

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
DI SD AR- RAHMAN *ISLAMIC FULLDAY SCHOOL*
MEDAN TA. 2023/2024**

SKRIPSI

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

Oleh

KARTIKA INDRAYATI
NPM. 1902090087



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITASMUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 07 Desember 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Kartika Indrayati
 NPM : 1902090087
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di SD Ar- Rahman *Islamic Fullday School* Medan TA. 2023/2024

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr. Hj. Syamsuurnisa, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

1.

3.



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Kartika Indrayati
 NPM : 1902090087
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan T.A 2023/2024

Sudah layak disidangkan.

Medan, 20 November 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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

Unggul Cardos Terpercaya



**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 Lengkap : Kartika Indrayati
NPM : 1902090087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan T.A 2023/2024

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
08/11/23	Bab I Pembeli Rumus Masalah	f
10/11/23	BAB II Logos dan Kuis	f
13/11/23	Bab III Kuis Tabung Inst	f
13/11/23	tb di gambar.	f
14/11/23	Bab IV Kuis Hasil Penalaran	f.
16/11/23	Logos Abstrak	f.
16/11/23	Logos Asli	f.
20/11/23	Agc disidangkan	f.

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, November 2023
Dosen Pembimbing

Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.



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

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Kartika Indrayati
NPM : 1902090087
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika di SD Ar-rahman Islamic Fullday School Medan T.A 2023/2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Penerapan model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika di SD Ar-rahman Islamic Fullday School Medan T.A 2023/2024” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



**Kartika Indrayati
NPM. 1902090087**

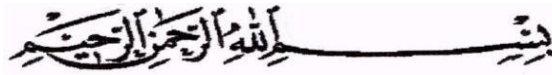
ABSTRAK

Kartika Indrayati, 1902090087. Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* di SD Ar-rahman Islamic Fullday School Medan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus memiliki empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan di kelas V yang berjumlah 20 siswa. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Perkembangan pembelajaran siswa pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan. hasil *pre-test* yang dilakukan oleh 20 siswa, hanya 7 siswa atau 35% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan sebanyak 13 siswa atau 65% belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata kelas adalah 67,25. Hasil belajar siswa pada siklus I siswa yang tuntas belajar 11 siswa 55% dan 9 siswa atau 45% yang tidak tuntas belajar dengan nilai rata-rata kelas 71. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat yaitu siswa yang tuntas 17 siswa atau 85% dan siswa yang tidak tuntas 3 siswa atau 15% dengan nilai rata-rata kelas 81. Berdasarkan data dari setiap siklus perbaikan yang diawali dengan tes sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Matematika, Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr. wb.....

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan bagi mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya 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.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Dr. Marah Doly Nasution, S.Pd., M.Si.** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan proposal ini.
8. Seluruh staf pengajar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak **Drs. Yahya Syamsudin, M.Ag.** selaku kepala sekolah SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan, yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di SD tersebut.
10. Kedua orang tua saya Bapak **Wagino & Ibu Miswa Hairumisya** yang selalu memberikan dukungan baik berupa doa, kasih sayang, kepedulian, maupun finansial.
11. Suami saya **Muhammad Prayuda, S.M.** yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan dalam penulisan skripsi saya ini.
12. Kedua saudara kandung saya **Harry Soesanto, S.Kom. dan Lisa Indrawati, S.Pd.** yang banyak memberikan motivasi dalam penulisan skripsi saya ini.
13. **Seluruh** teman-teman kelas B Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2019 yang banyak memberikan motivasi dan dukungan dalam penyusunan skripsi.

Mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penulisan maupun penyampaian Informasi. Semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu' alaikum Wr. Wb.

Medan, 8 Juni 2023

Penulis

KARTIKA INDRAYATI
NPM : 1902090087

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	5
1.3.Batasan Masalah	5
1.4.Rumusan Masalah	6
1.5.Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. KERANGKA TEORITIS	9
2.1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	9
2.1.1. Pengertian Model Pembelajaran	9
2.1.2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Game</i> <i>Tournament</i>	10
2.1.3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i>	11
2.1.4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i>	13

2.2. Hasil Belajar.....	14
2.2.1. Pengertian Hasil Belajar.....	14
2.2.2. Indikator Hasil Belajar	15
2.2.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	19
2.3. Matematika	19
2.3.1. Pengertian Matematika	19
2.3.2. Materi matematika di Kelas V	20
2.3.3. Materi yang Akan di Ajarkan	20
B. PENELITIAN YANG RELEVAN	22
C. HIPOTESIS TINDAKAN	25
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1. Lokasi Dan Waktu penelitian	26
3.1.1. Lokasi Penelitian.....	26
3.1.2. Waktu Penelitian.....	26
3.2. Subjek dan Objek penelitian	26
3.2.1. Subjek Penelitian.....	26
3.2.2. Objek Penelitian	27
3.3. Prosedur Penelitian	27
3.4. Instrumen Pengumpulan Data.....	32
3.5. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	38
4.1. Analisis Temuan Penelitian.....	38
4.2. Hasil Penelitian	41
4.3. Pembahasan Penelitian.....	62

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1. Kesimpulan	70
5.2. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Belajar Ulangan Harian Siswa Kelas IV SD Ar-Rahman Islamic Fullday SchoolT.A 2023/2024.....	3
Tabel 2.1.	Tingkatan Ranah Hasil Belajar Taxonomi Bloom.....	16
Tabel 3.1.	Rencana Penelitian.....	26
Tabel 3.2.	Kisi-Kisi Pedoman observasi aktifitas Siswa.....	33
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Pedoman Obsevasi Guru Dalam Pembelajaran	33
Tabel 3.4	Instrumen Tes Siklus I Hasil Belajar Matematika.....	35
Tabel 3.5	Instrumen Tes Siklus II Hasil Belajar Matematika.....	35
Tabel 3.6	Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam (%)n.....	37
Tabel 4.1	Profil Sekolah SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan	38
Tabel 4.2	Data Pendidik SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan	39
Tabel 4.3	Data Peserta Didik SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan	40
Tabel 4.4	Sarana dan Prasarana SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan	41
Tabel 4.5	Hasil Belajar Siswa Pra Tindakan	42
Tabel 4.6	Data Hasil Belajar Siswa Pra Tindakan	44
Tabel 4.7	Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	45
Tabel 4.8	Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Guru .	46
Tabel 4.9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	47
Tabel 4.10	Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa...	48
Tabel 4.11	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Siklus I	49
Tabel 4.12	Ketuntasan Klasikal Siklus I	50

Tabel 4.13	Frekuensi Nilai Siswa Siklus I.....	52
Tabel 4.14	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II	54
Tabel 4.15	Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa	55
Tabel 4.16	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II	55
Tabel 4.17	Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa	57
Tabel 4.18	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Siklus II	57
Tabel 4.19	Ketuntasan Klasikal Siklus II	59
Tabel 4.20	Frekuensi Nilai Siswa Siklus II	60
Tabel 4.21	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	65
Tabel 4.22	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	66
Tabel 4.23	Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	67
Tabel 4.24	Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Piramida Ranah Kognitif Taxonomy Bloom	17
Gambar 2.2. Bentuk Pecahan	21
Gambar 2.3. Gambar Contoh Pecahan	22
Gambar 3.1. Diagram alur penelitian tindakan kelas (PTK)	27
Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pada Siklus I.....	51
Gambar 4.2 Histogram Frekuensi Nilai Siswa Siklus I	52
Gambar 4.3 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pada Siklus II	59
Gambar 4.4 Histogram Frekuensi Nilai Siswa Siklus II.....	61
Gambar 4.5 Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II	63
Gambar 4.6 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II	64
Gambar 4.7 Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Klasikal Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	66
Gambar 4.7 Diagram Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 RPP Siklus I.....	75
Lampiran 02 RPP Siklus II	81
Lampiran 03 Soal Tes Pra-Siklus.....	87
Lampiran 04 Soal Tes Siklus I.....	87
Lampiran 05 Soal Tes Siklus II.....	89
Lampiran 06 Daftar Nilai Harian.....	93
Lampiran 08 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran.....	94
Lampiran 09 Hasil Nilai <i>Pre Test</i> Pra Tindakan.....	97
Lampiran 10 Hasil Nilai Belajar Siswa Siklus I	100
Lampiran 09 Hasil Nilai Belajar Siswa Siklus II.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut R. Hidayat & Abdillah (2019:23) secara etimologi, pendidikan berasal dari kata “*paedagogie*” dari bahasa Yunani, terdiri dari kata “*paes*” artinya anak dan “*agogos*” artinya membimbing. Jadi *paedagogie* berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Romawi pendidikan berasal dari kata “*educate*” yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada dari dalam. Sedangkan dalam bahasa Inggris pendidikan diistilahkan dengan kata “*to educate*” yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educare*, yakni membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Dalam bahasa Jawa, Pendidikan berarti *panggulawentah* (pengolahan), mengelola, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, mengubah kepribadian sang anak.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu: memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Definisi luas dari pendidikan adalah kehidupan. Artinya pendidikan adalah semua pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup di semua tempat dan situasi yang memberikan pengaruh positif bagi perkembangan setiap individu.

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses perencanaan dalam memberikan bimbingan belajar

mengajar yang bertujuan untuk mengelola, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak serta mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri peserta didik baik secara mental maupun fisik yang berlangsung sepanjang hidup di semua tempat dan situasi yang memberikan pengaruh positif bagi perkembangan setiap individu. Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan dan kemunduran suatu negara, sehingga pemerintah berkewajiban meningkatkan mutu pendidikan untuk menghasilkan siswa yang berprestasi, unggul dan berkualitas, khususnya dalam bidang matematika.

Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi (Johnson dan Rising, dikutip dalam Rohmah, 2021:5).

Belajar matematika merupakan ilmu yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Secara tidak langsung, hal-hal di sekitar kita dapat dikaitkan dengan matematika. Oleh karena itu, siswa wajib mempelajari matematika. Belajar matematika tidak hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga membentuk sikap dan nilai. Dengan cara ini, matematika tidak hanya digunakan untuk mendidik siswa, tetapi juga untuk membentuk kepribadian siswa dan mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* pada tanggal 24 Agustus 2023 dan data hasil ulangan harian materi pecahan, hasil belajar siswa masih rendah. Presentasi siswa hanya 35 % dari 20 siswa yang baru memahami pecahan.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Ulangan Harian Siswa Kelas V
SD Ar-Rahman Islamic Fullday School
T.A 2023/2024

KKM	Presentase	Keterangan
> 70	65 %	Tidak Tuntas
< 70	35 %	Tuntas
Jumlah	100 %	

Dari tabel hasil ulangan harian siswa yang diperlihatkan oleh wali kelas V yakni ibu Rodiah Nur diatas menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas belajar, maka peneliti ingin berusaha meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam materi pecahan pada siswa kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School*, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan pada Tahun Pelajaran 2023/2024.

Faktor penyebab hasil belajar siswa yang rendah ini ialah Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, siswa kurang memperhatikan guru pada saat pembelajaran, serta siswa sering kesulitan memahai materi matematika. Selain itu guru juga dapat menjadi penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar yang dicapai oleh siswa tidak sesuai keinginan. Penyebab tersebut diantaranya kurangnya keterampilan guru dalam memberikan materi pembelajaran, jarang nya penggunaan media pembelajaran, juga ketidaktepatan dalam memilih pendekatan. Pendekatan yang masih digunakan oleh guru yaitu pendekatan *teaching center*. Pendekatan *teaching center* merupakan pendekatan dimana pembelajaran masih berpusat oleh guru. Siswa hanya dijadikan sebagai objek dan hanya menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran matematika memiliki banyak manfaat bagi siswa.

Diantaranya yaitu siswa akan memiliki kemampuan-kemampuan seperti dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, berpikir secara kritis, memecahkan berbagai macam pengukuran misalnya panjang, luas, volume, berat dan waktu, serta banyak manfaat lainnya. Melihat banyaknya manfaat yang akan didapatkan oleh siswa, maka guru harus berperan lebih untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar manfaat tersebut bisa dirasakan oleh siswa, sehingga dapat terjadinya peningkatan pada motivasi belajar matematika. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran matematika menarik dan menyenangkan adalah dengan penggunaan model pembelajaran dan media yang menarik yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti berharap dapat melakukan perubahan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*. Peneliti meyakini bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dikarenakan model tersebut dapat membantu siswa bekerja dan belajar secara berkelompok dan bermain game sehingga dapat menghilangkan pembelajaran yang bersifat monoton.

Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran belajar di kelas, pembelajaran berkelompok dengan jumlah anggota kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Model TGT ini lebih diminati sikap keterlibatan siswa untuk mengembangkan potensi kognitif dan afektif.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game***

Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan T.A. 2023/2024”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan model pembelajaran membuat pembelajaran menjadi monoton
2. Hasil belajar matematika siswa kelas V pada materi pecahan masih rendah dan belum mencapai KKM
3. Tingkat kesulitan yang tidak sesuai sehingga mempengaruhi minat siswa dalam pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah
4. Guru mengajar hanya berpatokan pada LKS dan buku paket
5. Kurangnya semangat dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah **Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan T.A. 2023/2024.**

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditarik beberapa masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas V sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SD Ar-Rahman Islamic *Fullday School* Medan TA. 2023/2024.
- 2) Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas V sesudah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SD Ar-Rahman Islamic *Fullday School* Medan TA. 2023/2024.
- 3) Apakah terjadi peningkatan dari hasil belajar siswa kelas V setelah pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SD Ar-Rahman Islamic *Fullday School* Medan TA. 2023/2024.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas V sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SD Ar- Rahman Islamic *Fullday School* Medan TA. 2023/2024.
- 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SD Ar- Rahman Islamic *Fullday School* Medan TA. 2023/2024.
- 3) Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V

setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan TA. 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi guru agar dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa khususnya pada tingkat dasar. Guru juga dapat memperoleh pengetahuan dalam memilih penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar.

b) Manfaat Praktis

Penelitian dapat menjadi masukan dan sumbangan pemikiran yang positif dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran termasuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi penelitian selanjutnya.

c) Sekolah

Penelitian ini memberikan masukan kepada sekolah untuk dapat mengevaluasi metode yang digunakan guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa.

d) Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa

e) Peneliti

Sebagai penyelesaian tugas akhir dan Peneliti dapat menjadikan wawasan tambahan dalam bidang ilmu menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

f) Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan acuan untuk dapat menyempurnakannya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

2.1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

2.1.1 Model Pembelajaran

Isjoni (dalam Sundari, 2015) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih baik. Model pembelajaran berisi strategi strategi pilihan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu di kelas.

Pendapat yang lebih luas diungkapkan oleh Miftahul Huda. Model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Di dalam kompleksitas model pembelajaran, terdapat metode, teknik, dan prosedur yang saling bersinggungan satu dengan lainnya (Miftahul Huda, 2014). Sehingga model pembelajaran adalah satu perangkat pembelajaran yang kompleks yang menaungi metode, teknik, dan prosedur.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwasanya Model Pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan tujuan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih baik dengan berbagai metode, teknik dan prosedur yang saling berkesinambungan satu sama lain. Pemilihan model

pembelajaran juga harus inovatif, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif di dalam pembelajaran dan tidak hanya dijadikan sebagai objek.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Model ini di kembangkan oleh Robert Slavin melalui belajar dalam kelompok kecil. Model pembelajaran TGT ini merupakan kegiatan belajar dengan menerapkan permainan akademik dalam bentuk turnamen atau kompetisi. Sebagaimana pendapat Cahyaningsih (isrok'atun&Rosmala, 2021 : 143) bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Dalam pembelajaran, berlangsung kegiatan belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajarannya terdapat *games* turnamen yang diakhiri dengan pemberian *reward* atau penghargaan (Respati, 2013:201).

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan:2012 dalam Arlina, Devi, dkk :2023).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe

pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe (Team Games Tournament) TGT diharapkan mampu membuat peserta didik lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan, karena model pembelajaran TGT memuat adanya game/turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik akan terpacu untuk menjadi yang terbaik. Dengan adanya turnamen yang menciptakan suasana persaingan sehat, diharapkan dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Slavin E, (Rusman, 2014) ada lima langkah tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (games), pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok (team recognition). Sedangkan pendapat yang kedua menurut Rusman, (2014) ada enam langkah utama atau tahapan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) yaitu pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar, penyajian informasi berupa materi pembelajaran yang akan disampaikan, pengelompokkan dalam tim belajar.

Tahapan ini diikuti dengan guru memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Fase terakhir presentasi hasil akhir kerja kelompok atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberikan penghargaan terhadap usaha kelompok atau individu. Pendapat lain dari para ahli menurut (Nur, 2011:45) langkah-langkah dari pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) adalah yang pertama presentasi kelas (mengajarkan materi yang akan dilaksanakan), pengelompokan tim (peserta didik terbentuk dalam beberapa kelompok dengan 3-4 anggota), turnamen (peserta didik terlibat dalam meja turnamen dengan tiga anggota homogen) dan penghargaan tim (skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim).

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat kartu domino yang berisikan soal dan jawaban sesuai materi pelajaran matematika
- 2) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- 3) Setelah mendengarkan intruksi cara bermain, setiap dua kelompok akan dipertemukan untuk bermain dan di cari pemenangnya dari masing-masing kelompok yang diadu
- 4) Setelah mendapatkan masing-masing pemenang dari setiap kelompok yang diadu, maka pemenang tersebut tadi di tanding lagi memasuki babak final untuk mencari pemenangnya
- 5) Meberikan reward atau penghargaan kepada kelompok yang telah memenangkan game tersebut
- 6) Membuat kesimpulan

2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* baik digunakan manakala guru menginginkan kreativitas berfikir siswa, sebab melalui pembelajaran seperti ini berpusat pada siswa sehingga memiliki beberapa kelebihan. Menurut wijaya (dalam isrok'atun dan amelia, 2018:145) kelebihan model pembelajaran *teams games tournament* adalah:

1. Semua siswa berkesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok. Melalui kegiatan interaksi dalam kelompok, siswa mempunyai kesempatan untuk bertukar pikiran dan pendapat masing-masing mengenai topik materi yang sedang dipelajari.
2. Saling menghargai di antara siswa. Interaksi dalam kelompok menjadi wadah bagi siswa mengenal karakter siswa lain, dan menumbuhkan rasa saling menghargai perbedaan setiap siswa.
3. Siswa mendapat keterampilan bekerja sama. Belajar kelompok memiliki manfaat untuk saling berbagi dengan anggota kelompoknya.
4. Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif. Kegiatan turnamen melatih siswa dalam bersaing secara sportif, yakni melalui sikap jujur, menerima kekalahan, mau menghargai dan menghormati, serta mengakui keunggulan dan kemenangan lawan.
5. Menumbuhkan keaktifan siswa.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran TGT menurut Kusumaningsih dan leonard (Isrok'atun dan Amelia, 2018:146) yakni:

- 1) Penggunaan waktu yang relatif lamadan biaya yang besar. Kegiatan ini

membutuhkan waktu yang relatif lama untuk dilakukan. Siswa melakukan berbagai kegiatan belajar untuk memahami materi dan juga melakukan turnamen.

- 2) Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia, maka pembelajaran TGT sulit dilakukan.
- 3) Apabila sportivitas siswa kurang maka keterampilan berkompetisi siswa yang terbentuk bukanlah yang diharapkan. Apabila siswa tidak memahami arti kekalahan dan kemenangan maka tujuan kegiatan belajar dapat melenceng dari harapan.
- 4) Penerapan model TGT juga memiliki kelemahan bagi siswa dalam mentransfer pengetahuannya kepada siswa lain.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya (Nurrita:2018). Hasil belajar memegang peranan penting dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah tercapainya tujuan pendidikan siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar, hasil belajar merupakan bentuk tercapainya tujuan pendidikan, maka hasil belajar yang terukur itu sangat bergantung pada tujuan pendidikannya.

Menurut Nana Sudjana “hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.”.

Menurut Hasal dalam (Greiswati, 2021, hal. 2839) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan Uraiaan pendapat para ahli diatas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar itu adalah kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang didapat dari berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar dapat diamati melalui kegiatan penilaian yang bertujuan untuk memperoleh data bukti yang akan menunjukkan tingkat kemampuan seorang siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2 Indikator Hasil Belajar

Beberapa indikator digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa. Benjamin S. Bloom adalah seseorang ahli yang pengertiannya banyak digunakan oleh pendidik untuk membagi hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Awalnya Taksonomi Bloom terdiri dari dua bagian yaitu kognitif domain dan afektif domain (*cognitive domain and affective domain*). Bloom merasa kurang tertarik pada psikomotorikdomain karena mereka melihat hanya ada sedikit manfaatnya pada sekolah menengah atau Universitas (Bloom 1956). Tetapi Simpson melengkapi dua domain yang ada dengan psikomotorik domain (1966) (Arikunto, 2010, hal. 116).

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang di peroleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar meliputi pemahaman konsep dapat di golongan kedalam klasifikasi berdasarkan taksonomi bloom. Bloom menambahkan cara mengklaisikasi dengan “*The taxonomy of education objective*.”

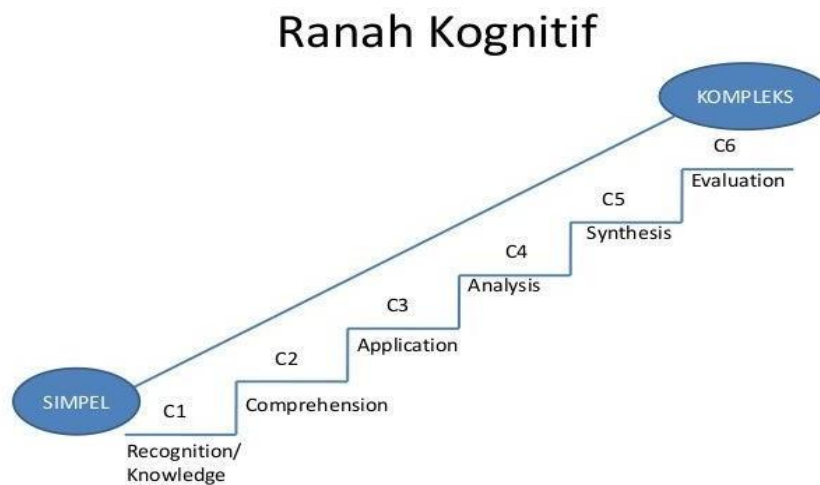
Tabel 2.1
Tingkatan Ranah Hasil Belajar Menurut
Taxonomi Bloom

Tingkat	<i>Cognitive Domain</i>	<i>Affective Domain</i>	<i>Psychomotor Domain</i>
1.	<i>Knowledge (C1)</i>	<i>Receiving (A1)</i>	<i>Perception (P1)</i>
2.	<i>Comprehension (C2)</i>	<i>Responding (A2)</i>	<i>Set (P2)</i>
3.	<i>Application (C3)</i>	<i>Valuing (A3)</i>	<i>Guide response (P3)</i>
4.	<i>Analysis (C4)</i>	<i>Organization (A4)</i>	<i>Mechanism (P4)</i>
5.	<i>Synthesis (C5)</i>	<i>Characterization (A5)</i>	<i>Complex over response (P5)</i>
6.	<i>Evaluation (C6)</i>		<i>Adaption (P6)</i>
7.			<i>Organization (P7)</i>

Masing-masing tingkatan dalam setiap ranah atau domain menuntut kemampuan yang berbeda-beda dari setiap peserta didik. Semakin tinggi tingkatan yang dituntut semakin tinggi pula tingkat kekomplekan jawaban atau respon yang dikehendaki. Adapun ketiga ranah tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk kedalam ranah kognitif dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang yang terendah sampai jenjang yang tertinggi yang meliputi 6 tingkatan antara lain dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1. Piramida Ranah Kognitif Taxonomy Bloom

a. Pengetahuan (Knowledge) C1

Pada gambar 2.1 diatas dapat dilihat C1 terdapat pada tingkatan terendah, pada tingkatan ini menekankan pada proses mengingat kembali pengetahuan atau informasi-informasi yang telah peserta didik peroleh pengetahuan yang baru maupun yang sudah lama

b. Pemahaman (Compherension)- C2

Pemahaman tingkatan yang paling rendah kedua dalam aspek kognitif. Peserta didik diharapkan mampu memahami ide-ide pengetahuan matematika apabila mereka dapat menggunakan beberapa kaidah yang relevan tanpa perlu menghubungkannya dengan ide-ide lain denga segala implikasinya.

c. Penerapan (*Apllication*)-C3

Pada jenjang ini, penerapan atau pengaplikasian dapat diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi, dimana peserta didik dituntut mampu untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya.

d. Analisis (*Analysis*) - C4

Analisis adalah kategori atau tingkatan keempat dalam taksonomi Bloom tentang ranah (*domain*) kognitif. Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adakah kemampuan-kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang jelas, dan membedakan pendapat dan fakta seta menemukan hubungan sebab akibat.

e. Sintesis (*Synthesis*)- C5

Pada jenjang C5 adalah kemampuan seseorang dalam berfikir kebalikannya dari analisis, yaitu proses memadukan antar bagian atau unsur-unsur dengan logis

sehingga berubah sebagai suatu struktur atau bentuk yang lebih baru lagi.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Jenjang C6 adalah kemampuan berfikir seseorang untuk bisa memberikan pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai-nilai, ide-ide, atau metode tertentu yang berdasarkan suatu patokan atau kriteria tertentu.

