belajar melalui kompetisi yang sehat.

G. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana jika kalian bekerja dalam tim untuk menyelesaikan soal matematika?
2. Siapa yang suka bermain sambil belajar?
3. Apakah kalian siap berkompetisi secara sportif dengan tim lain?
4. Bagaimana strategi tim kalian untuk memenangkan turnamen matematika?

H. SINTAKS PEMBELAJARAN MODEL TGT

Langkah	Kegiatan	Waktu
1. Presentasi Kelas	Guru menyampaikan materi pembagian bilangan dua angka	15 menit
2. Belajar dalam Tim	- Siswa dibagi menjadi 6-7 kelompok heterogen (5-6 orang)	20 menit

	- Diskusi dan latihan bersama	
3. Permainan	- Meja turnamen (6-7 meja) - Setiap meja 3-4 siswa - Bermain dengan kartu soal	15 menit
4. Turnamen	- Kompetisi antar meja - Menentukan juara I, II, III	15 menit
5. Penghargaan Tim	Pemberian penghargaan berdasarkan rata-rata skor tim	5 menit

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Waktu	Kegiatan
3 menit	1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa 2. Mengecek kehadiran siswa dan kesiapan belajar
4 menit	3. Apersepsi: Ice breaking dan menyampaikan aturan permainan 4. Motivasi: Menjelaskan keseruan belajar melalui kompetisi
3 menit	5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah TGT 6. Pembentukan tim secara heterogen

Kegiatan Inti (50 menit)

1. PRESENTASI KELAS (15 menit)

Aktivitas	Deskripsi
Penjelasan Materi	- Guru menjelaskan konsep pembagian bilangan dua angka - Demonstrasi algoritma pembagian bersusun - Contoh soal dan pembahasan
Tanya Jawab	- Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami - Guru memberikan penjelasan tambahan

2. BELAJAR DALAM TIM (20 menit)

Aktivitas	Deskripsi
Pembagian Kelompok	- Siswa dibagi dalam 6-7 kelompok heterogen (5-6 orang) - Setiap kelompok diberi nama tim
Diskusi Kelompok	- Siswa berdiskusi tentang materi yang telah dijelaskan - Mengerjakan LKPD secara berkelompok
Latihan Bersama	- Setiap anggota tim saling membantu memahami materi - Persiapan untuk mengikuti turnamen

3. PERMAINAN (15 menit)

Aktivitas	Deskripsi
Pengaturan Meja	- 6-7 meja turnamen disiapkan - Setiap meja berisi 3-4 siswa dari tim berbeda
Aturan Permainan	- Setiap siswa mengambil kartu soal secara bergantian - Menjawab soal sesuai tingkat kesulitan
Sistem Poin	- Mudah: 40 poin, Sedang: 60 poin, Sulit: 80 poin - Poin dikumpulkan untuk tim

4. TURNAMEN (15 menit)

Aktivitas	Deskripsi
Kompetisi Antar Meja	- Setiap meja melakukan kompetisi - Menentukan juara 1, 2, 3 di setiap meja
Pengumpulan Skor	- Skor individual dikumpulkan untuk skor tim - Penghitungan rata-rata skor tim

5. PENGHARGAAN TIM (5 menit)

Aktivitas	Deskripsi
Pengumuman Juara	- Menentukan Tim Super, Tim Hebat, Tim Baik - Pemberian sertifikat dan hadiah

Kegiatan Penutup (10 menit)

Waktu	Kegiatan
5 menit	1. Refleksi pembelajaran dan evaluasi kegiatan 2. Siswa menyampaikan kesan selama pembelajaran
3 menit	3. Pemberian tugas rumah 4. Motivasi untuk terus belajar dengan semangat
2 menit	5. Doa penutup dan salam

J. KARTU SOAL TURNAMEN**Struktur Kartu Soal**

Level	Tingkat Kesulitan	Poin	Contoh Soal
1	Mudah	40	$84 \div 12 = ?$
2	Sedang	60	$240 \div 24 = ?$
3	Sulit	80	420 apel dibagi kepada 35 anak, berapa apel yang diterima setiap anak?

Distribusi Kartu per Level

Level	Jumlah Kartu	Jenis Soal
Level 1	15 kartu	Pembagian sederhana tanpa sisa
Level 2	15 kartu	Pembagian dengan sisa
Level 3	10 kartu	Soal cerita aplikatif

K. SISTEM PENGHARGAAN TIM

Kategori Penghargaan

Kategori Tim	Rata-rata Skor	Penghargaan
Tim Super	≥ 90	 Sertifikat Emas + Stiker Bintang Emas
Tim Hebat	80-89	 Sertifikat Perak + Applause + Stiker Bintang Perak
Tim Baik	70-79	 Sertifikat Perunggu + Applause + Motivasi

Hadiah Tambahan

- **Juara 1 Turnamen:** Trophy + Buku tulis
- **Juara 2 Turnamen:** Medali + Pensil set

Juara 3 Turnamen: Sertifikat + Penggaris

L. ASESMEN/PENILAIAN

Jenis Penilaian

Jenis Penilaian	Bentuk	Instrumen	Kriteria
Pengetahuan	Tes Tertulis	Post-test (10 soal pilihan ganda C1-C5)	KKM ≥ 75
Keterampilan	Observasi	Lembar observasi (5 aspek)	Skor 1-4
Sikap	Observasi	Lembar observasi kerja sama dan sportivitas	Baik/Cukup/Kurang

5 Aspek Penilaian Keterampilan

No	Aspek	Indikator	Skor 1-4
1	Partisipasi	Keaktifan dalam tim dan turnamen	1-4
2	Komunikasi	Kemampuan menyampaikan pendapat	1-4
3	Sportivitas	Sikap fair play dalam kompetisi	1-4
4	Problem Solving	Kemampuan menyelesaikan soal	1-4
5	Kerja Sama	Kolaborasi dalam tim	1-4

M. KELEBIHAN MODEL TGT

No	Kelebihan	Penjelasan
1	Motivasi Belajar	Unsur permainan meningkatkan antusiasme siswa
2	Kerja Sama	Mengembangkan kemampuan bekerja dalam tim
3	Kompetisi Sehat	Menciptakan persaingan positif antar siswa
4	Partisipasi Aktif	Semua siswa terlibat dalam pembelajaran
5	Pemahaman Mendalam	Diskusi kelompok membantu pemahaman materi

N. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik

Pertanyaan	Alternatif Jawaban
Bagaimana perasaan kalian mengikuti pembelajaran TGT?	- Senang dan semangat - Termotivasi berkompetisi - Enjoy belajar sambil bermain
Apa yang kalian pelajari dari kerja tim?	- Pentingnya saling membantu - Belajar menghargai pendapat teman - Kerja sama membuat lebih kuat
Apakah kalian lebih memahami materi dengan cara ini?	- Ya, lebih mudah dipahami - Diskusi membantu pemahaman - Belajar dari teman

Refleksi Guru

Aspek	Pertanyaan Reflektif
Antusiasme Siswa	Seberapa tinggi antusiasme siswa selama pembelajaran?
Partisipasi	Apakah semua siswa terlibat aktif dalam tim?
Pemahaman Materi	Bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi?
Kerja Sama	Seberapa baik kerja sama dalam tim?
Pengelolaan Kelas	Bagaimana efektivitas pengelolaan pembelajaran TGT?

O. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Tim super mendapat soal tantangan level lanjutan
- Menjadi mentor untuk tim yang membutuhkan bantuan

- Mengembangkan strategi permainan yang lebih kompleks

Remedial

- Pembentukan tim khusus dengan pendampingan intensif
- Memberikan kartu soal level mudah tambahan
- Pembelajaran kooperatif dengan peer tutoring

P. LAMPIRAN

1. **Bahan Ajar:** Materi pembagian bilangan dua angka
2. **Kartu Soal TGT:** 40 kartu soal dengan 3 tingkat kesulitan
3. **LKPD Kelompok:** Lembar kerja untuk diskusi tim
4. **Instrumen Penilaian:**
 - o Soal post-test
 - o Lembar observasi keterampilan
 - o Lembar observasi sikap
5. **Sertifikat Penghargaan:** Template sertifikat untuk setiap kategori
6. **Panduan Pelaksanaan TGT:** Langkah detail pelaksanaan model
7. **Rubrik Penilaian:** Kriteria penilaian semua aspek

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Dedi Eryanto, S.Pd., M.Si

Medan, 18 Maret 2025

Guru


Suhaida, S. Pd

Mahasiswa

Dewi Ratna Sari

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

MATEMATIKA

PEMBAGIAN BILANGAN DUA ANGKA



Nama :

Kelas :



Bahan Ajar

Pembagian Bilangan Dua Angka

Pembagian adalah salah satu operasi dasar dalam matematika yang bertujuan untuk membagi suatu bilangan menjadi beberapa bagian yang sama banyak. Ketika kita membagi bilangan dua angka, artinya bilangan pembagi terdiri dari dua digit, misalnya 12, 14, atau 25. Pembagian bilangan dua angka biasanya dilakukan dengan cara pembagian bersusun atau porogapit, yaitu metode yang sistematis untuk memudahkan perhitungan pembagian yang cukup besar. Langkah pertama dalam pembagian bersusun adalah membandingkan angka paling depan dari bilangan yang dibagi dengan bilangan pembagi. Kemudian, kita mencari berapa kali bilangan pembagi dapat masuk ke angka tersebut atau ke gabungan angka di sebelahnya. Setelah itu, hasil perkalian antara bilangan pembagi dan hasil bagi sementara dikurangkan dari angka yang dibagi, lalu angka berikutnya diturunkan untuk melanjutkan proses pembagian hingga selesai. Jika hasil bagi sementara terlalu besar, kita harus mengurangnya agar hasil pembagian tepat. Dengan memahami proses ini, siswa dapat menyelesaikan soal pembagian dua angka dengan lebih mudah dan tepat. Selain itu, pembagian dua angka juga dapat diaplikasikan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari, seperti membagi barang atau uang secara adil. Melalui latihan dan diskusi, siswa diharapkan mampu menguasai konsep pembagian dua angka dan menerapkannya dalam berbagai situasi. Berikut beberapa contoh soal pembagian bilangan dua angka yang bisa digunakan dalam bahan ajar atau latihan siswa kelas 4 SD:

1. Hitung hasil pembagian berikut secara bersusun:
2. a. $156 : 12$
3. b. $560 : 16$
4. c. $270 : 30$
5. d. $900 : 36$
6. e. $450 : 90$

KERJAKAN SOAL BERIKUT:

1. Jelaskan pengertian pembagian bilangan dua angka dalam matematika!
 2. Sebutkan dua metode pembagian bilangan yang kamu ketahui!
 3. Hitunglah pembagian berikut dengan cara bersusun:
 - a. $84 : 12$
 - b. $96 : 16$
 - c. $72 : 18$
 4. Tentukan hasil bagi dan sisa dari:
 - a. $140 : 30$
 - b. $248 : 14$
 - c. $336 : 42$
 5. Jelaskan langkah-langkah pembagian bersusun untuk $126 : 18$ dengan rinci!
 6. Selesaikan pembagian:
 - a. $180 : 20$
 - b. $224 : 16$
 - c. $360 : 45$
 7. Seorang petani memiliki 240 jeruk. Jika dibagi ke 24 anak, berapa jeruk per anak?
 8. 360 buku akan dibagikan ke 36 kelas. Berapa buku per kelas?
 9. Pak Budi punya pita 288 cm, ingin dipotong 24 cm. Berapa pita kecil yang dihasilkan?
 10. 420 lembar kertas dibagi 42 siswa. Berapa lembar kertas per siswa?
- Temukan pola pembagian:
- a. 84, 42, 21,
 - b. 180, 90, 45,
11. Analisis hubungan bilangan pada:
- a. $90 : 30 = 3$
 - b. $180 : 60 = 3$
12. Tentukan pola pembagian yang:
- a. Bilangan dibagi habis
 - b. Sisa kurang dari pembagi
13. Bandingkan pembagian:
- a. $72 : 12$
 - b. $144 : 24$

Kerjakan Soal Berikut:

14. Bandingkan pembagian:

a. $72 : 12$

b. $144 : 24$

15. Periksa kebenaran pembagian:

a. $126 : 18 = 7$ sisa 0

b. $240 : 40 = 6$ sisa 0

c. $336 : 42 = 8$ sisa 0

16. Uji kebenaran dengan perkalian:

a. $180 : 20 = 9$

b. $224 : 16 = 14$

c. $360 : 45 = 8$

17. Tentukan benar/salah:

a. $168 : 14 = 12$

b. $270 : 30 = 9$

c. $405 : 45 = 9$

18. Buat soal cerita pembagian bilangan dua angka!

19. Rancang soal matematika dengan pembagian bilangan 24!

20. Buat permasalahan nyata yang diselesaikan dengan pembagian!

Lampiran 5. Soal Pilihan Ganda

SOAL PILIHAN GANDA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Nama :
Kelas :
Tanggal :

Petunjuk Soal :

Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap benar !

1. Pak Budi punya pita 288 cm, ingin dipotong 24 cm. Berapa pita kecil yang dihasilkan ?
a. 14 potong pita
b. 12 potong pita
c. 18 potong pita
d. 24 potong pita
2. Ibu membuat 126 kue dan dibagi ke dalam 14 kotak. Berapa banyak kue di setiap kotak ?
a. 7
b. 14
c. 9
d. 13
3. Jika $64 \div 16 = 4$, maka $640 \div 16$ adalah...
a. 40
b. 45
c. 50
d. 55
4. Jika $144 \div 12 = 12$ dan $169 \div 13 = 13$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah...
a. 12
b. 13
c. 14
d. 15
5. Seorang pedagang memiliki 200 kg beras dan ingin mengemasnya dalam kantong 25 kg. Jika ia membagi dengan benar, jumlah kantong yang didapat adalah...
a. 7
b. 5
c. 10
d. 8
6. Ibu membawa 90 kue untuk dibagikan kepada 15 anak. Berapa kue yang didapat setiap anak ?
a. 5
b. 8
c. 7
d. 6
7. Seseorang mengatakan bahwa $92 \div 23 = 4$. Apakah pernyataan itu benar? Jelaskan!
a. Benar
b. Salah, karena hasilnya adalah 5
c. Salah, karena hasilnya adalah 6
d. Benar, karena $23 + 23 + 23 = 92$

8. Seorang petani memiliki 750 kg padi yang ingin dibagikan ke 15 orang pekerja di sawahnya. Berapa kg padi yang diterima setiap pekerja ?
- 40 kg
 - 45 kg
 - 50 kg
 - 55 kg
9. Jika $156 \div 26 = 6$, maka pembuktiannya adalah...
- $26 \times 5 = 130$
 - $26 \times 4 = 104$
 - $26 \times 3 = 78$
 - $26 \times 6 = 156$
10. Jika $84 \div 21 = 4$, maka pembuktiannya adalah...
- $21 \times 5 = 105$
 - $21 \times 4 = 84$
 - $21 \times 3 = 63$
 - $21 \times 2 = 42$
11. Sebuah pabrik permen memproduksi 2.520 permen dan ingin membagikannya ke 28 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak permen yang diterima setiap warung ?
- 80
 - 90
 - 40
 - 28
12. Jika $138 \div 23 = 6$, maka $1.380 \div 23$ adalah...
- 60
 - 65
 - 50
 - 55
13. Jika $144 \div 12 = 12$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah...
- 12
 - 13
 - 14
 - 15
14. Sebuah pabrik roti memproduksi 480 roti dan ingin membagikannya ke 16 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak roti yang diterima setiap warung ?
- 20
 - 30
 - 40
 - 16
15. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar ?
- Ya, karena $170 \div 34 = 5$
 - Tidak, karena hasilnya 7
 - Tidak, karena hasilnya 6
 - Tidak, karena hasilnya 8
16. Ibu memiliki 48 kue dan ingin membagikannya kepada 12 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
- 1
 - 4
 - 2
 - 22
17. Rani membagi 60 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 10 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
- 4
 - 6
 - 5
 - 7

18. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 240 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
- a. 10
 - b. 11
 - c. 24
 - d. 12
19. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar ?
- a. Tidak, karena hasilnya 7
 - b. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
 - c. Tidak, karena hasilnya 6
 - d. Tidak, karena hasilnya 8
20. Ibu memiliki 64 kue dan ingin membagikannya kepada 32 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
- a. 1
 - b. 4
 - c. 22
 - d. 2
21. Dito membagi 42 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 14 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
- a. 2
 - b. 4
 - c. 7
 - d. 3
22. Dalam sebuah kelas, terdapat 84 pensil yang akan dibagikan kepada 12 siswa. Berapa banyak pensil yang diterima masing-masing siswa?
- a. 6
 - b. 7
 - c. 8
 - d. 9
23. Rani membagi 112 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 28 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
- a. 4
 - b. 6
 - c. 5
 - d. 7
24. Dito membagi 152 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 38 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
- a. 2
 - b. 4
 - c. 7
 - d. 3
25. Mana kalimat yang bisa dibuat dari operasi $100 \div 10 = 10$?
- a. Seorang siswa membeli 10 buku seharga Rp100.000
 - b. Ibu memiliki 100 kue dan ingin dibagikan ke 10 orang
 - c. Ayah membeli 10 jeruk seharga Rp100.000
 - d. Budi membeli 100 permen dan dimakan semua
26. Seseorang mengatakan bahwa $90 \div 15 = 4$. Apakah pernyataan itu benar? Jelaskan!
- a. Benar
 - b. Salah, karena hasilnya adalah 5
 - c. Salah, karena hasilnya adalah 6
 - d. Benar, karena $9 + 9 + 9 + 9 = 45$

27. Dalam lomba kelas, 64 pensil dibagikan ke 16 kelompok secara merata. Setiap kelompok mendapatkan ... pensil.
- a. 8
 - b. 6
 - c. 12
 - d. 4
28. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 120 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
- a. 10
 - b. 11
 - c. 14
 - d. 12
29. Siswa mengatakan bahwa $77 \div 11 = 8$. Menurutmu, apakah itu benar?
- a. Ya
 - b. Tidak, karena hasilnya adalah 7
 - c. Tidak, karena hasilnya adalah 6
 - d. Ya, karena $8 \times 11 = 77$
30. Buatlah soal cerita yang hasilnya $72 \div 12 = 6$. Manakah yang paling tepat?
- a. Rina membeli 72 kelereng dan ingin dibagikan ke 12 kotak. Berapa isi tiap kotak?
 - b. Rina membeli 9 kelereng seharga Rp8.000
 - c. Rina punya 8 teman dan 72 foto. Ia ingin memberikan semua foto kepada 9 teman
 - d. Rina menyimpan 8 buah di lemari

KUNCI JAWABAN :

1. b. 12 potong pita
2. c. 9
3. a. 40
4. c. 14
5. d. 8
6. d. 6
7. a. benar
8. c. 50 kg
9. d. $26 \times 6 = 156$
10. b. $21 \times 4 = 84$
11. b. 90
12. a. 60
13. c. 14
14. b. 30
15. a. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
16. c. 2
17. b. 6
18. c. 24
19. b. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
20. b. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
21. d. 3
22. a. 7
23. b. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
24. b. 4
25. b. Ibu memiliki 100 kue dan ingin dibagikan ke 10 orang
26. c. Salah, karena hasilnya adalah 6
27. d. 4
28. d. 12
29. b. Tidak, karena hasilnya adalah 7
30. a. Rina membeli 72 kelereng dan ingin dibagikan ke 12 kotak. Berapa isi tiap kotak?

Setiap 1 soal bernilai 3,33 poin

Jika benar $30 \times 3,33 = 99,9 \rightarrow 100$

Lampiran 6. Soal Pretest dan Posttest

SOAL PILIHAN GANDA (PRETEST DAN POSTTEST) PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Nama :
Kelas :
Tanggal :

Petunjuk Soal :

Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap benar !