2. Ranah afektif

Ranah ini merupakan kelanjutan dari ranah kognitif. Adapun ranah afektif ini terdiri dari lima jenjang yaitu menerima (A1), merespons (A2), menilai (A3), mengorganisasi (A4), dan berkarakter (A5).

3. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berhubungan dengan keterampilan-keterampilan atau skill seseorang. Adapun ranah psikomotorik ini terdiri atas lima jenjang yaitu imitasi (P1), manipulasi (P2), presisi (A3), artikulasi (P4), dan naturalisasi (P5).

Berdasarkan uraian dan tabel yang peneliti paparkan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam hasil belajar dapat mengembangkan 3 domain diantaranya: domain ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan” peneliti memfokuskan pada satu ranah yaitu ranah kognitif dikarenakan ranah kognitif yang peneliti gunakan yaitu ranah kognitif C1, C2, C3 yang lebih menekankan pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, seperti mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah, yang paling dibutuhkan dalam pembelajaran materi pecahan di kelas V.

2.2.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi 2 bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi terhadap hasil belajar. Adapun menurut (Parwati et al., 2018, pp. 36–49) faktor-faktor yang berkaitan dengan hasil belajar adalah sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang dapat berpengaruh pada hasil belajar individu. Faktor internal ini meliputi faktor fisiologis, seperti kondisi fisik peserta didik yang sehat, segar dan bugar, faktor psikologis Adapun faktor psikologis yang berpengaruh pada proses belajar adalah kecerdasan siswa/ *Inteligensi (IQ)*, motivasi, minat, sikap, bakat dan percaya diri.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa sebenarnya yang mempengaruhi hasil belajar, khususnya keluarga, sekolah dan lingkungan setempat. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh keadaan keluarga. Keluarga dengan keuangan yang kacau, pertengkaran di antara pasangan, kurangnya perhatian orang tua, dan kecenderungan untuk berperilaku buruk dalam kehidupan sehari-hari mempengaruhi hasil belajar.

2.3 Matematika

2.3.1. Pengertian Matematika

Secara etimologi matematika berasal dari bahasa Inggris *mathematic*, artinya ilmu hitung, matematika sangat erat kaitannya dengan ide, gagasan, yang

terstruktur, simbol-simbol abstrak. (Ovan, 2022, hal. 12) Matematika merupakan alat pikir yang digunakan untuk memberikan pemahaman yang terstruktur, logis, sistematis dan dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Kline dalam (Rohmah, 2021:6) mengatakan bahwa matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan masalah sosial, ekonomi dan alam. Matematika melibatkan pengamatan, penyelidikan, dan keterkaitannya dengan fenomena fisik dan sosial.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan tentang pola berpikir yang logis yang dapat dipertanggung jawabkan untuk membantu manusia dalam memecahkan masalah sosial, ekonomi dan alam dimana prosesnya melibatkan pengamatan dan penyelidikan.

2.3.2. Materi Pembelajaran Matematika di Kelas V

Penelitian ini dilakukan dengan meneliti bahasan pokok Matematika materi pecahan yang dilakukan dengan menggunakan 2 siklus.

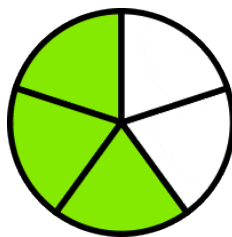
2.3.3. Materi yang akan di ajarkan

a. Pecahan

Kata pecahan berasal dari kata latin *fractio*, suatu bentuk kata lain dari *frangere*, yang berarti membelah (memecah). Secara historis, pecahan pertamakali digunakan untuk mempresentasikan bilangan yang bernilai kurang dari bilangan cacah serta digunakan dalam memecah dan membagi makanan, perdagangan, dan pertanian (Purnomo, 2015, hal. 10). Menurut (Fatmahanik:2019) Bilangan pecahan dapat di nyatakan sebagai bagian dari keseluruhan. misalnya sebu^h persegi dibagi menjadi empat bagian sama besar, dan tiga bagiannya di arsir.

bagian yang diarsir adalah .

Menurut (Heruman et. al, 2008:43) pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang di perhatikan, yang biasanya di tandai dengan arsiran. Bagian ini lah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh dinamakan penyebut.



Gambar 2.2. Bentuk Pecahan

b. Konsep Pecahan

Konsep pecahan merupakan konsep yang paling sulit untuk di ajarkan dan di pelajari. hal ini dikarenakan sebagian siswa hanya melihat pecahan sebagai simbol yang perlu di manipulasi dengan berbagai cara agar siswa dapat belajar pecahan dengan benar maka guru harus menanamkan pemahaman konsep yang kuat melalui dunia nyata.

Penanaman Konsep Pecahan

Media yang di perlukan

2.2 Kertas yang berbentuk lingkaran atau persegi panjang

2.3 berbagai benda yang dapat di potong

contoh:

1. Guru memberikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari

(Kontekstual) yang berkaitan dengan pecahan yaitu $\frac{1}{2}$, seperti:

Susi Mempunyai 1 buah semangka, semangka tersebut di bagi menjadi dua bagian yang sama dengan adiknya. adiknya mendapat... bagian?



Gambar 2.3 Gambar Contoh Pecahan

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang berjudul “MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN PECAHAN PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR”. Penelitian ini dilakukan oleh Silvi Wahyu Setiana dan Purwanto yang merupakan mahasiswa PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games and Tournament (TGT) dalam pembelajaran materi penjumlahan bilangan pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pelem I Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Pada siklus I, aktivitas guru dalam pembelajaran sebesar 58,96% sedangkan pada siklus II ada peningkatan aktivitas guru sebesar 91,67% sehingga menunjukkan peningkatan sebesar 32,71%. Persentase tersebut dinyatakan berhasil dan telah melampaui batas persentase ketuntasan klasikal aktivitas guru yakni 80%. Pada aktivitas siswa, siklus I, ketuntasan klasikal mencapai 50,08% dan pada siklus II mencapai 86,9%.

Pada siklus II ada peningkatan aktivitas siswa mencapai 36,82%. Persentase tersebut dinyatakan berhasil dan telah melampaui batas persentase ketuntasan aktivitas siswa yang telah ditetapkan yakni 80%. Hasil belajar siswa pada siklus I, rata-rata kelas memperoleh nilai 70,23 dengan ketuntasan klasikal sebesar 47,61%. Pada siklus II ada peningkatan rata-rata kelas mencapai 76,67. Sedangkan persentase ketuntasan klasikal mencapai 83,33%. Nilai tersebut dinyatakan berhasil dan telah melampaui batas persentase ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan yakni 80% sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai indikator keberhasilan, yaitu $\geq 80\%$, sehingga pembelajaran dapat dinyatakan berhasil. Upaya meningkatkan hasil belajar ini dipengaruhi oleh kualitas interaksi belajar antar siswa.

2. Penelitian yang berjudul “penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi siswa kelas IVC SD N 3 Banjar Jawa tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilakukan oleh Amrin Suryani, dkk yang merupakan mahasiswa PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IVC semester II tahun pelajaran 2018/2019 di SD N 3 Banjar Jawa sebanyak 32 siswa. Data hasil belajar siswa dikumpulkan setiap akhir siklus. Pengumpulan data hasil belajar menggunakan tes tertulis bentuk pilihan ganda, isian, dan uraian. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang sudah ditentukan sebelumnya. Hasil penelitian hasil

belajar siswa, pada siklus 1 ketuntasan klasikal sebesar 43,75% dan pada siklus 2 ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 71,875%. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 28,125 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dan metode bernyanyi dapat meningkatkan hasil belajar kelas IVC SD N 3 Banjar Jawa dalam remediasi Matematika materi faktor dan kelipatan tahun pelajaran 2018/2019.

3. Penelitian yang berjudul “Penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya”. Penelitian ini dilakukan oleh Dewi Setianingsih, dkk yang merupakan mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Surabaya. Proses penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya terdiri dari empat tahap yaitu presentasi di kelas, belajar kelompok, turnamen, dan penghargaan dengan hasil observasi pada aktivitas positif siswa sebesar 86% pada siklus I dan 89% pada siklus II serta pengelolaan pembelajaran sebesar 76% pada siklus I dan 84% pada siklus II, (2) melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan, hasil belajar siswa meningkat dari nilai rata-rata 70,33 pada siklus I menjadi 77,40 pada siklus II serta ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 54% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian adalah melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan

metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar materi perkalian pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya.

C. Hipotesis Tindakan

Secara etimologis Hipotesis berasal dari dua kata yaitu, “hypo” yang berarti sementara, dan “thesis” yang berarti kesimpulan. Secara singkat hipotesis dapat diartikan kesimpulan sementara. Dengan demikian, hipotesis berarti dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian. Sedangkan hipotesis tindakan adalah dugaan mengenai perubahan yang mungkin jika suatu tindakan dilakukan.

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah, penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan.

BAB III

METEDOLOGI PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan, yang terletak di Jalan Brigjen H.A Manaf Lubis No. 58 Tanjung Gusta/ Gaperta Ujung, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara 201223.

3.1.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu yang diperlukan dalam penelitian ini adalah berlangsung pada bulan Agustus-November 2023/2024.

Tabel 3.1
Rencana Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Penelitian									
		Nov	Mei	Juni	Juli	Agus	Sept	Okt	Nov	Des	
1	Pengajuan Judul										
2	Observasi Awal										
3	Penyusunan Proposal										
4	Bimbingan Proposal										
5	Acc Proposal										
6	Seminar Proposal										
7	Bimbingan Skripsi										
8	Pengesahan Skripsi										
9	Sidang Meja Hijau										

3.2 Subjek dan Objek Penelitian

3.2.1. Subjek Penelitian

Adapun Subjek yang digunakan dalam penelitian dikelas adalah Murid kelas V SD Ar-Rahman *Islamic fullday school* Medan Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 20 orang.

3.2.2. Objek Penelitian

Mengacu dari uraian yang sudah disampaikan diatas, yang menjadi objek penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan T.A 2023/2024.

3.3. Prosedur Penelitian

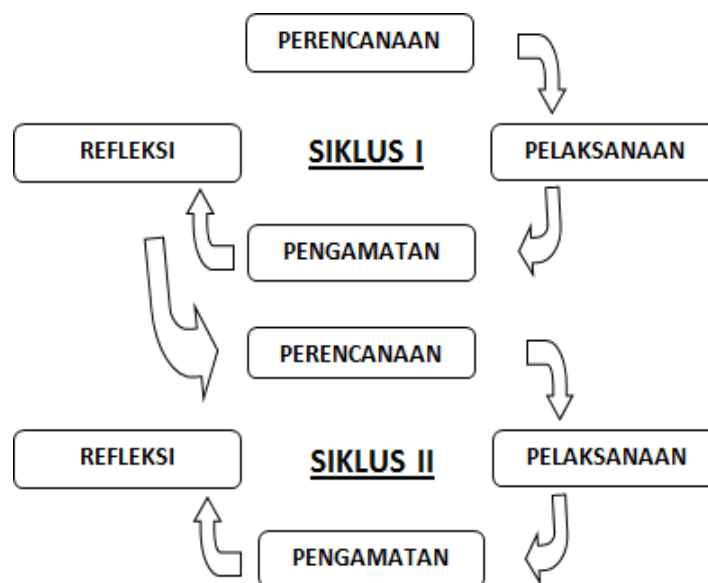
Rancangan penelitian yang peneliti gunakan dalam pelaksanaan penelitian tentang “Penerapan Model *Pembelajaran Teams Games Tournament* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan” yaitu rancangan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memberikan perbaikan dan peningkatan pada proses belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas.