- Pak Budi punya pita 288 cm, ingin dipotong 24 cm. Berapa pita kecil yang dihasilkan ?
c. 14 potong pita
d. 12 potong pita
c. 18 potong pita
d. 24 potong pita
- Ibu membuat 126 kue dan dibagi ke dalam 14 kotak. Berapa banyak kue di setiap kotak ?
c. 7
d. 14
c. 9
d. 13
- Jika $64 \div 16 = 4$, maka $640 \div 16$ adalah....
c. 40
d. 45
c. 50
d. 55
- Jika $144 \div 12 = 12$ dan $169 \div 13 = 13$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah...
c. 12
d. 13
c. 14
d. 15
- Seorang pedagang memiliki 200 kg beras dan ingin mengemasnya dalam kantong 25 kg. Jika ia membagi dengan benar, jumlah kantong yang didapat adalah...
c. 7
d. 5
c. 10
d. 8
- Ibu membawa 90 kue untuk dibagikan kepada 15 anak. Berapa kue yang didapat setiap anak ?
c. 5
d. 8
c. 7
d. 6
- Seorang petani memiliki 750 kg padi yang ingin dibagikan ke 15 orang pekerja di sawahnya. Berapa kg padi yang diterima setiap pekerja ?
c. 40 kg
d. 45 kg
c. 50 kg
d. 55 kg

8. Jika $84 \div 21 = 4$, maka pembuktiannya adalah...
- | | |
|------------------------|-----------------------|
| c. $21 \times 5 = 105$ | c. $21 \times 3 = 63$ |
| d. $21 \times 4 = 84$ | d. $21 \times 2 = 42$ |
9. Sebuah pabrik roti memproduksi 480 roti dan ingin membagikannya ke 16 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak roti yang diterima setiap warung ?
- | | |
|-------|-------|
| c. 20 | c. 40 |
| d. 30 | d. 16 |
10. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar ?
- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| c. Ya, karena $170 \div 34 = 5$ | c. Tidak, karena hasilnya 6 |
| d. Tidak, karena hasilnya 7 | d. Tidak, karena hasilnya 8 |
11. Ibu memiliki 48 kue dan ingin membagikannya kepada 12 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
- | | |
|------|-------|
| c. 1 | c. 2 |
| d. 4 | d. 22 |
12. Rani membagi 60 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 10 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
- | | |
|------|------|
| c. 4 | c. 5 |
| d. 6 | d. 7 |
13. Dito membagi 42 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 14 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
- | | |
|------|------|
| c. 2 | c. 7 |
| d. 4 | c. 3 |
14. Dalam sebuah kelas, terdapat 84 pensil yang akan dibagikan kepada 12 siswa. Berapa banyak pensil yang diterima masing-masing siswa?
- | | |
|------|------|
| c. 6 | c. 8 |
| d. 7 | d. 9 |
15. Mana kalimat yang bisa dibuat dari operasi $100 \div 10 = 10$?
- e. Seorang siswa membeli 10 buku seharga Rp100.000
 - f. Ibu memiliki 100 kue dan ingin dibagikan ke 10 orang
 - g. Ayah membeli 10 jeruk seharga Rp100.000
 - h. Budi membeli 100 permen dan dimakan semua
16. Seseorang mengatakan bahwa $90 \div 15 = 4$. Apakah pernyataan itu benar? Jelaskan!
- | | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| c. Benar | c. Salah, karena hasilnya adalah 6 |
| d. Salah, karena hasilnya adalah 5 | d. Benar, karena $9 + 9 + 9 + 9 = 45$ |

17. Dalam lomba kelas, 64 pensil dibagikan ke 16 kelompok secara merata. Setiap kelompok mendapatkan ... pensil.
- | | |
|------|-------|
| c. 8 | c. 12 |
| d. 6 | d. 4 |
18. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 120 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
- | | |
|-------|-------|
| c. 10 | c. 14 |
| d. 11 | d. 12 |
19. Siswa mengatakan bahwa $77 \div 11 = 8$. Menurutmu, apakah itu benar?
- | | |
|------------------------------------|------------------------------------|
| c. Ya | c. Tidak, karena hasilnya adalah 6 |
| d. Tidak, karena hasilnya adalah 7 | d. Ya, karena $8 \times 11 = 77$ |
20. Buatlah soal cerita yang hasilnya $72 \div 12 = 6$. Manakah yang paling tepat?
- e. Rina membeli 72 kelereng dan ingin dibagikan ke 12 kotak. Berapa isi tiap kotak?
 - f. Rina membeli 9 kelereng seharga Rp8.000
 - g. Rina punya 8 teman dan 72 foto. Ia ingin memberikan semua foto kepada 9 teman
 - h. Rina menyimpan 8 buah di lemari

KUNCI JAWABAN :

1. b. 12 potong pita
2. c. 9
3. a. 40
4. c. 14
5. d. 8
6. d. 6
7. c. 50 kg
8. b. $21 \times 4 = 84$
9. b. 30
10. a. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
11. c. 2
12. b. 6
13. d. 3
14. a. 7
15. b. Ibu memiliki 100 kue dan ingin dibagikan ke 10 orang
16. c. Salah, karena hasilnya adalah 6
17. c. 4
18. d. 12
19. b. Tidak, karena hasilnya adalah 7
20. a. Rina membeli 72 kelereng dan ingin dibagikan ke 12 kotak. Berapa isi tiap kotak?

Penilaian:

Setiap 1 soal bernilai 5 poin

Jika benar $20 \times 5 = 100$

Lampiran 7. Lembar Nilai Jawaban Siswa

Jawaban Siswa Kelas V

**SOAL PILIHAN GANDA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Nama : Risa Adha Fala
Kelas : V
Tanggal : 19 April 2022

*B-28
S-2*
93,29

Petunjuk Soal :
Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap benar!

1. Pak Budi punya pita 288 cm, ingin dipotong 24 cm. Berapa pita kecil yang dihasilkan?
a. 14 potong pita
b. 12 potong pita
c. 18 potong pita
d. 24 potong pita
☒ b
2. Ibu membuat 126 kue dan dibagi ke dalam 14 kotak. Berapa banyak kue di setiap kotak?
a. 7
b. 14
c. 9
d. 13
☒ c
3. Jika $64 \div 16 = 4$, maka $640 \div 16$ adalah...
a. 40
b. 45
c. 50
d. 55
☒ c
4. Jika $144 \div 12 = 12$ dan $169 \div 13 = 13$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah...
a. 12
b. 13
c. 14
d. 15
☒ c
5. Seorang pedagang memiliki 200 kg beras dan ingin mengemasnya dalam kantong 25 kg. Jika ia membagi dengan benar, jumlah kantong yang didapat adalah...
a. 7
b. 5
c. 10
d. 8
☒ d
6. Ibu membawa 90 kue untuk dibagikan kepada 15 anak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
a. 5
b. 6
c. 7
d. 6
☒ d
7. Seorang mengatakan bahwa $92 \div 23 = 4$. Apakah pernyataan itu benar?
Jelaskan!
a. Benar
b. Salah, karena hasilnya adalah 5
c. Salah, karena hasilnya adalah 6
d. Benar, karena $23 \div 23 = 92$
☒ b
8. Seorang petani memiliki 750 kg padi yang ingin dibagikan ke 15 orang pekerja di sawahnya. Berapa kg padi yang diterima setiap pekerja?
a. 40 kg
b. 45 kg
c. 50 kg
d. 55 kg
☒ c
9. Jika $156 \div 36 = 6$, maka pembuktianya adalah...
a. $26 \times 5 = 130$
b. $26 \times 4 = 104$
c. $26 \times 3 = 78$
d. $26 \times 6 = 156$
☒ d
10. Jika $84 \div 21 = 4$, maka pembuktiannya adalah...
a. $21 \times 5 = 105$
b. $21 \times 4 = 84$
c. $21 \times 3 = 63$
d. $21 \times 2 = 42$
☒ b
11. Sebuah pabrik permen memproduksi 2.520 permen dan ingin membagikannya ke 28 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak permen yang diterima setiap warung?
a. 80
b. 90
c. 40
d. 28
☒ d
12. Jika $138 \div 23 = 6$, maka $1.380 \div 23$ adalah...
a. 60
b. 65
c. 50
d. 55
☒ a
13. Jika $144 \div 12 = 12$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah...
a. 12
b. 13
c. 14
d. 15
☒ c
14. Sebuah pabrik roti memproduksi 480 roti dan ingin membagikannya ke 16 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak roti yang diterima setiap warung?
a. 20
b. 30
c. 40
d. 16
☒ d
15. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar?
a. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
b. Tidak, karena hasilnya 7
c. Tidak, karena hasilnya 6
d. Tidak, karena hasilnya 8
☒ a
16. Ibu memiliki 48 kue dan ingin membagikannya kepada 12 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
a. 1
b. 4
c. 2
d. 22
☒ c
17. Rani membagi 60 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 10 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
a. 4
b. 6
c. 5
d. 7
☒ b
18. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 240 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
a. 10
b. 11
c. 24
d. 12
☒ d
19. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar?
a. Tidak, karena hasilnya 7
b. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
c. Tidak, karena hasilnya 6
d. Tidak, karena hasilnya 8
☒ b
20. Ibu memiliki 64 kue dan ingin membagikannya kepada 32 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
a. 1
b. 4
c. 22
d. 2
☒ d
21. Rini membagi 42 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 14 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
a. 2
b. 4
c. 7
d. 3
☒ d
22. Dalam sebuah kelas, terdapat 84 pensil yang akan dibagikan kepada 12 siswa. Berapa banyak pensil yang diterima masing-masing siswa?
a. 6
b. 7
c. 8
d. 9
☒ a
23. Rani membagi 112 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 28 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
a. 4
b. 6
c. 5
d. 7
☒ a
24. Dito membagi 152 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 38 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
a. 2
b. 4
c. 7
d. 3
☒ a
25. Mana kalimat yang bisa dibuat dari operasi $100 \div 10 = 10$?
a. Seorang siswa membeli 10 buku seharga Rp100.000
b. Ibu memiliki 100 kue dan ingin dibagikan ke 10 orang
c. Ayah membeli 10 jeruk seharga Rp100.000
d. Budi membeli 100 permen dan dimakan semua
☒ b
26. Seorang mengatakan bahwa $90 \div 15 = 4$. Apakah pernyataan itu benar?
Jelaskan!
a. Benar
b. Salah, karena hasilnya adalah 5
c. Salah, karena hasilnya adalah 6
d. Benar, karena $9 \div 9 = 9 = 45$
☒ b
27. Dalam lomba kelas, 64 pensil dibagikan ke 16 kelompok secara merata. Setiap kelompok mendapatkan ... pensil.
a. 8
b. 6
c. 12
d. 4
☒ d
28. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 120 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
a. 10
b. 11
c. 14
d. 12
☒ d
29. Sifat mengatakan bahwa $77 \div 11 = 8$. Menurutmu, apakah itu benar?
a. Ya
b. Tidak, karena hasilnya adalah 6
c. Tidak, karena hasilnya adalah 8
d. Ya, karena $8 \times 11 = 77$
☒ b
30. Hasil soal cerita yang hasilnya $72 \div 12 = 6$. Manakah yang paling tepat?
a. Rina membeli 72 kelereng dan ingin dibagikan ke 12 kotak. Berapa isi tiap kotak?
b. Rina membeli 9 kelereng seharga Rp8.000
c. Rina punya 8 teman dan 72 foto. Ia ingin memberikan semua foto kepada 9 teman
d. Rina menyimpan 8 buah di lemari
☒ a

SOAL PILIHAN GANDA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Nama : Bima Purno Rizkianda
Kelas : V
Tanggal : 17/03/2025

6 = 27
5 = 3

89,91

Petunjuk Soal :

Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap benar!

1. Pak Budi punya pita 288 cm, ingin dipotong 24 cm. Berapa pita kecil yang dihasilkan?
a. 14 potong pita
☒ b. 12 potong pita
c. 18 potong pita
d. 24 potong pita
2. Ibu membuat 126 kue dan dibagi ke dalam 14 kotak. Berapa banyak kue di setiap kotak?
a. 7
☒ b. 14
c. 9
d. 13
3. Jika $64 - 16 = 4$, maka $640 - 16$ adalah...
☒ a. 40
b. 45
c. 50
d. 55
4. Jika $144 \div 12 = 12$ dan $169 \div 13 = 13$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah...
☒ a. 12
b. 13
c. 14
d. 15
5. Seorang pedagang memiliki 200 kg beras dan ingin mengemasnya dalam kantong 25 kg. Jika ia membagi dengan benar, jumlah kantong yang didapat adalah...
a. 7
☒ b. 5
c. 10
d. 8
6. Ibu membawa 90 kue untuk dibagikan kepada 15 anak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
a. 5
☒ b. 8
c. 7
d. 6

7. Seseorang mengatakan bahwa $92 \div 23 = 4$. Apakah pernyataan itu benar? Jelaskan!
a. Benar
☒ b. Salah, karena hasilnya adalah 5
c. Salah, karena hasilnya adalah 6
d. Benar, karena $23 \times 23 = 92$

8. Seorang petani memiliki 750 kg padi yang ingin dibagikan ke 15 orang pekerja di sawahnya. Berapa kg padi yang diterima setiap pekerja?
a. 40 kg
☒ b. 45 kg
c. 50 kg
d. 55 kg
9. Jika $156 \div 26 = 6$, maka pembuktianya adalah...
a. $26 \times 5 = 130$
☒ b. $26 \times 4 = 104$
c. $26 \times 3 = 78$
d. $26 \times 6 = 156$
10. Jika $84 \div 21 = 4$, maka pembuktianya adalah...
a. $21 \times 5 = 105$
☒ b. $21 \times 4 = 84$
c. $21 \times 3 = 63$
d. $21 \times 2 = 42$
11. Sebuah pabrik permen memproduksi 2.520 permen dan ingin membagikannya ke 28 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak permen yang diterima setiap warung?
☒ a. 80
b. 90
c. 40
d. 28
12. Jika $138 \div 23 = 6$, maka $1.380 \div 23$ adalah...
☒ a. 60
b. 65
c. 50
d. 35
13. Jika $144 \div 12 = 12$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah...
a. 12
☒ b. 13
c. 14
d. 15
14. Sebuah pabrik roti memproduksi 480 roti dan ingin membagikannya ke 16 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak roti yang diterima setiap warung?
a. 20
☒ b. 30
c. 40
d. 16
15. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar?
☒ a. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
b. Tidak, karena hasilnya 7
c. Tidak, karena hasilnya 6
d. Tidak, karena hasilnya 8
16. Ibu memiliki 48 kue dan ingin membagikannya kepada 12 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
a. 1
☒ b. 4
c. 2
d. 22
17. Rani membagi 60 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 10 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
☒ a. 4
b. 6
c. 5
d. 7

18. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 240 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
a. 10
☒ b. 11
c. 24
d. 12
19. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar?
a. Tidak, karena hasilnya 7
☒ b. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
c. Tidak, karena hasilnya 6
d. Tidak, karena hasilnya 8
20. Ibu memiliki 64 kue dan ingin membagikannya kepada 32 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
a. 1
☒ b. 4
c. 22
d. 2
21. Dito membagi 42 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 14 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
a. 2
☒ b. 4
c. 7
d. 3
22. Dalam sebuah kelas, terdapat 84 pensil yang akan dibagikan kepada 12 siswa. Berapa banyak pensil yang diterima masing-masing siswa?
☒ a. 6
b. 7
c. 8
d. 9
23. Rani membagi 112 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 28 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
☒ a. 4
b. 6
c. 5
d. 7
24. Dito membagi 152 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 38 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
a. 2
☒ b. 4
c. 7
d. 3
25. Mana kalimat yang bisa dibuat dari operasi $100 \div 10 = 10$?
a. Seorang siswa membeli 10 buku seharga Rp100.000
☒ b. Ibu memiliki 100 kue dan ingin dibagikan ke 10 orang
c. Ayah membeli 10 jeruk seharga Rp100.000
d. Budi membeli 100 permen dari dimakan semua
26. Seseorang mengatakan bahwa $90 \div 15 = 4$. Apakah pernyataan itu benar? Jelaskan!
a. Benar
☒ b. Salah, karena hasilnya adalah 5
c. Salah, karena hasilnya adalah 6
d. Benar, karena $9 \div 9 + 9 \div 9 = 45$

27. Dalam lomba kelas, 64 pensil dibagikan ke 16 kelompok secara merata. Setiap kelompok mendapatkan ... pensil.
a. 8
☒ b. 6
c. 12
d. 4
28. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 120 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
a. 10
☒ b. 11
c. 14
d. 12
29. Siswa mengatakan bahwa $77 \div 11 = 8$. Menurutmu, apakah itu benar?
a. Ya
☒ b. Tidak, karena hasilnya adalah 7
c. Tidak, karena hasilnya adalah 6
d. Ya, karena $8 \times 11 = 77$
30. Buatlah soal cerita yang hasilnya $72 \div 12 = 6$. Manakah yang paling tepat?
☒ a. Rina membeli 72 kelereng dan ingin dibagikan ke 12 kotak. Berapa isi tiap kotak?
b. Rina membeli 9 kelereng seharga Rp8.000
c. Rina punya 8 teman dan 72 foto. Ia ingin memberikan semua foto kepada 9 teman
d. Rina menyimpan 8 buah di lemari

Jawaban Pretest Siswa Kelas IV

**SOAL PILIHAN GANDA
(PRETEST DAN POSTTEST)
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Nama Farid Al-Khafi
Kelas IV
Tanggal 18/03/2025

Petunjuk Soal :
Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap benar!

1. Pak Budi punya pita 288 cm, ingin dipotong 24 cm. Berapa pita kecil yang dihasilkan?
a. 14 potong pita
☒ b. 12 potong pita
c. 18 potong pita
d. 24 potong pita
2. Ibu membuat 126 kue dan dibagi ke dalam 14 kotak. Berapa banyak kue di setiap kotak?
☒ a. 7
b. 14
c. 9
d. 13
3. Jika $64 \div 16 = 4$, maka $640 \div 16$ adalah....
☒ a. 40
b. 45
c. 50
d. 55
4. Jika $144 \div 12 = 12$ dan $169 \div 13 = 13$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah....
☒ a. 12
b. 13
c. 14
d. 15
5. Seorang pedagang memiliki 200 kg beras dan ingin mengemasnya dalam kantong 25 kg. Jika ia membagi dengan benar, jumlah kantong yang didapat adalah....
☒ a. 7
b. 5
c. 10
d. 8
6. Ibu membawa 90 kue untuk dibagikan kepada 15 anak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
☒ a. 5
b. 8
c. 7
d. 6
7. Seorang petani memiliki 750 kg padi yang ingin dibagikan ke 15 orang pekerja di sawahnya. Berapa kg padi yang diterima setiap pekerja?
☒ a. 40 kg
b. 45 kg
c. 50 kg
d. 55 kg

95

8. Jika $84 \div 21 = 4$, maka pembuktianannya adalah...
☒ a. $21 \times 5 = 105$
b. $21 \times 4 = 84$
c. $21 \times 3 = 63$
☒ d. $21 \times 2 = 42$
9. Sebuah pabrik roti memproduksi 480 roti dan ingin membagikannya ke 16 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak roti yang diterima setiap warung?
☒ a. 20
b. 30
c. 40
d. 16
10. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar?
☒ a. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
b. Tidak, karena hasilnya 7
c. Tidak, karena hasilnya 6
d. Tidak, karena hasilnya 8
11. Ibu memiliki 48 kue dan ingin membagikannya kepada 12 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
☒ a. 1
b. 4
c. 2
☒ d. 22
12. Rani membagi 60 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 10 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
☒ a. 2
b. 4
c. 5
d. 7
13. Otto membagi 42 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 14 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
☒ a. 2
b. 4
c. 7
d. 3
14. Dalam sebuah kelas, terdapat 84 pensil yang akan dibagikan kepada 12 siswa. Berapa banyak pensil yang diterima masing-masing siswa?
☒ a. 6
b. 7
c. 8
d. 9
15. Mana kalimat yang bisa dibuat dari operasi $100 \div 10 = 10$?
☒ a. Seorang siswa membeli 10 buku seharga Rp100.000
b. Ibu memiliki 100 kue dan ingin dibagikan ke 10 orang
c. Ayah membeli 10 jeruk seharga Rp100.000
d. Budi membeli 100 permen dan dimakan semua
16. Seseorang mengatakan bahwa $90 \div 15 = 4$. Apakah pernyataan itu benar? Jelaskan!
☒ a. Benar
☒ b. Salah, karena hasilnya adalah 5
c. Salah, karena hasilnya adalah 6
d. Dcnar, karena $9 \div 9 + 9 \div 9 = 45$

17. Dalam lomba kelas, 64 pensil dibagikan ke 16 kelompok secara merata. Setiap kelompok mendapatkan ... pensil.
☒ a. 8
b. 6
c. 12
d. 4
18. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 120 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
☒ a. 10
b. 11
c. 14
d. 12
19. Siswa mengatakan bahwa $77 \div 11 = 8$. Menurutmu, apakah itu benar?
☒ a. Ya
b. Tidak, karena hasilnya adalah 7
c. Tidak, karena hasilnya adalah 6
☒ d. Ya, karena $8 \times 11 = 77$
20. Buatlah soal cerita yang hasilnya $72 \div 12 = 6$. Manakah yang paling tepat?
☒ a. Rina membeli 72 kelereng dan ingin dibagikan ke 12 kotak. Berapa isi tiap kotak?
b. Rina membeli 9 kelereng seharga Rp8.000
c. Rina punya 8 teman dan 72 foto. Ia ingin memberikan semua foto kepada 9 teman
d. Rina menyimpan 8 buah di lemari

**SOAL PILIHAN GANDA
(PRETEST DAN POSTTEST)
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Nama M. Abdul Raziq
Kelas IV
Tanggal 18/03/2025

Petunjuk Soal :
Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap benar!