Menurut (Paizaluddin & Ermalinda, 2014, hal. 21) Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru, mulai dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan yang nyata dalam proses pembelajaran di dalam kelas, yang bertujuan memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan tersebut. (*Classroom Action Research*) atau disingkat PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dalam melakukan perbaikan pada pembelajaran untuk meningkatkan proses dan kualitas hasil pembelajaran di dalam kelas sesuai dengan situasi nyata yang dihadapi oleh guru. Dengan melakukan PTK guru dapat menemukan permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran dan dapat mempertimbangkan tindakan yang akan di gunakan untuk

menyelesaikan masalah yang terjadi di dalam kelas yang sedang di hadapi guru (Situmorang, 2019)

Sebenarnya ada beberapa model yang dapat di terapkan dalam PTK, di antaranya: 1) Model Kurt Lewin, 2) Model Kemmis dan MC Taggart, 3) Model Jhon Elliot, dan 4) Model Dave Ebbut 5) Suharsimi Arikunto (Aqib et al., 2018: 12). Dalam penelitian ini yang peneliti gunakan sebagai desain penelitian tindakan kelas yaitu menggunakan model Suharsimi Arikunto, model Suharsimi Arikunto merangkum terdapat empat tahapan yang dilakukan melakukan penelitian secara garis besar yaitu sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) Refleksi (Paizaluddin & Ermalinda, 2014).

Bagan Alur Penelitian



Gambar 3.1 diagram alur penelitian tindakan kelas (PTK)

sumber. Suharsimi arikunto (2014)

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah melakukan pertemuan dengan pihak yang terlibat di dalam penelitian.

1. Menentukan kelas yang akan digunakan dalam penelitian yaitu pada siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa di SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan
2. Menentukan materi yang akan diteliti yaitu materi pelajaran matematika
3. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
4. Menentukan konsep pembelajaran dan fokus kelas penelitian
5. Menyusun rancangan awal pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan tujuan pembelajaran ranah kognitif.
6. Menentukan guru observer yaitu, ibu Rodiah Nur, S.Pd

Terlihat pada gambar 3.1 dari gambar tersebut setiap siklus terdiri dari 4 tahap. Jika penelitian yang dilakukan berhasil pada tahap perencanaan pertama siklus 1, maka penelitian di hentikan. Tetapi jika pada perencanaan tahap pertama indikator keberhasilan belum tercapai maka penelitian akan dilanjutkan pada tahap perencanaan revisi atau siklus 2. Dan seterusnya sampai mendapatkan hasil penelitian yang memenuhi indikator keberhasilan.

Siklus 1

Pelaksanaan penelitian tindakan pada siklus I ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahapan ini penelitian mempersiapkan proses pembelajaran matematika pada materi pecahan dengan menggunakan model pembelajaran

teams games tournament. Adapun langkah-langkah perencanaan adalah sebagai berikut :

- a) Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan (RPP dan materi pembelajaran).
- b) Lembar observasi kegiatan pembelajaran
- c) Dokumentasi
- d) Wawancara

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini penelitian melakukan hal-hal yang telah disiapkan pada tahap perencanaan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan adalah sebagai berikut :

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- 2) Guru mengecek kehadiran siswa.
- 3) Melakukan apresiasi (mengulas materi pembelajaran yang lalu dengan tanya jawab) dengan tujuan membawa siswa agar siap dalam melakukan proses belajar.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberikan materi pembelajaran kepada siswa.
- 2) Guru menampilkan media pembelajaran pada materi yang terkait hari ini.
- 3) Guru memberikan Contoh materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran.

- 4) Guru mengajar sesuai dengan model pembelajaran *teams games tournament*
- 5) Guru memberikan tugas mandiri yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan.
- 6) Guru berkeliling untuk mengawasi kinerja siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 7) Guru dapat bertindak sebagai narasumber atau fasilitator.
- 8) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang dapat nilai bagus ataupun tidak bagus berdasarkan nilai yang diperoleh

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru atau siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari.
- 2) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam.

3. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan lembar observasi. Tujuan pengamatan ini memperoleh informasi yang mendalam tentang proses pembelajaran. Lembar observasi yang disiapkan meliputi lembar aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

4. Tahap refleksi

Setelah melakukan observasi atau pengamatan terhadap tindakan kelas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Pada tahap refleksi hasil yang didapat dalam tahap observasi dianalisis apakah sesuai dengan yang diharapkan atau belum, dalam hal ini diadakan perencanaan pada siklus berikutnya jika belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dan refleksi pada siklus I. Siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan atau tidak sesuai dengan hasil yang diharapkan. Pada dasarnya pelaksanaan siklus II adalah untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi pada siklus I, jika hasil yang telah diperoleh sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka pelaksanaan dari siklus II tidak perlu dilakukan kembali.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Karena alat-alat instrumen ini mencerminkan cara pelaksanaannya, sering juga disebut dengan teknik penelitian. Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi

tentang hal-hal yang akan di amati atau di teliti. Lembar observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa pada materi pelajaran matematika tentang pecahan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek yang dinilai	No Instrumen
1.	Kesiapan guru dalam membuka pelajaran	1
2.	Ketepatan dalam menjelaskan materi	2
3.	Ketepatan menggunakan alat peraga	3
4.	Penguasaan kelas	4,5,7
5.	Penguasaan guru dalam menggunakan model <i>discovery learning</i>	6
6.	Kesiapan guru dalam menutup pelajaran	8,9,10

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Pedoman Obsevasi Aktifitas Siswa

NO.	Aspek yang di amati	Pertanyaan nomor
1.	Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran	1
2.	Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru	2
3.	Ketepatan menggunakan media	3
4.	Aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan model TGT	4,5
5.	Aktif dalam kelompok	6
6.	Aktif dalam mengikuti turnamen	7,8
7.	Menanggapi Evaluasi	9,10

2. Tes

Tes instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau aspek penguasaan materi. Tes merupakan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh setiap individu. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar pada materi pecahan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 tes yaitu:

a. Test Awal (*Pre test*)

Pre test yaitu tes yang diberikan kepada siswa sebelum berlangsungnya proses pembelajaran. Tes awal ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada materi pecahan

b. Tes Akhir (*Post Test*)

Post-test yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

Tabel 3.4
Instrumen Tes Siklus I Hasil Belajar Matematika

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	No Soal	Skor	Ranah Kognitif		
				C3	C4	C5
3.6 Dapat menyelesaikan soal cerita pecahan dan menyebutkan pecahan melalui benda benda konkret	Dapat menyelesaikan penjumlahan pecahan	1, 2	10	√		
	Mampu mengurutkan pecahan yang ada di soal	3,4	10	√		
	Menentukan lambang bilangan pecahan pada soal cerita	5,6	10		√	
	Menyelesaikan soal cerita membandingkan pecahan	7	10		√	
	Menganalisis soal cerita pecahan	8	10			√
	Mengubah bentuk pecahan	9, 10	10			√
Jumlah		10	100	4	3	3

Tabel 3.5
Instrumen Tes Siklus II Hasil Belajar Matematika

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Soal	No Soal	Skor	Ranah Kognitif		
				C3	C4	C5
3.6 Dapat menyelesaikan soal cerita pecahan dan menyebutkan pecahan melalui benda benda konkret	Dapat menyelesaikan penjumlahan pecahan	1, 2	10	√		
	Mampu mengurutkan pecahan yang ada di soal	3,4	10	√		
	Menentukan lambang bilangan pecahan pada soal cerita	5,6	10		√	
	Menyelesaikan soal cerita membandingkan pecahan	7	10		√	
	Menganalisis soal cerita pecahan	8	10			√
	Mengubah bentuk pecahan	9, 10	10			√
Jumlah		10	100	4	3	3

3.5 Teknik Analisis Data

Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada tiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal dan tes tertulis pada setiap akhir siklusnya. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana (Aqib et al., 2016) berikut ini:

1. Analisis Keterampilan Guru dan Siswa

Untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran dari hasil observasi, dapat di hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{Skor perolehan}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Tugas dan Tes

$$X = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan X : Nilai rata-rata
 ΣX : Jumlah semua nilai siswa
 ΣN: Jumlah siswa

3. Penilaian Untuk Ketuntasan Belajar

Sesuai dengan derajat ketuntasan minimal yang di tentukan, hitung persentase ketuntasan siswa dengan skor ≥ 75 , dan pilih skor yang diperoleh siswa dengan menghitung skor rata-rata seluruh kelas sesuai dengan fokus soal. Untuk memahami konsep siswa secara individu, perhitungan dapat dilakukan

dengan menggunakan rumus.

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ Siswa}} \times 100$$

Tabel 3.6
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam (%)n

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
>80%	Sangat Tinggi
60-76%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Temuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan. Sekolah SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan ini berdiri pada tahun 2003. Sekolah ini berada di Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini sudah terakreditasi A. Selain itu sekolah ini berada di tempat yang strategis dan mudah di jangkau, lingkungan sekolah yang tertata rapi dan asri merupakan faktor terpenting yang membuat para siswa nyaman berada dilingkungan sekolah tersebut.

4.1.1. Identitas Sekolah

Tabel 4.1
Profil Sekolah
SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School*
Medan Tahun Pelajaran 2023/2024

Nama Sekolah	SD Ar-Rahman Islamic Fullday School
Status Sekolah	Swasta
Akreditasi	A
Tahun Berdiri	2003
Provinsi	Sumatera Utara
Daerah	Kota
Jenjang Pendidikan	SD
Kode Pos	20123
Negara	Indonesia

a. Visi dan Misi SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan

1) Visi SD Ar-Rahman Islamic Fullday School

Melahirkan generasi cerdas, beriman, berakhlak, bertaqwa, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dimasa yang akan datang.

2) Misi SD Ar-Rahman Islamic Fullday School

1. Melaksanakan perintah dan ajaran agama terhadap siswa dengan baik dan benar.
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
3. Meningkatkan kepekaan sosial dan rasa peduli sesama.

b. Data Pendidik dan Peserta Didik SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan

1) Data Pendidik SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan

Jumlah pendidik dan karyawan di SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan berjumlah 20 Orang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan, seperti dijelaskan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Data Pendidik SD Ar-Rahman Islamic Fullday School
Medan Tahun Pelajaran 2023/2024

NO.	NAMA GURU & PEGAWAI	L/P	Jabatan
1	Drs. Yahya Syamsuddin,M.Ag/KS	L	Kasek/Guru
2	Teuku Ridwan,S.Pd/PKS	L	PKS I/Guru
3	Achmad Sayuti M, S.Kom/PKS	L	PKS III/Guru
4	Nazlinawati Nst,S.Pd/WK	P	Guru

5	Nurul A'la Agustina, S.Pd.I/WK	P	Guru
6	Dra. Lilis Suryani/WK	P	Guru
7	Ihda Khairi Fitri,S.Pd/WK	P	Guru
8	Rodiah Nur Nst,SH/WK	P	Guru
9	Sri Washliyani,SP/WK	P	Guru
10	Sudiyen Suyanti,S.Akt/GK	P	Guru
11	M.Yusuf,S.Pd/GK	P	Guru
12	Rosmina Simangunsong,S.Pd.I/GK	P	Guru
13	Mariama Aprilina Lubis,S.Pd/PIKET	P	Guru
14	Husuwatul Masyithah,M.Pd/KU	P	PKS II/Bendahara
15	Dedi Suryadi/GE	L	Guru
16	Salsabila Nur Jannah/GT	P	Guru
17	Ikhwan Subarkah/GK	L	Guru
18	Yazid Alfarizi/GK	L	Guru
19	Fahrul Arifin/TU	L	TU
20	MB.Syauqi/PERPUS	L	Pustakawan