1. Pak Budi punya pita 288 cm, ingin dipotong 24 cm. Berapa pita kecil yang dihasilkan?
☒ a. 14 potong pita
b. 12 potong pita
c. 18 potong pita
d. 24 potong pita
2. Ibu membuat 126 kue dan dibagi ke dalam 14 kotak. Berapa banyak kue di setiap kotak?
☒ a. 7
b. 14
c. 9
d. 13
3. Jika $64 \div 16 = 4$, maka $640 \div 16$ adalah....
☒ a. 40
b. 45
c. 50
d. 55
4. Jika $144 \div 12 = 12$ dan $169 \div 13 = 13$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah....
☒ a. 12
b. 13
c. 14
d. 15
5. Seorang pedagang memiliki 200 kg beras dan ingin mengemasnya dalam kantong 25 kg. Jika ia membagi dengan benar, jumlah kantong yang didapat adalah....
☒ a. 7
b. 5
c. 10
☒ d. 8
6. Ibu membawa 90 kue untuk dibagikan kepada 15 anak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
☒ a. 5
b. 8
c. 7
☒ d. 6
7. Seorang petani memiliki 750 kg padi yang ingin dibagikan ke 15 orang pekerja di sawahnya. Berapa kg padi yang diterima setiap pekerja?
☒ a. 40 kg
b. 45 kg
c. 50 kg
d. 55 kg

85

8. Jika $84 \div 21 = 4$, maka pembuktianannya adalah...
- ☒ a. $21 \times 5 = 105$ ☐ c. $21 \times 3 = 63$
☐ b. $21 \times 4 = 84$ ☒ d. $21 \times 2 = 42$
9. Sebuah pabrik roti memproduksi 480 roti dan ingin membagikannya ke 16 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak roti yang diterima setiap warung?
- ☒ a. 30 ☐ c. 40
☐ b. 30 ☒ d. 16
10. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar?
- ☒ a. Ya, karena $170 \div 34 = 5$ ☐ c. Tidak, karena hasilnya 6
☐ b. Tidak, karena hasilnya 7 ☒ d. Tidak, karena hasilnya 8
11. Ibu memiliki 48 kue dan ingin membagikannya kepada 12 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
- ☒ a. 1 ☐ c. 2
☐ b. 4 ☒ d. 22
12. Rani membagi 60 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 10 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
- ☒ a. 4 ☐ c. 5
☐ b. 6 ☒ d. 7
13. Eto membagi 42 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 14 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
- ☒ a. 2 ☐ c. 7
☐ b. 4 ☒ d. 3
14. Dalam sebuah kelas, terdapat 84 pensil yang akan dibagikan kepada 12 siswa. Berapa banyak pensil yang diterima masing-masing siswa?
- ☒ a. 6 ☐ c. 8
☐ b. 7 ☒ d. 9
15. Mana kalimat yang bisa dibuat dari operasi $100 \div 10 = 10$?
- ☒ a. Seorang siswa membeli 10 buku seharga Rp100.000
☐ b. Ibu memiliki 100 kue dan ingin dibagikan ke 10 orang
☐ c. Ayah membeli 10 jeruk seharga Rp100.000
☐ d. Budi membeli 100 permen dan dimakan semua
16. Seorang mengatakan bahwa $90 \div 15 = 4$. Apakah pernyataan itu benar? Jelaskan!
- ☒ a. Benar ☐ c. Salah, karena hasilnya adalah 6
☒ b. Salah, karena hasilnya adalah 5 ☒ d. Benar, karena $9 \div 9 \div 9 \div 9 = 45$

17. Dalam lomba kelas, 64 pensil dibagikan ke 16 kelompok secara merata. Setiap kelompok mendapatkan ... pensil.
- ☒ a. 8 ☐ c. 12
☐ b. 6 ☒ d. 4
18. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 120 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
- ☒ a. 10 ☐ c. 14
☐ b. 11 ☒ d. 12
19. Siswa mengatakan bahwa $77 \div 11 = 8$. Menurutmu, apakah itu benar?
- ☐ a. Ya ☐ c. Tidak, karena hasilnya adalah 6
☒ b. Tidak, karena hasilnya adalah 7 ☒ d. Ya, karena $8 \times 11 = 77$
20. Buatlah soal cerita yang hasilnya $72 \div 12 = 6$. Manakah yang paling tepat?
- ☒ a. Rina membeli 72 kelereng dan ingin dibagikan ke 12 kotak. Berapa isi tiap kotak?
☐ b. Rina membeli 9 kelereng seharga Rp8.000
☒ c. Rina punya 8 teman dan 72 foto. Ia ingin memberikan semua foto kepada 9 teman
☐ d. Rina menyimpan 8 buah di lemari

Jawaban Posttest Siswa Kelas IV

- SOAL PILIHAN GANDA
(PRETEST DAN POSTTEST)
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**
- Nama: Nurika
 Kelas: IV
 Tanggal: 24/01/2025
- Petunjuk Soal:
 Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap benar!
1. Pak Budi punya pita 288 cm, ingin dipotong 24 cm. Berapa pita kecil yang dihasilkan?
- ☒ a. 14 potong pita ☐ c. 18 potong pita
☐ b. 12 potong pita ☒ d. 24 potong pita
2. Ibu membuat 126 kue dan dibagi ke dalam 14 kotak. Berapa banyak kue di setiap kotak?
- ☒ a. 7 ☐ c. 9
☐ b. 14 ☒ d. 13
3. Jika $64 \div 16 = 4$, maka $640 \div 16$ adalah...
- ☒ a. 40 ☐ c. 50
☐ b. 45 ☒ d. 55
4. Jika $144 \div 12 = 12$ dan $169 \div 13 = 13$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah...
- ☒ a. 12 ☐ c. 14
☐ b. 13 ☒ d. 15
5. Seorang pedagang memiliki 200 kg beras dan ingin mengemasnya dalam kantong 25 kg. Jika ia membagi dengan benar, jumlah kantong yang didapat adalah...
- ☒ a. 7 ☐ c. 10
☐ b. 5 ☒ d. 8
6. Ibu membawa 90 kue untuk dibagikan kepada 15 anak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
- ☒ a. 5 ☐ c. 7
☐ b. 8 ☒ d. 6
7. Seorang petani memiliki 750 kg padi yang ingin dibagikan ke 15 orang pekerja di sawahnya. Berapa kg padi yang diterima setiap pekerja?
- ☒ a. 40 kg ☐ c. 50 kg
☐ b. 45 kg ☒ d. 55 kg

8. Jika $84 \div 21 = 4$, maka pembuktianannya adalah...
- ☒ a. $21 \times 5 = 105$ ☐ c. $21 \times 3 = 63$
☐ b. $21 \times 4 = 84$ ☒ d. $21 \times 2 = 42$
9. Sebuah pabrik roti memproduksi 480 roti dan ingin membagikannya ke 16 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak roti yang diterima setiap warung?
- ☒ a. 30 ☐ c. 40
☐ b. 30 ☒ d. 16
10. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar?
- ☐ a. Ya, karena $170 \div 34 = 5$ ☐ c. Tidak, karena hasilnya 6
☒ b. Tidak, karena hasilnya 7 ☒ d. Tidak, karena hasilnya 8
11. Ibu memiliki 48 kue dan ingin membagikannya kepada 12 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
- ☒ a. 1 ☐ c. 2
☐ b. 4 ☒ d. 22
12. Rani membagi 60 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 10 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
- ☒ a. 4 ☐ c. 5
☐ b. 6 ☒ d. 7
13. Eto membagi 42 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 14 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
- ☒ a. 2 ☐ c. 7
☐ b. 4 ☒ d. 3
14. Dalam sebuah kelas, terdapat 84 pensil yang akan dibagikan kepada 12 siswa. Berapa banyak pensil yang diterima masing-masing siswa?
- ☒ a. 6 ☐ c. 8
☐ b. 7 ☒ d. 9
15. Mana kalimat yang bisa dibuat dari operasi $100 \div 10 = 10$?
- ☒ a. Seorang siswa membeli 10 buku seharga Rp100.000
☐ b. Ibu memiliki 100 kue dan ingin dibagikan ke 10 orang
☐ c. Ayah membeli 10 jeruk seharga Rp100.000
☐ d. Budi membeli 100 permen dan dimakan semua
16. Seorang mengatakan bahwa $90 \div 15 = 4$. Apakah pernyataan itu benar? Jelaskan!
- ☒ a. Benar ☐ c. Salah, karena hasilnya adalah 6
☐ b. Salah, karena hasilnya adalah 5 ☒ d. Benar, karena $9 \div 9 \div 9 \div 9 = 45$

17. Dalam lomba kelas, 64 pensil dibagikan ke 16 kelompok secara merata. Setiap kelompok mendapatkan ... pensil.
 a. 8
 b. 6
 c. ~~12~~
 d. ~~4~~
18. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 120 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
 a. 10
 b. 11
 c. ~~14~~
 d. 12
19. Siswa mengatakan bahwa $77 \div 11 = 8$. Menurutmu, apakah itu benar?
 a. Ya
 b. Tidak, karena hasilnya adalah 6
 c. Tidak, karena hasilnya adalah 7
 d. Ya, karena $8 \times 11 = 77$
20. Buatlah soal cerita yang hasilnya $72 \div 12 = 6$. Manakah yang paling tepat?
 a. Rina membeli 9 kelereng dan ingin dibagikan ke 12 kotak. Berapa isi tiap kotak?
 b. Rina membeli 9 kelereng seharga Rp8.000
 c. Rina punya 8 teman dan 72 foto. Ia ingin memberikan semua foto kepada 9 teman
 d. Rina menyimpan 8 buah di lemari

SOAL PILIHAN GANDA
 (PRETEST DAN POSTTEST)
 PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Nama: M. Alghur Rasyid
 Kelas: IV
 Tanggal: 20/2/2019

Petunjuk Soal :
 Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban a, b, c, atau d yang kamu anggap benar!

1. Pak Budi punya pita 288 cm, ingin dipotong 24 cm. Berapa pita kecil yang dihasilkan?
 a. 14 potong pita
 b. 12 potong pita
 c. 18 potong pita
 d. 24 potong pita
2. Ibu membuat 126 kue dan dibagi ke dalam 14 kotak. Berapa banyak kue di setiap kotak?
 a. 7
 b. 14
 c. 9
 d. 13
 $B = 17$
 $S = 3$
3. Jika $64 \div 16 = 4$, maka $640 \div 16$ adalah....
 a. 40
 b. 45
 c. 50
 d. 55
4. Jika $144 \div 12 = 12$ dan $169 \div 13 = 13$, maka hasil dari $196 \div 14$ adalah...
 a. 12
 b. 13
 c. 14
 d. 15
5. Seorang pedagang memiliki 200 kg beras dan ingin mengemasnya dalam kantong 25 kg. Jika ia membagi dengan benar, jumlah kantong yang didapat adalah...
 a. 7
 b. 5
 c. 10
 d. 8
6. Ibu membawa 90 kue untuk dibagikan kepada 15 anak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
 a. 5
 b. 8
 c. 7
 d. 6
7. Seorang petani memiliki 750 kg padi yang ingin dibagikan ke 15 orang pekerja di sawahnya. Berapa kg padi yang diterima setiap pekerja?
 a. 40 kg
 b. 45 kg
 c. 50 kg
 d. 55 kg

8. Jika $84 \div 21 = 4$, maka pembuktianya adalah...
 a. $21 \times 5 = 105$
 b. $21 \times 4 = 84$
 c. $21 \times 3 = 63$
 d. $21 \times 2 = 42$
9. Sebuah pabrik roti memproduksi 480 roti dan ingin membagikannya ke 16 warung dengan jumlah yang sama. Berapa banyak roti yang diterima setiap warung?
 a. 20
 b. 30
 c. 40
 d. 16
10. Hasil dari $170 \div 34$ adalah 5. Apakah pernyataan ini benar?
 a. Ya, karena $170 \div 34 = 5$
 b. Tidak, karena hasilnya 6
 c. Tidak, karena hasilnya 8
 d. Tidak, karena hasilnya 8
11. Ibu memiliki 48 kue dan ingin membagikannya kepada 12 anak sama banyak. Berapa kue yang didapat setiap anak?
 a. 1
 b. 4
 c. 2
 d. 22
12. Rani membagi 60 pensil ke dalam beberapa kotak. Setiap kotak berisi 10 pensil. Berapa kotak yang dibutuhkan?
 a. 4
 b. 6
 c. 5
 d. 7
13. Otto memiliki 42 permen ke dalam kantong-kantong kecil. Jika setiap kantong harus berisi 14 permen, berapa kantong yang dibutuhkan?
 a. 2
 b. 4
 c. 7
 d. 3
14. Dalam sebuah kelas, terdapat 84 pensil yang akan dibagikan kepada 12 siswa. Berapa banyak pensil yang diterima masing-masing siswa?
 a. 6
 b. 7
 c. 8
 d. 9
15. Mana kalimat yang bisa dibuat dari operasi $100 \div 10 = 10$?
 a. Seorang siswa membeli 10 buku seharga Rp100.000
 b. Ibu memiliki 100 kue dan ingin dibagikan ke 10 orang
 c. Ayah membeli 10 jeruk seharga Rp100.000
 d. Budi membeli 100 permen dan dimakan semua
16. Seorang mengatakan bahwa $90 \div 15 = 4$. Apakah pernyataan itu benar? Jelaskan!
 a. Benar
 b. Salah, karena hasilnya adalah 5
 c. Salah, karena hasilnya adalah 6
 d. Benar, karena $9 \div 9 + 9 \div 9 = 45$

17. Dalam lomba kelas, 64 pensil dibagikan ke 16 kelompok secara merata. Setiap kelompok mendapatkan ... pensil.
 a. 8
 b. 6
 c. 12
 d. 4
18. Dalam suatu acara, panitia menyediakan 120 kursi dan ingin menatanya menjadi 10 baris. Berapa kursi di setiap baris?
 a. 10
 b. 11
 c. 14
 d. 12
19. Siswa mengatakan bahwa $77 \div 11 = 8$. Menurutmu, apakah itu benar?
 a. Ya
 b. Tidak, karena hasilnya adalah 6
 c. Tidak, karena hasilnya adalah 7
 d. Ya, karena $8 \times 11 = 77$
20. Buatlah soal cerita yang hasilnya $72 \div 12 = 6$. Manakah yang paling tepat?
 a. Rina membeli 9 kelereng dan ingin dibagikan ke 12 kotak. Berapa isi tiap kotak?
 b. Rina membeli 9 kelereng seharga Rp8.000
 c. Rina punya 8 teman dan 72 foto. Ia ingin memberikan semua foto kepada 9 teman
 d. Rina menyimpan 8 buah di lemari

Lampiran 8. Foto Kegiatan

Lampiran 9. K1



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website: <https://umsu.ac.id/> E-mail: fkkip@umsu.ac.id

Form K1

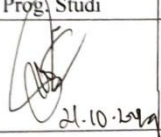
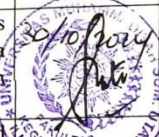
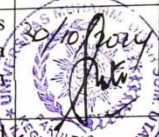
Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dewi Ratna Sari
NPM : 2102090276
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 120 SK

IPK = 3,86

Persetujuan Ketua/Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 21.10.2024	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Al Wasliyah Medan Labuhan	 
	Pengaruh Penggunaan Metode Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Al Wasliyah Medan Labuhan	
	Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Permainan Edukasi Kincir Pintar (KINTAR) Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Al Wasliyah Medan Labuhan	

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

Medan, 21 Oktober 2024
Hormat Pemohon,



Dewi Ratna Sari

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

Lampiran 10. K2



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 K 2

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 : Dewi Ratna Sari
 NPM : 2102090276
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Al
 Wasliyah Medan Labuhan**

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : **Prof. Dr. Elfrianto, 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, 24 Oktober 2024
 Hormat Pemohon,

Dewi Ratna Sari

Dibuat Rangkap3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 11. K3



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

Nomor : 3286/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024
 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 : **Dewi Ratna Sari**
 N P M : 2102090276
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Al Wasliyah Medan Labuhan**

Pembimbing : **Prof. Dr. Elfrianto Nst, 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 daluwarsa tanggal : **30 Oktober 2025**

Medan, 27 Rabi'ul Akhir 1446 H
 30 Oktober 2024 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :
 1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 12. Turnitin

REVISI DEWI RATNA SARI.docx			
ORIGINALITY REPORT			
18%	17%	9%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.uinsu.ac.id Internet Source	3%	
2	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%	
3	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%	
4	repository.usd.ac.id Internet Source	1%	
5	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%	
6	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%	
7	id.123dok.com Internet Source	<1%	
8	repository.upi.edu Internet Source	<1%	
9	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%	
10	docplayer.info Internet Source	<1%	
11	www.scribd.com Internet Source	<1%	
12	core.ac.uk Internet Source	<1%	
13	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1%	
14	repository.uksw.edu Internet Source	<1%	
15	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	<1%	
16	mathjournal.unram.ac.id Internet Source	<1%	
17	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1%	
18	adoc.pub Internet Source	<1%	
19	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1%	
20	jptam.org Internet Source	<1%	
21	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	<1%	
22	123dok.com Internet Source	<1%	
23	Submitted to Universitas Gadjah Mada Student Paper	<1%	
24	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	<1%	
25	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1%	

Lampiran 13. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



IDENTITAS

Nama Lengkap : Dewi Ratna Sari
 NPM : 2102090276
 Tempat/Tgl. Lahir : Medan, 31 Juli 2001
 Anak Ke- : 2 Dari 3 Bersaudara
 Alamat : Jl. Monel Anwar Gg. Wakaf No. 1 Lk. IX
 E-Mail : dewiratnasariofficial@gmail.com
 No. Kontak : 0852-6992-0857

PENDIDIKAN

SD : SD Negeri 064007 Medan Marelan
 SMP : SMP Budi Agung Medan
 SMA : SMA Negeri 16 Medan
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Lampiran 14. Rekapitulasi Nilai Lembar Jawaban Siswa Kelas V

No	Nama Peserta Didik	Nomor Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Amelia Wardani	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
2	Andre Al-Munawar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
3	Aqela Syahira Sugimulya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Bisma Putra Riskianto	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Ibnu Hafizh Ansyari	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
6	M. Hafidz Al Furqaan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	M. Rasya Athaya	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Miftahul Jannah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Muhamad Ilham Nurfalah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
10	Muhammad Adhitya	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
11	Muhammad Faateh Al Bukhari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
12	Muhammad Syakur Ali	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	Nabila Nazifa	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Natasyah Putri	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
15	Nur Aliya Farzana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
16	Nurdea Madina Azzahra	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
17	Putra Adriansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
18	Putri Anggraini Humaira	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
19	Raisa Atiqa Faiha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
20	Riyadh Al Fathir	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1

NOMOR SOAL										TOTAL		NILAI
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	22	3,33	73,26
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	26	3,33	86,58
1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	28	3,33	93,24
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	3,33	89,91
1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	25	3,33	83,25
1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	28	3,33	93,24
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26	3,33	86,58
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	28	3,33	93,24
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	3,33	93,24
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	22	3,33	73,26
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27	3,33	89,91
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	3,33	93,24
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	26	3,33	86,58
1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	23	3,33	76,59
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	28	3,33	93,24
0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	20	3,33	66,6
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	3,33	93,24
1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	20	3,33	66,6
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	28	3,33	93,24
0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	10	3,33	33,3

Lampiran 15. Rekapitulasi Nilai Lembar Jawaban Siswa Kelas IV

HASIL POST TEST KELAS KONTROL																								
No	Nama Siswa	No Soal																				Total		Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Agus Salim Ramli	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	14	5	70
2	Ahmad Rifaiz R	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	14	5	70
3	Andra Sanjaya	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	14	5	70
4	Anindya Fauziah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	15	5	75
5	Apta Kurniawan	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	11	5	65
6	Ashifa Khaira S	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	15	5	75
7	Asyrafu Intisar	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	13	5	65
8	Audi Marissa	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	14	5	70
9	Avancus Hutagaol	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	17	5	85
10	Azkia Zahratul M	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	16	5	80
11	Farid Al-Kahfi	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	14	5	70
12	Fika Yuliandari	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	14	5	70
13	Firky Al-Habsy	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	13	5	65
14	Haqilla Wibowo	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	17	5	85
15	Jayla Nugraha	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	5	80
16	Khaira Asyifa	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	15	5	75
17	M. Abdur Rasyid	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	5	85
Jumlah																							1225	
Rata-rata																							73,82	

HASIL PRE TEST KELAS EKSPERIMEN																								
No	Nama Siswa	No Soal																				Total		Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	M. Ary Syahputra	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	8	5	40
2	M. Alfarizy	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	8	5	40
3	M. Zuwanda P	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	9	5	45
4	Nada Syifa Khalilah	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	13	5	65
5	Novebri Hafsari	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	10	5	50
6	Rafie Al Ghazali	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	8	5	40
7	Raziq Abqori H	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	8	5	40
8	Rindu Denisha	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	11	5	55
9	Siti Khadijah Sinaga	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	11	5	55
10	Syahfitri R	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	13	5	65
11	Syahrizan Kamil N	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	8	5	40
12	Yasmin Fitria	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	9	5	45
13	Rahra Aulia Miraza	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9	5	45
14	Ramadhani	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	10	5	50
15	Nabila Syakira	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	8	5	40
16	Nozifa	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	13	5	65
17	Nabila	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	11	5	55
Jumlah																							865	
Rata-rata																							50,88	