2) Data Peserta Didik SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan

Tabel 4.3
Data Peserta Didik SD Ar-Rahman Islamic Fullday School
Medan Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas I Fullday	10 Orang
2	Kelas I Regular	12 Orang
3	Kelas II Fullday	12 Orang
4	Kelas III Fullday	10 Orang

5	Kelas IV Fullday	13 Orang
6	Kelas V Fullday	20 Orang
7	Kelas VI Fullday	14 Orang
Jumlah		91 Orang

3) Sarana dan Prasarana SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan

SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan memiliki beberapa ruangan untuk menunjang kegiatan pendidikan dan administrasi sekolah serta keperluan lainnya yang dijelaskan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Sarana dan Prasarana SD Ar-Rahman Islamic Fullday School
Medan Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Ruangan/ Lokal	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kelas	7	BAIK
2	Musholla	2	BAIK
3	Kamar Mandi Laki/Perempuan	10	BAIK
4	Ruang Guru	1	BAIK
5	Ruang Makan	1	BAIK
6	Perpustakaan	1	BAIK
7	Lab IPA	1	BAIK

4.2. Hasil Penelitian

4.2.1. Deskripsi kondisi pra-tindakan

Penelitian dilaksanakan di SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 21 orang. Penelitian diawali pada tanggal 6 September 2023 dengan meminta izin kepada kepala sekolah dan guru untuk melakukan observasi pembelajaran di Kelas V. Selain itu peneliti juga melakukan observasi awal dengan guru wali kelas V. Dari hasil observasi yang peneliti

lakukan dengan melihat nilai harian hasil belajar matematika siswa, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah sedangkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan mengenai proses pembelajaran bahwa guru wali kelas V masih menggunakan pendekatan konvensional yaitu dengan metode ceramah.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar, peneliti melakukan *pre-test* pada siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Game Tournament* yang dilakukan pada tanggal 6 September 2023. Berikut ini data hasil belajar siswa pada tes awal:

Tabel 4.5
Hasil Belajar Siswa Pra-Tindakan

No	Nama Siswa	Skor	KKM	Keterangan
1	Afiqa Dyandra	60	75	Tidak Tuntas
2	Albi Athaya	70	75	Tidak Tuntas
3	Almira Dwi Talia	70	75	Tidak Tuntas
4	Ashira Putri Nst	60	75	Tidak Tuntas
5	Auni Batrisya Henjil Srg	80	75	Tuntas
6	Bagas Dwi Suhendra	40	75	Tidak Tuntas
7	Dafina Balqis Sitepu	85	75	Tuntas
8	Khayla Shaffa Az-Zahra	75	75	Tuntas
9	M.Gibran Syahputra	70	75	Tidak Tuntas
10	M.Haris Aldiansyah	75	75	Tuntas
11	M.Mirza Ukail	60	75	Tidak Tuntas
12	M.Hadzaifi Zaidan	80	75	Tuntas
13	Nafisha Qaila Putri Srg	60	75	Tidak Tuntas
14	Qaisara Afiqah	60	75	Tidak Tuntas
15	Roofi Malikul Mulki	60	75	Tidak Tuntas
16	Shabrina Fauzana Bb	75	75	Tuntas

17	Zahira Nazwa	60	75	Tidak Tuntas
18	Khanza Mei Azzahra D	85	75	Tuntas
19	Rizky Nazril Andira	70	75	Tidak Tuntas
20	Alfa Khazindar Arsyad	50	75	Tidak Tuntas
	Jumlah	1.345		
	Rata-rata	67,25		

Dilihat dari tabel diatas data hasil tes awal yaitu:

- a. Jumlah siswa yang tuntas = 7 siswa
- b. Jumlah siswa yang tidak tuntas = 13 siswa
- c. Persentase ketuntasan klasikal = $\frac{7}{20} \times 100\% = 35\%$
- d. Rata-rata kelas = $\frac{1.345}{20} \times 100\% = 67,25\%$

Berdasarkan data tabel hasil belajar siswa pada pra siklus, dari 20 siswa yang mengikuti pembelajaran matematika menggunakan metode yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang tuntas berjumlah 7 orang atau 35% dan siswa yang belum tuntas berjumlah 13 siswa atau 65%. Rata-rata kelas adalah 67,25. Jika hasil belajar tersebut dikategorikan dengan menggunakan skala, maka dapat disimpulkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Hasil Belajar Siswa Pra-Tindakan

Tingkat ketuntasan belajar	Kategori	Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat baik	0	0%
80-89	Baik	4	20%
70-79	Cukup	7	35%
<70	Kurang	9	45%
Jumlah		20	100 %

Dari tabel diatas, diketahui bahwa 9 siswa dengan persentase 45% kategori kurang, 7 siswa dengan persentase 35% kategori cukup, dan 4 siswa dengan persentase 20% kategori baik. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa masih kurang dalam menguasai materi dan menyelesaikan latihan soal yang berkaitan dengan bangun datar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah terlihat pada masih banyak siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan peningkatan terhadap hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.

4.2.2. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

a. Aktivitas guru

Observasi (pengamatan) dilakukan oleh guru wali kelas V di lokasi penelitian dimulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya tindakan berupa pengajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada materi pecahan. Hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I disajikan pada tabel berikut. Hasil data observasi aktivitas guru berdasarkan pedoman kriteria sebagai berikut.

Tabel 4.7
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

No	Indikator/Aspek yang diamati	Penilaian					Skor
		A	B	C	D	E	
1.	Guru mengucapkan salam dan doa		√				61
2.	Guru menyampaikan materi Pelajaran		√				61
3.	Ketepatan guru dalam penyampaian menggunakan alat peraga		√				61
4.	Guru menguasai kelas		√				61
5.	Guru membagi kelompok		√				61
6.	Guru memberikan kesempatan siswa dalam menemukan konsep			√			59
7.	Guru memberikan penghargaan pada siswa			√			58
8.	Guru memberikan penguatan		√				61
9.	Guru mengajak siswa menarik Kesimpulan		√				54
10.	Guru mengajak siswa berdoa			√			63
Jumlah hasil observasi		600					
Jumlah butiran pengamatan		10					
Hasil pengamatan		60 (cukup)					

Dapat dihitung dengan rumus:

$$HP = \frac{\text{Jumlah Hasil Observasi}}{\text{Jumlah Butir Pengamatan}}$$

$$HP = \frac{600}{10} = 60$$

Hasil data observasi guru berdasarkan pedoman kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.8
Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Guru

Kriteria Penilaian	Keterangan
A= 81-100%	Baik Sekali
B=61-80 %	Baik
C=41-60%	Cukup
D=21-40%	Kurang
E=0-20%	Sangat Kurang

Dari tabel 4.8 dapat dilihat bahwa jumlah seluruh aspek yang diamati untuk aktivitas guru diperoleh 600 atau 60% berkriteria cukup dengan menggunakan model Observasi (pengamatan) dilakukan oleh guru wali kelas V di lokasi penelitian dimulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya tindakan berupa pengajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada materi pecahan. Hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I disajikan pada tabel berikut. Hasil data observasi aktivitas guruberdasarkan pedoman kriteria sebagai berikut.

Pada mata pelajaran Matematika materi pecahan di kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan Tahun Pelajaran 2023/2024, karena belum memenuhi kriteria ketentuan pelaksanaan pembelajaran yaitu 61 – 80 % atau kriteria baik.

b. **Aktivitas Siswa**

Observasi (pengamatan) dilakukan oleh guru wali kelas V di lokasi penelitian dimulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya tindakan berupa pengajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada pokok bahasan pecahan. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran

pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I

No	Indikator/Aspek yang diamati	Penilaian					Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa menjawab salam dan doa				√		4
2.	Siswa memperhatikan penjelasan Guru			√			3
3.	Ketepatan siswa dalam menggunakan alat peraga				√		4
4.	Keaktifan siswa dalam kelompok				√		4
5.	Bekerja sama dalam kelompok		√				2
6.	Ketepatan menemukan konsep dengan benar				√		4
7.	Memperhatikan kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerja di depan		√				2
8.	Keberanian siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok			√			3
9.	Siswa menghargai pendapat guru dan teman-teman		√				2
10.	Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan soal tes dalam kelompok				√		4
Jumlah							32
Skor Maksimal 10 x 5							50
Nilai Siswa							64
Kategori							Cukup

Dapat dihitung dengan rumus :

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{32}{50} \times 100 = 64$$

Hasil data observasi aktivitas siswa dinilai berdasarkan pedoman kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.10
Kriteria Penilaian Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa

Kriteria Penilaian	Keterangan
5 = 90 – 100	Sangat Baik
4 = 70 – 89	Baik
3 = 50 – 69	Cukup
2 = 30 – 49	Kurang
1 = 10 – 29	Sangat Kurang

Dari tabel 4.10 dapat dilihat bahwa setiap aspek yang diamati untuk kegiatan siswa memiliki nilai 64 jadi dapat dinyatakan aktivitas pada pembelajaran dilaksanakan dengan model *Teams Game Tournament* pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan Tahun Pelajaran 2023/2024 masuk dalam kriteria cukup karena belum memenuhi kriteria pelaksanaan pembelajaran yaitu 70- 89 atau kriteria baik.

4.2.3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

a. Ketuntasan Individu

Berdasarkan tes hasil belajar siswa yang diperoleh pada penelitian tindakan (PTK) dalam pokok bahasan pecahan dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada siklus I diperoleh

data ketuntasan hasil belajar siswa secara individu yang diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Siklus I

No	Nama Siswa	Ketuntasan Belajar (KB)	KKM	Keterangan
1	Afiqa Dyandra	60	75	Tidak Tuntas
2	Albi Athaya	60	75	Tuntas
3	Almira Dwi Talia	80	75	Tuntas
4	Ashira Putri Nst	80	75	Tuntas
5	Auni Batrisya Henjil Srg	80	75	Tuntas
6	Bagas Dwi Suhendra	40	75	Tidak Tuntas
7	Dafina Balqis Sitepu	100	75	Tuntas
8	Khayla Shaffa Az-Zahra	80	75	Tuntas
9	M.Gibran Syahputra	80	75	Tuntas
10	M.Haris Aldiansyah	80	75	Tuntas
11	M.Mirza Ukail	60	75	Tidak Tuntas
12	M.Hadzaifi Zaidan	80	75	Tuntas
13	Nafisha Qaila Putri Srg	60	75	Tidak Tuntas
14	Qaisara Afiqah	60	75	Tidak Tuntas
15	Roofi Malikul Mulki	60	75	Tidak Tuntas
16	Shabrina Fauzana Bb	80	75	Tuntas
17	Zahira Nazwa	60	75	Tidak Tuntas
18	Khanza Mei Azzahra D	80	75	Tuntas
19	Rizky Nazril Andira	80	75	Tuntas
20	Alfa Khazindar Arsyad	60	75	Tidak Tuntas
Jumlah		1.420		
Rata-rata		71		
Keterangan		Tuntas		11
		Tidak Tuntas		9

Berdasarkan tabel 4.11 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas secara individu pada siklus I sebanyak 11 siswa dan 9 siswa yang tidak tuntas dari 20 siswa, dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan Tahun Pelajaran 2023/2024. Berdasarkan ketuntasan belajar siswa secara individu dimana siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah atau mendapat nilai 75, jadi dari hasil yang diperoleh banyak siswa yang belum tuntas secara individu.

b. Ketuntasan Secara Klasikal

Setelah dirangkum hasil ketuntasan belajar siswa secara individu, makadapat dirangkum hasil belajar siswa secara klasikal sebagai berikut:

Tabel 4.12
Ketuntasan Klasikal Siklus I

Keterangan	Siklus I	
	Jumlah Siswa	Presentasi
Siswa yang tuntas belajar	11	55%
Siswa yang tidak tuntas belajar	9	45%
Jumlah	20	100%