HASIL POST TEST KELAS EKSPERIMEN																								
No	Nama Siswa	No Soal																				Total		Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	M. Ary Syahputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	17	5	85
2	M. Alfarizy	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	5	85
3	M. Zuwanda P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	18	5	90
4	Nada Syifa Khalilah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	5	95
5	Novebri Hafsari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	5	90
6	Rafie Al Ghazali	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	17	5	85
7	Raziq Abqori H	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	5	80
8	Rindu Denisha	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	19	5	95
9	Siti Khadijah Sinaga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	17	5	85
10	Syahfitri R	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	5	95
11	Syahrizan Kamil N	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	17	5	85
12	Yasmin Fitria	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	5	80
13	Rahra Aulia Miraza	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	18	5	90
14	Ramadhani	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17	5	85
15	Nabila Syakira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	16	5	80
16	Nozifa	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	5	90
17	Nabila	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	19	5	85
Jumlah																							1420	
Rata-rata																							83,52	

Lampiran 16. Hasil Uji Validitas

Correlations

		SOA L1	SOA L2	SOA L3	SOA L4	SOA L5	SOA L6	SOA L7	SOA L8	SOA L9	SOA L10	SOA L11	SOA L12	SOA L13	SOA L14	SOA L15
SOA L1	Pearso n Correl ation	1	.490 [*]	,375	,140	,250	,289	- ,115	,375	- ,250	,250	-,210	-,115	,063	,250	,250
	Sig. (2- tailed)		,028	,103	,556	,288	,217	,630	,103	,288	,288	,374	,630	,794	,288	,288
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L2	Pearso n Correl ation	.490 [*]	1	,140	,216	,327	,404	- ,096	.840 ^{**}	- ,210	.793 [*] *	-,176	-,096	,140	,327	,327
	Sig. (2- tailed)	,028		,556	,361	,160	,077	,686	,000	,374	,000	,457	,686	,556	,160	,160
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L3	Pearso n Correl ation	,375	,140	1	.490 [*]	.667 ^{**}	,289	- ,115	,375	,063	,250	,140	-,115	-,250	.667 [*] *	.667 [*] *

	Sig. (2-tailed)	,103	,556		,028	,001	,217	,630	,103	,794	,288	,556	,630	,288	,001	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L4	Pearson Correlation	,140	,216	.490 [*]	1	.793 ^{**}	,081	-,096	,140	.490 [*]	,327	-,176	-,096	-,210	.793 [*]	,327
	Sig. (2-tailed)	,556	,361	,028		,000	,735	,686	,556	,028	,160	,457	,686	,374	,000	,160
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L5	Pearson Correlation	,250	,327	.667 ^{**}	.793 ^{**}	1	,192	-,076	,250	,250	.444 [*]	-,140	-,076	-,167	1.000 ^{**}	.444 [*]
	Sig. (2-tailed)	,288	,160	,001	,000		,416	,749	,288	,288	,050	,556	,749	,482	0,000	,050
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L6	Pearson Correlation	,289	,404	,289	,081	,192	1	-,132	.577 ^{**}	-,289	.577 [*]	,404	,397	-,289	,192	.577 [*]
	Sig. (2-tailed)	,217	,077	,217	,735	,416		,578	,008	,217	,008	,077	,083	,217	,416	,008

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L7	Pearson Correlation	-.115	-.096	-.115	-.096	-.076	-.132	1	-.115	-.115	-.076	.546*	-.053	-.115	-.076	-.076
	Sig. (2-tailed)	.630	.686	.630	.686	.749	.578		.630	.630	.749	.013	.826	.630	.749	.749
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L8	Pearson Correlation	.375	.840**	.375	.140	.250	.577**	-.115	1	-.250	.667*	.140	-.115	.063	.250	.667*
	Sig. (2-tailed)	.103	.000	.103	.556	.288	.008	.630		.288	.001	.556	.630	.794	.288	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L9	Pearson Correlation	-.250	-.210	.063	.490*	.250	-.289	-.115	-.250	1	-.167	-.210	-.115	.063	.250	-.167
	Sig. (2-tailed)	.288	.374	.794	.028	.288	.217	.630	.288		.482	.374	.630	.794	.288	.482
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L10	Pearson	.250	.793**	.250	.327	.444*	.577**	-.076	.667**	-.167	1	-.140	-.076	-.167	.444*	.444*

	Correlation															
	Sig. (2-tailed)	,288	,000	,288	,160	,050	,008	,749	,001	,482		,556	,749	,482	,050	,050
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L11	Pearson Correlation	-,210	-,176	,140	-,176	-,140	,404	.546*	,140	-,210	-,140	1	.546*	-,210	-,140	,327
	Sig. (2-tailed)	,374	,457	,556	,457	,556	,077	,013	,556	,374	,556		,013	,374	,556	,160
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L12	Pearson Correlation	-,115	-,096	-,115	-,096	-,076	,397	-,053	-,115	-,115	-,076	.546*	1	-,115	-,076	-,076
	Sig. (2-tailed)	,630	,686	,630	,686	,749	,083	,826	,630	,630	,749	,013		,630	,749	,749
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L13	Pearson Correlation	,063	,140	-,250	-,210	-,167	-,289	-,115	,063	,063	-,167	-,210	-,115	1	-,167	-,167

	Sig. (2-tailed)	,794	,556	,288	,374	,482	,217	,630	,794	,794	,482	,374	,630		,482	,482
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L14	Pearson Correlation	,250	,327	.667**	.793**	1.000**	,192	-,076	,250	,250	.444*	-,140	-,076	-,167	1	.444*
	Sig. (2-tailed)	,288	,160	,001	,000	0,000	,416	,749	,288	,288	,050	,556	,749	,482		,050
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L15	Pearson Correlation	,250	,327	.667**	,327	.444*	.577**	-,076	.667**	-,167	.444*	,327	-,076	-,167	.444*	1
	Sig. (2-tailed)	,288	,160	,001	,160	,050	,008	,749	,001	,482	,050	,160	,749	,482	,050	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L16	Pearson Correlation	,375	.490*	,375	.490*	.667**	0,000	-,115	,375	,063	,250	-,210	-,115	,063	.667*	,250
	Sig. (2-tailed)	,103	,028	,103	,028	,001	1,000	,630	,103	,794	,288	,374	,630	,794	,001	,288

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L17	Pearson Correlation	.667**	,327	.667**	,327	.444*	,192	-,076	,250	-,167	.444*	-,140	-,076	-,167	.444*	.444*
	Sig. (2-tailed)	,001	,160	,001	,160	,050	,416	,749	,288	,482	,050	,556	,749	,482	,050	,050
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L18	Pearson Correlation	-,210	,216	-,210	-,176	-,140	,081	-,096	,140	-,210	,327	-,176	-,096	-,210	-,140	-,140
	Sig. (2-tailed)	,374	,361	,374	,457	,556	,735	,686	,556	,374	,160	,457	,686	,374	,556	,556
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L19	Pearson Correlation	-,167	-,140	-,167	-,140	-,111	,192	-,076	-,167	-,167	-,111	-,140	-,076	,250	-,111	-,111
	Sig. (2-tailed)	,482	,556	,482	,556	,641	,416	,749	,482	,482	,641	,556	,749	,288	,641	,641
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L20	Pearson	-,250	-,210	-,250	-,210	-,167	,289	,115	-,250	,063	-,167	-,210	-,115	,375	-,167	-,167

	Correlation															
	Sig. (2-tailed)	,288	,374	,288	,374	,482	,217	,630	,288	,794	,482	,374	,630	,103	,482	,482
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L21	Pearson Correlation	,250	,327	.667**	,327	.444*	.577**	-,076	.667**	-,167	.444*	,327	-,076	-,167	.444*	1.000**
	Sig. (2-tailed)	,288	,160	,001	,160	,050	,008	,749	,001	,482	,050	,160	,749	,482	,050	0,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L22	Pearson Correlation	.491*	,336	.491*	,336	.509*	,378	-,150	,218	-,055	.509*	-,275	-,150	-,327	.509*	,145
	Sig. (2-tailed)	,028	,147	,028	,147	,022	,100	,527	,355	,819	,022	,241	,527	,159	,022	,541
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L23	Pearson Correlation	-,289	-,243	,000	-,243	-,192	-,067	,397	,000	,000	-,192	,404	-,132	-,289	-,192	,192

	Sig. (2-tailed)	,217	,303	1,00 0	,303	,416	,780	,083	1,00 0	1,00 0	,416	,077	,578	,217	,416	,416
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L24	Pearson Correlation	-,250	-,210	-,250	-,210	-,167	-,289	-,115	-,250	-,250	-,167	-,210	-,115	-,250	-,167	-,167
	Sig. (2-tailed)	,288	,374	,288	,374	,482	,217	,630	,288	,288	,482	,374	,630	,288	,482	,482
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L25	Pearson Correlation	.577**	.728**	.577**	,081	,192	.467*	-,132	.866**	-,289	.577*	,081	-,132	,000	,192	.577*
	Sig. (2-tailed)	,008	,000	,008	,735	,416	,038	,578	,000	,217	,008	,735	,578	1,000	,416	,008
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L26	Pearson Correlation	.688**	.490*	,375	,140	,250	,289	-,115	,375	-,250	,250	,140	.459*	,063	,250	,250
	Sig. (2-tailed)	,001	,028	,103	,556	,288	,217	,630	,103	,288	,288	,556	,042	,794	,288	,288

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L27	Pearson Correlation	,218	,031	.491*	,336	.509*	,378	-,150	,218	,218	,145	,031	-,150	-,055	.509*	.509*
	Sig. (2-tailed)	,355	,898	,028	,147	,022	,100	,527	,355	,355	,541	,898	,527	,819	,022	,022
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L28	Pearson Correlation	,419	.572**	.681**	,279	.454*	,303	-,168	.681**	,157	.454*	-,015	-,168	,157	.454*	.454*
	Sig. (2-tailed)	,066	,008	,001	,234	,044	,195	,478	,001	,508	,044	,951	,478	,508	,044	,044
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L29	Pearson Correlation	,140	,216	.490*	.608**	.793**	,081	-,096	,140	,140	,327	-,176	-,096	-,210	.793*	,327
	Sig. (2-tailed)	,556	,361	,028	,004	,000	,735	,686	,556	,556	,160	,457	,686	,374	,000	,160
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
SOA L30	Pearson	.459*	.546*	.459*	.546*	.688**	,397	-,053	.459*	-,115	.688*	-,096	-,053	-,115	.688*	.688*

	Correlation															
	Sig. (2-tailed)	,042	,013	,042	,013	,001	,083	,826	,042	,630	,001	,686	,826	,630	,001	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL	Pearson Correlation	.534*	.665**	.763**	.537*	.757**	.543*	-,111	.734**	-,040	.681*	,055	-,058	-,098	.757*	.757*
	Sig. (2-tailed)	,015	,001	,000	,015	,000	,013	,643	,000	,867	,001	,819	,808	,683	,000	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

SOAL1 6	SOAL1 7	SOAL1 8	SOAL1 9	SOAL2 0	SOAL2 1	SOAL2 2	SOAL2 3	SOAL2 4	SOAL2 5	SOAL2 6	SOAL2 7	SOAL2 8	SOAL2 9	SOAL3 0	TOTAL
,375	.667**	-,210	-,167	-,250	,250	.491*	-,289	-,250	.577**	.688**	,218	,419	,140	.459*	.534*
,103	,001	,374	,482	,288	,288	,028	,217	,288	,008	,001	,355	,066	,556	,042	,015
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.490*	,327	,216	-,140	-,210	,327	,336	-,243	-,210	.728**	.490*	,031	.572**	,216	.546*	.665**
,028	,160	,361	,556	,374	,160	,147	,303	,374	,000	,028	,898	,008	,361	,013	,001

20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,375	.667**	-,210	-,167	-,250	.667**	.491*	,000	-,250	.577**	,375	.491*	.681**	.490*	.459*	.763**
,103	,001	,374	,482	,288	,001	,028	1,000	,288	,008	,103	,028	,001	,028	,042	,000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.490*	,327	-,176	-,140	-,210	,327	,336	-,243	-,210	,081	,140	,336	,279	.608**	.546*	.537*
,028	,160	,457	,556	,374	,160	,147	,303	,374	,735	,556	,147	,234	,004	,013	,015
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.667**	.444*	-,140	-,111	-,167	.444*	.509*	-,192	-,167	,192	,250	.509*	.454*	.793**	.688**	.757**
,001	,050	,556	,641	,482	,050	,022	,416	,482	,416	,288	,022	,044	,000	,001	,000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
0,000	,192	,081	-,192	-,289	.577**	,378	-,067	-,289	.467*	,289	,378	,303	,081	,397	.543*
1,000	,416	,735	,416	,217	,008	,100	,780	,217	,038	,217	,100	,195	,735	,083	,013
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
-,115	-,076	-,096	-,076	-,115	-,076	-,150	,397	-,115	-,132	-,115	-,150	-,168	-,096	-,053	-,111
,630	,749	,686	,749	,630	,749	,527	,083	,630	,578	,630	,527	,478	,686	,826	,643

20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,375	,250	,140	-,167	-,250	.667**	,218	,000	-,250	.866**	,375	,218	.681**	,140	.459*	.734**
,103	,288	,556	,482	,288	,001	,355	1,000	,288	,000	,103	,355	,001	,556	,042	,000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,063	-,167	-,210	-,167	,063	-,167	-,055	,000	-,250	-,289	-,250	,218	,157	,140	-,115	-,040
,794	,482	,374	,482	,794	,482	,819	1,000	,288	,217	,288	,355	,508	,556	,630	,867
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,250	.444*	,327	-,111	-,167	.444*	.509*	-,192	-,167	.577**	,250	,145	.454*	,327	.688**	.681**
,288	,050	,160	,641	,482	,050	,022	,416	,482	,008	,288	,541	,044	,160	,001	,001
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
-,210	-,140	-,176	-,140	-,210	,327	-,275	,404	-,210	,081	,140	,031	-,015	-,176	-,096	,055
,374	,556	,457	,556	,374	,160	,241	,077	,374	,735	,556	,898	,951	,457	,686	,819
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
-,115	-,076	-,096	-,076	-,115	-,076	-,150	-,132	-,115	-,132	.459*	-,150	-,168	-,096	-,053	-,058
,630	,749	,686	,749	,630	,749	,527	,578	,630	,578	,042	,527	,478	,686	,826	,808

20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,063	-,167	-,210	,250	,375	-,167	-,327	-,289	-,250	,000	,063	-,055	,157	-,210	-,115	-,098
,794	,482	,374	,288	,103	,482	,159	,217	,288	1,000	,794	,819	,508	,374	,630	,683
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.667**	.444*	-,140	-,111	-,167	.444*	.509*	-,192	-,167	,192	,250	.509*	.454*	.793**	.688**	.757**
,001	,050	,556	,641	,482	,050	,022	,416	,482	,416	,288	,022	,044	,000	,001	,000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,250	.444*	-,140	-,111	-,167	1.000**	,145	,192	-,167	.577**	,250	.509*	.454*	,327	.688**	.757**
,288	,050	,556	,641	,482	0,000	,541	,416	,482	,008	,288	,022	,044	,160	,001	,000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
1	,250	-,210	-,167	,063	,250	,218	-,289	-,250	,289	,375	.491*	,419	.840**	.459*	.620**
	,288	,374	,482	,794	,288	,355	,217	,288	,217	,103	,028	,066	,000	,042	,004
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,250	1	-,140	-,111	-,167	.444*	.509*	-,192	-,167	.577**	.667**	,145	.454*	,327	.688**	.643**
,288		,556	,641	,482	,050	,022	,416	,482	,008	,001	,541	,044	,160	,001	,002

20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
-,210	-,140	1	-,140	,140	-,140	,336	-,243	,140	,081	-,210	-,275	-,015	-,176	-,096	-,074
,374	,556		,556	,556	,556	,147	,303	,556	,735	,374	,241	,951	,457	,686	,757
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
-,167	-,111	-,140	1	-,167	-,111	-,218	-,192	,250	-,192	-,167	-,218	-,245	-,140	-,076	-,237
,482	,641	,556		,482	,641	,355	,416	,288	,416	,482	,355	,299	,556	,749	,314
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,063	-,167	,140	-,167	1	-,167	-,055	-,289	-,250	-,289	-,250	,218	-,105	,140	-,115	-,184
,794	,482	,556	,482		,482	,819	,217	,288	,217	,288	,355	,660	,556	,630	,438
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,250	.444*	-,140	-,111	-,167	1	,145	,192	-,167	.577**	,250	.509*	.454*	,327	.688**	.757**
,288	,050	,556	,641	,482		,541	,416	,482	,008	,288	,022	,044	,160	,001	,000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,218	.509*	,336	-,218	-,055	,145	1	-,378	-,327	,378	,218	,286	,435	,336	,350	.536*
,355	,022	,147	,355	,819	,541		,100	,159	,100	,355	,222	,055	,147	,130	,015

20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
-,289	-,192	-,243	-,192	-,289	,192	-,378	1	,289	-,067	-,289	-,126	-,182	-,243	-,132	-,172
,217	,416	,303	,416	,217	,416	,100		,217	,780	,217	,597	,444	,303	,578	,468
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
-,250	-,167	,140	,250	-,250	-,167	-,327	,289	1	-,289	-,250	-,327	-,367	-,210	-,115	-,356
,288	,482	,556	,288	,288	,482	,159	,217		,217	,288	,159	,112	,374	,630	,124
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,289	.577**	,081	-,192	-,289	.577**	,378	-,067	-,289	1	.577**	,126	.787**	,081	,397	.729**
,217	,008	,735	,416	,217	,008	,100	,780	,217		,008	,597	,000	,735	,083	,000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,375	.667**	-,210	-,167	-,250	,250	,218	-,289	-,250	.577**	1	-,055	,419	,140	.459*	.534*
,103	,001	,374	,482	,288	,288	,355	,217	,288	,008		,819	,066	,556	,042	,015
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
.491*	,145	-,275	-,218	,218	.509*	,286	-,126	-,327	,126	-,055	1	,435	.642**	,350	.561*
,028	,541	,241	,355	,355	,022	,222	,597	,159	,597	,819		,055	,002	,130	,010

20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,419	,454*	-,015	-,245	-,105	,454*	,435	-,182	-,367	,787**	,419	,435	1	,279	,313	,777**
,066	,044	,951	,299	,660	,044	,055	,444	,112	,000	,066	,055		,234	,180	,000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,840**	,327	-,176	-,140	,140	,327	,336	-,243	-,210	,081	,140	,642**	,279	1	,546*	,601**
,000	,160	,457	,556	,556	,160	,147	,303	,374	,735	,556	,002	,234		,013	,005
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,459*	,688**	-,096	-,076	-,115	,688**	,350	-,132	-,115	,397	,459*	,350	,313	,546*	1	,784**
,042	,001	,686	,749	,630	,001	,130	,578	,630	,083	,042	,130	,180	,013		,000
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
,620**	,643**	-,074	-,237	-,184	,757**	,536*	-,172	-,356	,729**	,534*	,561*	,777**	,601**	,784**	1
,004	,002	,757	,314	,438	,000	,015	,468	,124	,000	,015	,010	,000	,005	,000	
20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 17. Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.929	20

Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.199	17	.073	.839	17	.07
	Postes A (Kontrol)	.238	17	.011	.882	17	.144
	Pretest B (Eksperimen)	.195	17	.084	.913	17	.111
	Postest B (Eksperimen)	.247	17	.007	.881	17	.163
a. Lilliefors Significance Correction							

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	3.283	3	64	.326
	Based on Median	1.916	3	64	.136
	Based on Median and with adjusted df	1.916	3	56.919	.137
	Based on trimmed mean	3.206	3	64	.329

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
Hasil	Pretest A (Kontrol)	Mean		49.12	2.278
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	44.29	
			Upper Bound	53.95	
		5% Trimmed Mean		48.74	
		Median		45.00	
		Variance		88.235	
		Std. Deviation		9.393	
		Minimum		40	
		Maximum		65	
		Range		25	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		.673	.550
		Kurtosis		-.887	1.063
	Postes A (Kontrol)	Mean		73.82	1.690
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	70.24	
			Upper Bound	77.41	
		5% Trimmed Mean		73.69	
		Median		70.00	
		Variance		48.529	
		Std. Deviation		6.966	
		Minimum		65	
		Maximum		85	
		Range		20	
		Interquartile Range		10	
		Skewness		.475	.550
		Kurtosis		-.981	1.063
	Pretest B (Eksperimen)	Mean		47.35	2.273
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42.53	
			Upper Bound	52.17	
		5% Trimmed Mean		47.06	
		Median		45.00	
		Variance		87.868	

		Std. Deviation		9.374	
		Minimum		35	
		Maximum		65	
		Range		30	
		Interquartile Range		15	
		Skewness		.568	.550
		Kurtosis		-.524	1.063
	Posttest B (Eksperimen)	Mean		87.06	1.217
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	84.48	
			Upper Bound	89.64	
		5% Trimmed Mean		87.01	
		Median		85.00	
		Variance		25.184	
		Std. Deviation		5.018	
		Minimum		80	
		Maximum		95	
		Range		15	
		Interquartile Range		5	
		Skewness		.273	.550
		Kurtosis		-.813	1.063

Uji Hipotesis

Paired Samples Statistic					
		Mean	N	Std. Deviation	Std Error Mean
Pair 1	Pre Test	82.489	34	6.5526	2.6412
	Post Test	80.597	34	6.45034	1.8546

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	34	.174	.514