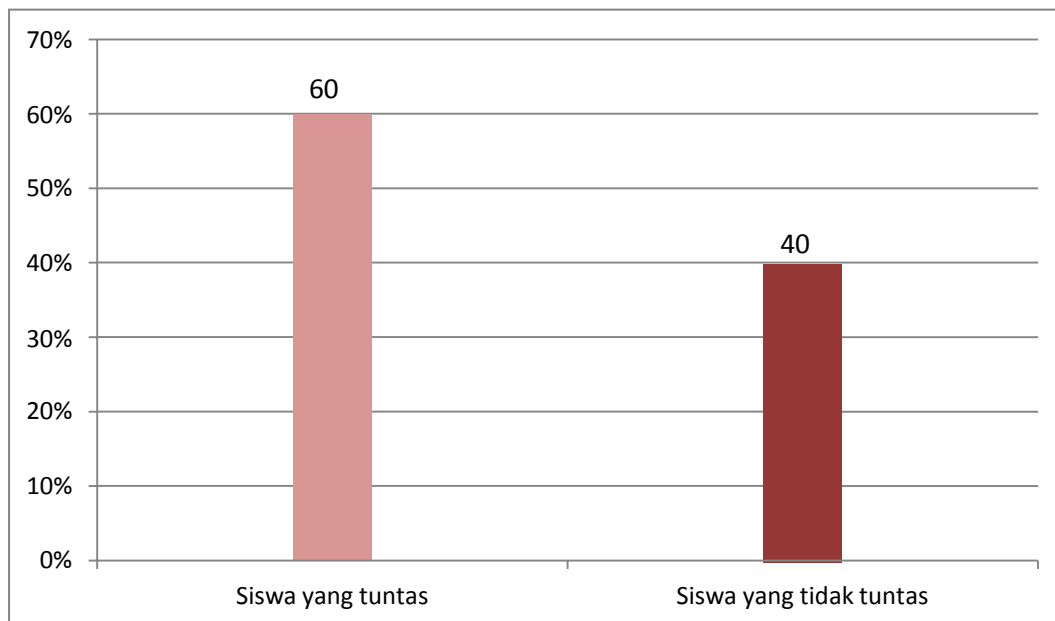
Dengan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Siswa yang tuntas belajar} = \frac{11}{20} \times 100\% = 55\%$$

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tidak tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Siswa yang tidak tuntas belajar} = \frac{9}{20} \times 100\% = 45\%$$



Gambar 4.1
Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pada Siklus I

Dari tabel 4.12 dan diagram 4.1 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas 11 orang siswa dengan presentasi 55% sedangkan siswa yang tidak tuntas 9 orang siswa dengan presentase 45%. Dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada materi pecahan di kelas V SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan Tahun Pelajaran 2023/2024 belum tuntas secara klasikal karena suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika di dalam kelas tersebut $\geq 85\%$ siswa yang tuntas.

c. Rata-rata Nilai Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes siswa pada siklus I, maka nilai rata-rata hasil belajarsiswa sebagai berikut:

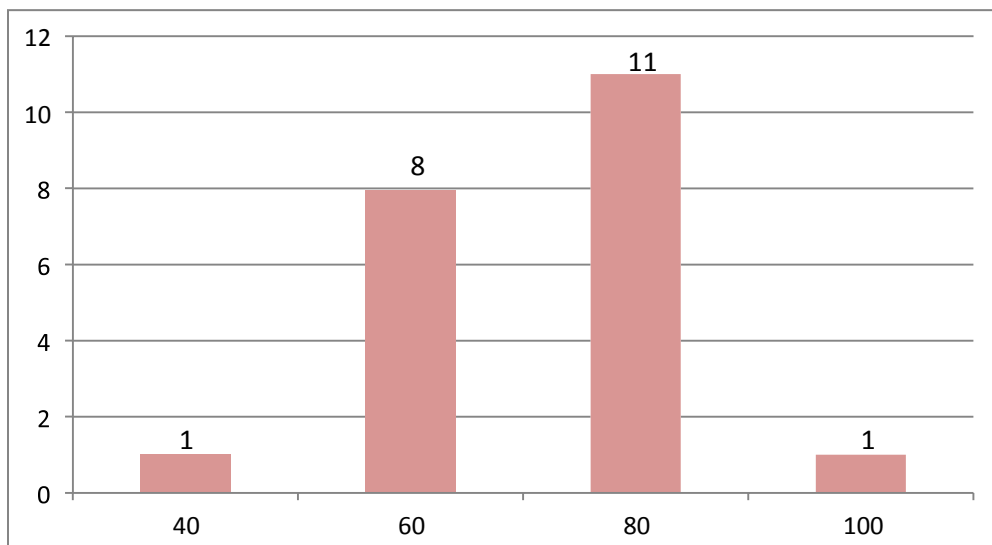
Tabel 4.13
Frekuensi Nilai Siswa Siklus I

Xi	Fi	Fi.xi
20	-	-
40	1	40
60	8	480
80	10	800
100	1	100
Jumlah	20	1420

Dengan rumus:

$$x^{-} = \frac{\sum fi.xi}{\sum fi}$$

$$x^{-} = \frac{1.420}{20} = 71$$



Gambar 4.2
Histogram Frekuensi Nilai Siswa Siklus I

4.2.4. Refleksi Siklus I

Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang tidak tuntas di dalam kelas IV SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan maka perlu dilakukan refleksi. Hal yang dilakukan refleksi observasi guru adalah:

- a. Menjelaskan langkah-langkah kegiatan pelaksanaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* satu persatu dan mencontohkan cara pelaksanaan penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament*.
- b. Menyesuaikan waktu dengan penggunaan RPP, agar tidak banyak waktu yang terbuang sia-sia saat pembelajaran berlangsung.
- c. Guru membuat kondisi kelas lebih kondusif dan menyenangkan agar saat pembelajaran dilaksanakan tidak banyak siswa yang bermain-main.

Hal yang perlu dilakukan dalam refleksi observasi siswa adalah:

- a. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar siap mendengarkan penjelasan guru dengan baik
- b. Guru memberitahu siswa bagi siswa yang aktif bertanya maka akan mendapat nilai tambahan
- c. Guru mengajak siswa agar lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran
- d. Guru memberitahu siswa agar lebih memperhatikan dan mencatat materi yang dijelaskan guru.

4.2.5. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

- a. Aktivitas guru

Observasi (pengamatan) dilakukan oleh guru wali kelas V di

lokasi penelitian dimulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya tindakan berupa pengajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada materi pecahan. Hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.14
Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

No	Indikator/Aspek yang diamati	Penilaian					Skor
		A	B	C	D	E	
1.	Guru mengucapkan salam dan doa	√					80
2.	Guru menyampaikan materi Pelajaran		√				79
3.	Ketepatan guru dalam penyampaian menggunakan alat peraga	√					80
4.	Guru menguasai kelas		√				78
5.	Guru membagi kelompok	√					80
6.	Guru memberikan kesempatan siswa dalam menemukan konsep	√					80
7.	Guru memberikan penghargaan pada siswa	√					80
8.	Guru memberikan penguatan		√				79
9.	Guru mengajak siswa menarik Kesimpulan	√					80
10.	Guru mengajak siswa berdoa	√					80
Jumlah hasil observasi		796					
Jumlah butiran pengamatan		10					
Hasil pengamatan		79,6 (Baik)					

Dapat dihitung dengan rumus:

$$HP = \frac{\text{Jumlah hasil observasi}}{\text{Jumlah butir pengamatan}}$$

$$HP = \frac{796}{10} = 79,6$$

Hasil data observasi guru berdasarkan pedoman kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.15
Kriteria Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Guru

Kriteria Penilaian	Keterangan
A= 81-100%	Baik Sekali
B=61-80 %	Baik
C=41-60%	Cukup
D=21-40%	Kurang
E=0-20%	Sangat Kurang

Dari hasil observasi diatas maka dapat dinyatakan aktivitas guru diperoleh 79,6% berdasarkan pelaksanaan observasi aktivitas guru adalah kriteria baik.

b. Aktivitas siswa

Observasi (pengamatan) dilakukan oleh guru wali kelas V di lokasi penelitian dimulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya tindakan berupa pengajaran dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada materi pecahan. Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.16
Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II

No	Indikator/Aspek yang diamati	Penilaian					Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa menjawab salam dan doa				√		4
2.	Siswa memperhatikan penjelasan Guru				√		4
3.	Ketepatan siswa dalam menggunakan alat peraga				√		4
4.	Keaktifan siswa dalam kelompok				√		4
5.	Bekerja sama dalam kelompok				√		4

6.	Ketepatan menemukan konsep dengan benar				√	5	
7.	Memperhatikan kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerja di depan				√	4	
8.	Keberanian siswa mempresentasikan hasil kerja Kelompok				√	4	
9.	Siswa menghargai pendapat guru dan teman-teman				√	4	
10.	Tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan soal tes dalam kelompok				√	4	
Skor perolehan					36	5	41
Skor maksimum		5 x 10			50		
Nilai siswa					82		
Kategori					Baik		

Dapat dihitung dengan rumus :

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{41}{50} \times 100 = 82 \text{ (Baik)}$$

Hasil data observasi aktivitas siswa dinilai berdasarkan pedoman kriteriasebagai berikut:

Tabel 4.17
Kriteria Penilaian Observasi Aktivitas Siswa

Kriteria Penilaian	Keterangan
5 = 90 – 100	Sangat Baik
4 = 70 – 89	Baik
3 = 50 – 69	Cukup
2 = 30 – 49	Kurang
1 = 10 – 29	Sangat Kurang

Dari hasil di atas maka dapat dinyatakan aktivitas siswa memperoleh nilai 82 berkriteria baik.

4.2.6. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

a. Ketuntasan individu

Adapun hasil belajar yang diperoleh pada penelitian tindakan kelas siklus II ini, yaitu melalui ketuntasan belajar secara individu yang diuraikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.18
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Individu Siklus II

No	Nama Siswa	Ketuntasan Belajar (KB)	KKM	Keterangan
1	Afiqa Dyandra	80	75	Tuntas
2	Albi Athaya	80	75	Tuntas
3	Almira Dwi Talia	80	75	Tuntas
4	Ashira Putri Nst	100	75	Tuntas
5	Auni Batrisya Henjil Srg	80	75	Tuntas
6	Bagas Dwi Suhendra	60	75	Tidak Tuntas
7	Dafina Balqis Sitepu	100	75	Tuntas
8	Khayla Shaffa Az-Zahra	80	75	Tuntas
9	M.Gibran Syahputra	100	75	Tuntas

10	M.Haris Aldiansyah	80	75	Tuntas
11	M.Mirza Ukail	60	75	Tidak Tuntas
12	M.Hadzaifi Zaidan	80	75	Tuntas
13	Nafisha Qaila Putri Srg	80	75	Tuntas
14	Qaisara Afiqah	60	75	Tidak Tuntas
15	Roofi Malikul Mulki	80	75	Tuntas
16	Shabrina Fauzana Bb	100	75	Tuntas
17	Zahira Nazwa	80	75	Tuntas
18	Khanza Mei Azzahra D	80	75	Tuntas
19	Rizky Nazril Andira	80	75	Tuntas
20	Alfa Khazindar Arsyad	80	75	Tuntas
Jumlah		1620		
Rata-rata		81		
Keterangan		Tuntas		17
		Tidak Tuntas		3

Berdasarkan tabel 4.18 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas secara individu pada siklus II sebanyak 17 siswa dan 3 siswa yang tidak tuntas dari 20 siswa. Siswa yang dikatakan tuntas secara individu apabila siswa tersebut mencapai nilai 75.

b. Ketuntasan Secara Klasikal

Setelah dirangkum hasil ketuntasan belajar siswa secara individu, maka dapat dirangkum hasil belajar siswa secara klasikal sebagai berikut:

Tabel 4.19
Ketuntasan Klasikal SiklusII

Keterangan	Siklus II	
	Jumlah Siswa	Presentasi
Siswa yang tuntas belajar	17	85%
Siswa yang tidak tuntas belajar	3	15%
Jumlah	20	100%

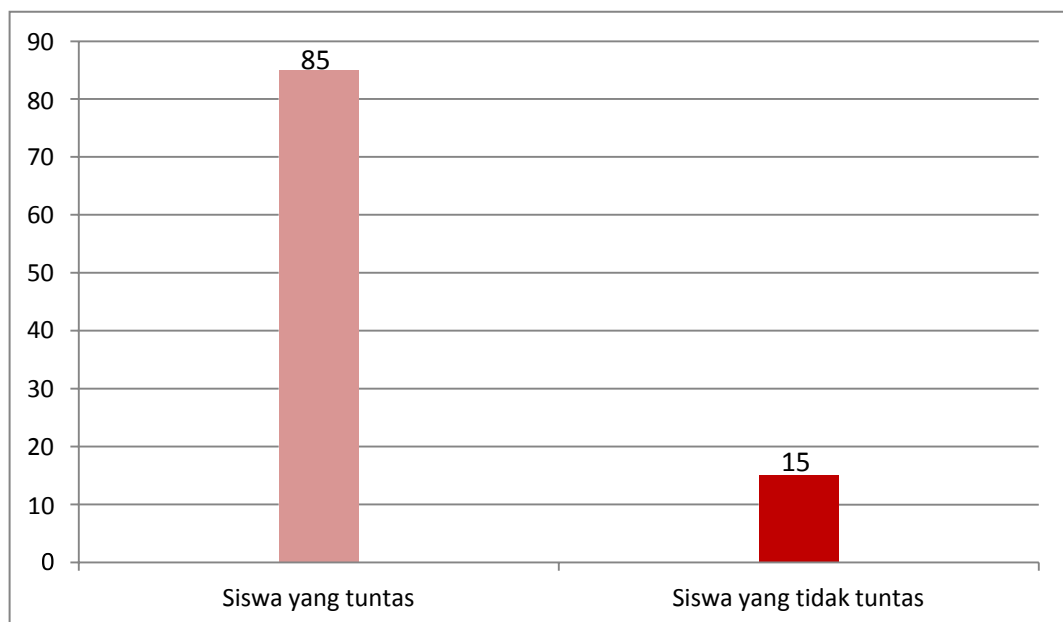
Dengan Rumus :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Siswa yang tuntas belajar} = \frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$$

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tidak tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Siswa yang tidak tuntas belajar} = \frac{3}{20} \times 100\% = 15\%$$



Gambar 4.3
Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Pada Siklus II

Dari tabel 4.19 dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas 17 orang siswa dengan presentasi 85% sedangkan siswa yang tidak tuntas 3 orang siswa dengan presentasi 15%. Dengan menggunakan model *Teams Game*

Tournament pada materi bangun datar di kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan Tahun Pelajaran 2023/2024 tuntas secara klasikal, karena suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika di dalam kelas tersebut $\geq 85\%$ siswa yang tuntas.

c. Rata-rata Nilai Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes siswa pada siklus II, maka nilai rata-rata hasil belajarsiswa sebagai berikut:

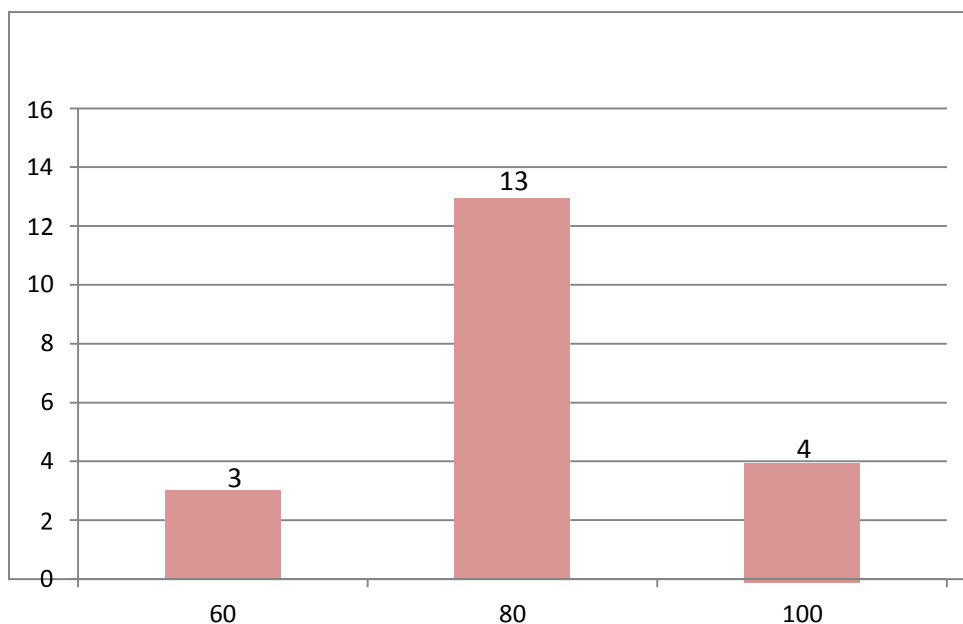
Tabel 4.20
Frekuensi Nilai Siswa Siklus II

Xi	Fi	Fi.xi
20	-	-
40	-	-
60	3	180
80	13	1.040
100	4	400
Jumlah	20	1.620

Dengan rumus:

$$x^- = \frac{\sum fi.xi}{\sum fi}$$

$$x^- = \frac{1620}{20} = 81$$



Gambar 4.4
Histogram frekuensi nilai siswa siklus II

4.2.7. Refleksi Siklus II

Dari hasil analisis yang dilakukan pada siklus II dapat diperoleh perubahan-perubahan sebagai berikut:

- a) Hasil pelaksanaan observasi guru pada siklus I adalah 60 % berkategori cukup setelah dilaksanakan perbaikan di siklus II meningkat menjadi 79,6% dengan kategori baik.
- b) Observasi siswa di siklus I adalah 64 dengan kategori cukup mengalami peningkatan menjadi 82 dengan kategori baik.
- c) Hasil belajar siswa pada materi pecahan siklus I mengalami peningkatan, pada siklus I dengan tingkat ketuntasan belajar secara individu yaitu 11 siswa. Pada siklus II meningkatkan menjadi 17 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas belajar dari 20 orang siswa. Ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu 55% dan pada siklus II sebesar 85% dan nilai rata-rata siklus I yaitu 71 meningkat pada siklus II yaitu 81.

Maka penggunaan model *Teams Game Tournament* di kelas V SD Ar-RahmanIslamic Fullday School Medan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan tercapainya tingkat ketuntasan tersebut maka proses belajar mengajar tidak lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4.3. Pembahasan Penelitian

Dari hasil perbaikan pembelajaran terhadap 20 siswa di kelas V SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan Tahun Pelajaran 2023/2024, dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* pada mata pelajaran Matematika dengan materi pecahan. Adapun hasil belajar siswa yang dipaparkan pada siklus I yakni pelaksanaan pembelajaran hasil observasi guru yaitu 60 % dengan kategori cukup dan hasil observasi siswa yaitu 64% dengan kategori cukup. Pada tabel 4.12 bahwa siswa yang tuntas atau mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 11 siswa dari 20 siswa dan yang tidak tuntas atau mendapat nilai ≤ 75 sebanyak 9 siswa dari 20 siswa dengan ketuntasan klasikal 55% dan rata-ratanya 71. Untuk mencapai ketuntasan yang efektif secara klasikal yang dipaparkan pada bab III harus mencapai $\geq 85\%$ sehingga dapat dikatakan bahwa siklus I hasil belajar siswa belum tuntas secara klasikal.

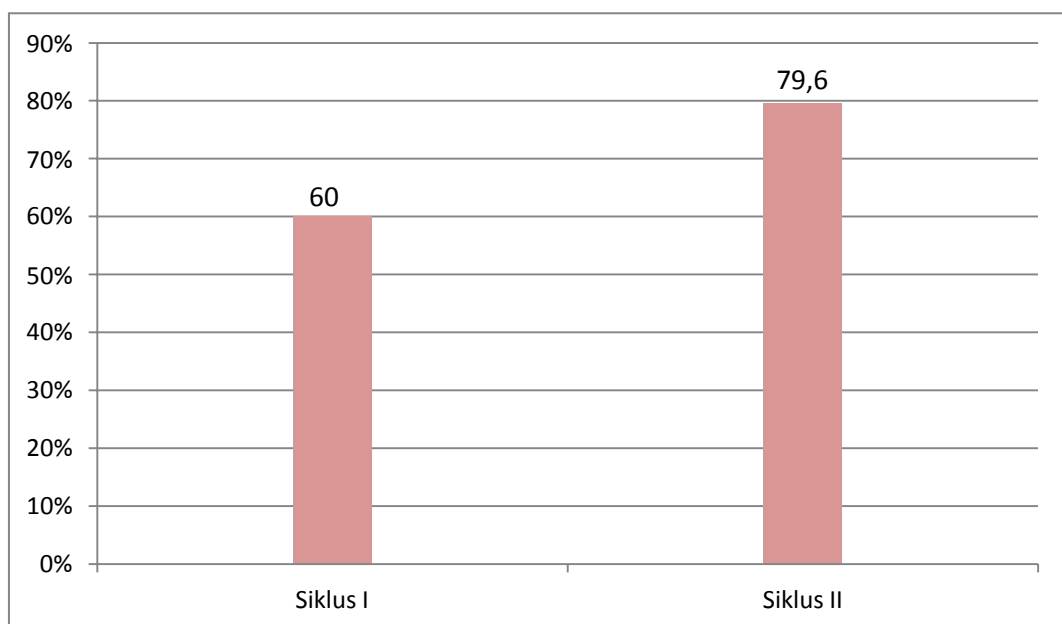
Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II yaitu untuk guru 79.6% dengan kategori baik dan untuk kegiatan siswa yang telah tuntas 17 siswa dari 20 siswa atau 85% dan rata-ratanya 81 jadi dinyatakan bahwa pada siklus ke II penggunaan model *Teams Game Tournament* pada mata pelajaran matematika materi *Teams Game Tournament* guru dan siswa sudah berkategori baik, hasil belajar siswa sudah tuntas secara individu dan klasikal, dan nilai rata-rata siswa telah meningkat.

4.3.1. Pelaksanaan Pembelajaran

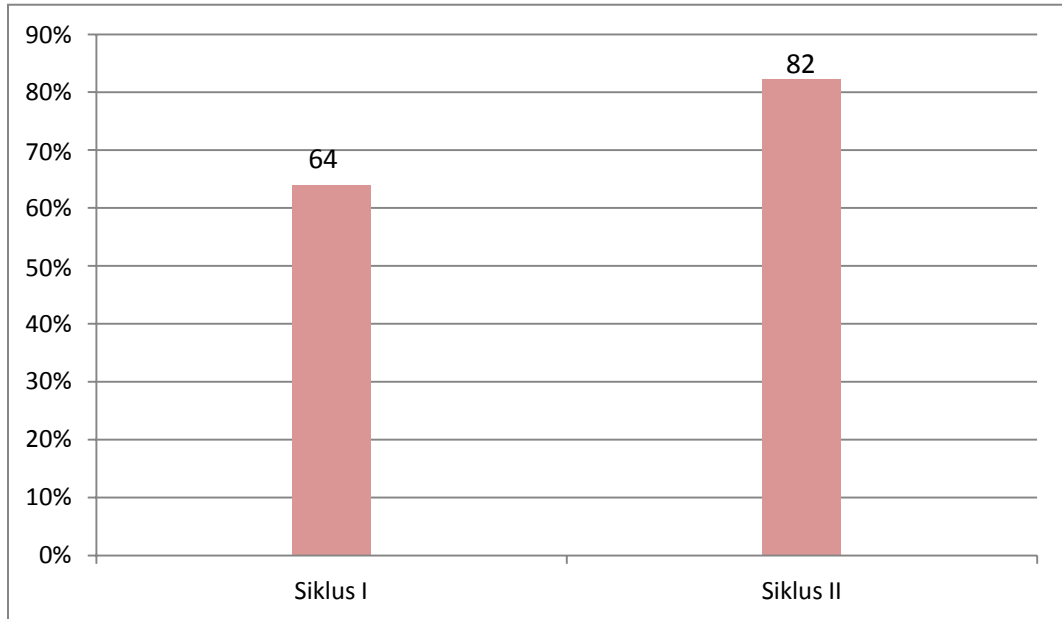
Dari hasil observasi dalam hal kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan siklus I dan siklus II adalah:

- a. Hasil observasi dari pengamatan aktivitas guru pada siklus I dengan presentase 60% dan aktivitas siswa 64 dapat dikategorikan cukup.
- b. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II dengan presentase 79,6% dan aktivitas siswa dengan nilai 82 dan dapat dikatakan dalam kategori baik.

Untuk melihat perubahan peningkatan hasil pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.5
Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Siklus I Dan Siklus II



Gambar 4.6
Rekapitulasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II

4.3.2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar matematika siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

- a. Pada saat *pre-test* (tes awal) yang dilakukan, kemampuan yang diperoleh siswa masih sangat rendah dalam menguasai materi dan menyelesaikan soal latihan yang diberikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* yang dilakukan oleh 20 siswa, hanya 7 siswa atau 35% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan sebanyak 13 siswa atau 65% belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata kelas adalah 67,25. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut maka digunakan model *Times Game Tournament* pada saat proses pembelajaran. Hasil belajar siswa pada siklus I yang tuntas belajar 11 siswa dan 9 siswa yang tidak tuntas belajar. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat yaitu

siswa yang tuntas 17 orang dan siswa yang tidak tuntas 3 siswa. Untuk mengetahui peningkatan nilai hasil belajar siswa secara individu pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.21.

Tabel 4.21
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Secara Individu
Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Nama Siswa	KKM	KB Pra Siklus	KB Siklus I	KB Siklus II	Keterangan
1	Afiqa Dyandra	75	60	60	80	Tuntas
2	Albi Athaya	75	70	60	80	Tuntas
3	Almira Dwi Talia	75	70	80	80	Tuntas
4	Ashira Putri Nst	75	60	80	100	Tuntas
5	Auni Batrisya Henjil Srg	75	80	80	80	Tuntas
6	Bagas Dwi Suhendra	75	40	40	60	Tidak Tuntas
7	Dafina Balqis Sitepu	75	85	100	100	Tuntas
8	Khayla Shaffa Az-Zahrajnm	75	75	80	80	Tuntas
9	M.Gibran Syahputra	75	70	80	100	Tuntas
10	M.Haris Aldiansyah	75	75	80	80	Tuntas
11	M.Mirza Ukail	75	60	60	60	Tidak Tuntas
12	M.Hadzaifi Zaidan	75	80	80	80	Tuntas
13	Nafisha Qaila Putri Srg	75	60	60	80	Tuntas
14	Qaisara Afiqah	75	60	60	60	Tidak Tuntas
15	Roofi Malikul Mulki	75	60	60	80	Tuntas
16	Shabrina Fauzana Bb	75	75	80	100	Tuntas
17	Zahira Nazwa	75	60	60	80	Tuntas
18	Khanza Mei Azzahra D	75	85	80	80	Tuntas
19	Rizky Nazril Andira	75	70	80	80	Tuntas
20	Alfa Khazindar Arsyad	75	50	60	80	Tuntas

b. Pencapaian hasil belajar secara klasikal pada pra siklus 35% kemudian hasil belajar klasikal pada siklus I 55% meningkat pada siklus II menjadi 85%. Penggunaan model *Teams game tournament* pada mata pelajaran matematika materi pecahan telah dilaksanakan secara maksimal meskipun dalam pelaksanaannya masih ada yang belum tuntas yaitu 3 orang siswa. Namun dilihat dari segi nilai belajarnya sudah mengalami peningkatan nilai hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dengan jelas pada tabel 4.22.

Tabel 4.22
Rekapitulasi Hasil Belajar Secara Klasikal
Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Tes	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	Keterangan
1.	Pra Siklus	7 (35%)	13(65%)	Meningkat
2.	Siklus I	11 (55%)	9 (45%)	
3.	Siklus II	17 (85%)	3 (15%)	

Gambar 4.7

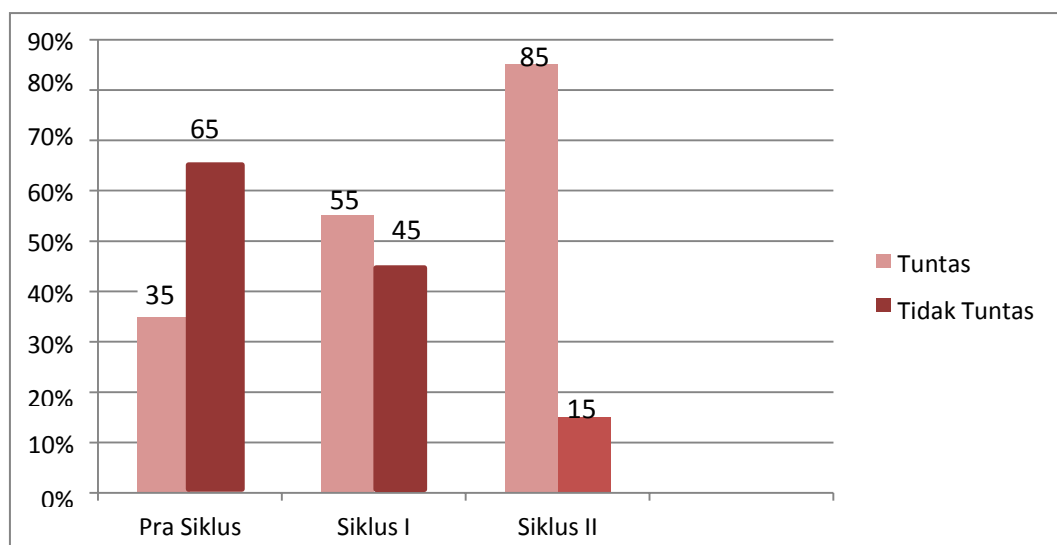


Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar
KlasikalPra Siklus, Siklus I Dan Siklus II

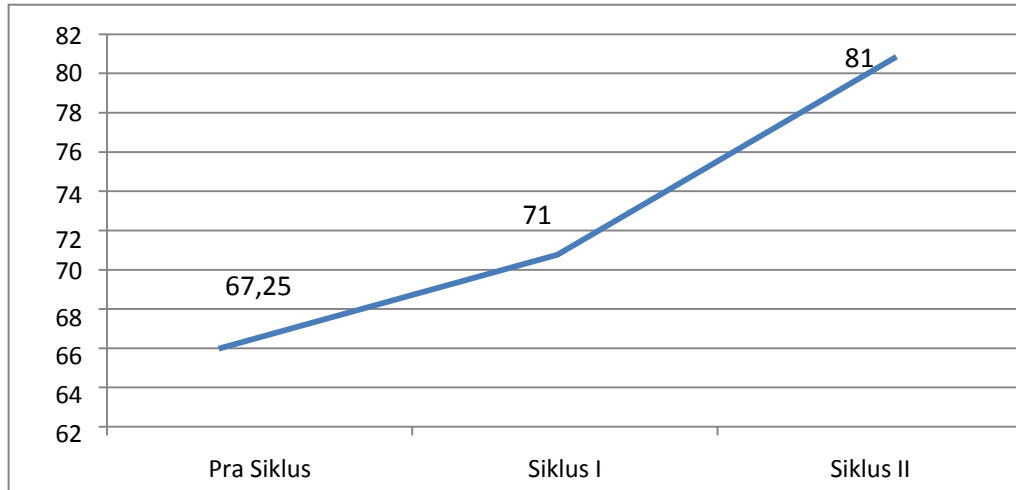
Dari tabel 4.22 dan gambar 4.7 dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal dari pra siklus, siklus I dan siklus II pada pelajaran matematika materi pecahan di kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan Tahun Pelajaran 2023/2024 dan telah mencapai ketuntasan klasikal yaitu 85%.

c. Nilai rata-rata pada pra siklus 67,25 , kemudian siklus I yaitu 71 meningkat pada siklus II menjadi 81. Hal ini berarti bahwa dengan menggunakan model *Teasm Game Tournament* pada pelajaran matematika pada materi bangun datar yang dilaksanakan penulis hasil belajar siswa meningkat. Hal ini berdasarkan target ketuntasan belajar yaitu 75 dan hasil belajar secara klasikal 85% sudah tercapai. Untuk mengetahui adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.23 yaitu:

Tabel 4.23
Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Belajar siswa
Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Tes	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1	Pra Siklus	67,25	Meningkat
2	Siklus I	71	
3	Siklus II	81	

Tingkat keberhasilan pembelajaran dengan penerapan model *Teams Game Tournament* dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.8
Diagram Rekapitulasi Nilai Rata-Rata
Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II

Dari tabel 4.23 dan gambar 4.8 adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari pra siklus, siklus I ke siklus II. Maka penggunaan model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan nilai belajar siswa di kelas IV SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan Tahun Pelajaran 2023/2024. Adapun rekapitulasi hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel4.24
Rekapitulasi Data Hasil Penelitian
Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

Data		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Pelaksanaan pembelajaran	a. Aktivitas guru	-	59,9%	79,6%
	b. Aktivitas siswa	-	64	82
Hasil Belajar	a. Tuntas individu	7 siswa	11 siswa	17 siswa
	b. Tuntas klasikal	35%	55 %	85%
Rata-rata		67,25	71	81

Data tabel diatas telah menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah tindakan. Dan dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan penelitian ini dapat terbukti kebenarannya, yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas V SD Ar-Rahman Islamic Fullday School Medan Tahun Pelajaran 2023/2024.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa melalui penerapan model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa materi pecahan di kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan, oleh karena itu peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Game Tournament* pada pembelajaran matematika dalam materi pecahan di kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan tahun pelajaran 2023/2024 sudah berkriteria baik
2. Ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan model *Teams Game Tournament* pada pembelajaran matematika dalam materi pecahan di kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan tahun pelajaran 2023/2024 sudah tuntas secara klasikal
3. Hasil belajar matematika siswa kelas V SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan sebelum diterapkan model *Teams Game Tournament* masih rendah, hal ini terlihat dari data hasil belajar siswa yang diperoleh saat melakukan *pre-test* masih banyak yang belum lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model *Teams Game Tournament* meningkat, terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa disetiap siklus yang mengalami peningkatan dan jumlah siswa yang

memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) disetiap siklus juga meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk dapat mengarahkan guru dalam menggunakan model atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini sebagai bahan masukan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model atau strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi siswa, diharapkan siswa memiliki keaktifan dan partisipasi belajar yang baik dalam proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memberikan variasi dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa ketika menjadi pendidik kelak sehingga pembelajaran matematika tidak terkesan monoton dan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arlina, A., Sari, D. P., Safitri, D., Nuraisyah, N., & Nisa, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran SKI Kelas V Di Sekolah MIS Al-Amin Tembung. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 21-32.
- Aqib, Z., Jaiyaroh, S., Diniati, E., & Khotimah, K. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SD, SLB, dan TK*. Yrama Widya.
- Fatmahanik, U. (2019). Diagnosa Kesulitan Mahasiswa PGMI IAIN Ponorogo Dalam Membelajarkan Bilangan Pecahan. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 4(1), 133-144.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Huda Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Nur, M. (2011). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Ovan, S. P. (2022). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Prenada Media.
- Paizaluddin, & Ermalinda. (2014). *Penelitian Tindakan kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis Praktis*. ALFABETA.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Aspari, R. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran PT*. Rajagrafindo Persada
- Purnomo, Y. W. (2015). *Pembelajaran Matematika untuk PGSD*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Rohmah, S. N. (2021). Strategi Pembelajaran Matematika. UAD PRESS.
- Rosmala, A. (2021). Model-model pembelajaran matematika. Bumi Aksara.
- Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24-37.
- Seviana, S. W. (2013). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Situmorang, M. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. *Strategi Menulis Proposal, Laporan dan Artikel Ilmiah*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Sundari, H. (2015). Model-model pembelajaran dan pemerolehan bahasa kedua/asling. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 106-117.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and society journal*, 1(1), 29-34.

LAMPIRAN

Lampiran 1.
(RPP Siklus I)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Ar-Rahman <i>Islamic Fuulday School</i> Medan
Kelas	: V/ I
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi Pokok	: Pecahan
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a) setelah berdiskusi, siswa mampu mengenal pecahan melalui benda konkret
- b) Dengan kegiatan mengeksplorasi lingkungan siswa dapat mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dari benda konkret secara tepat
- c) Dengan kegiatan mengamati benda, siswa dapat menyajikan pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh menggunakan benda konkret
- d) Setelah mengamati tesk visual, siswa mampu mengidentifikasi nama pecahan dari gambar tersebut

B. Kompetensi Dasar (KD)

- a. Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret
- 4.4. Menyajikan pecahan sebagai dari keseluruhan menggunakan benda-bendakonkret

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa ➤ guru melakukan absensi dan memeriksa kerapian pakaian siswa ➤ guru menginformasikan tujuan pembelajaran, dan menginformasikan tema yang akan di pelajari yaitu materi tentang bentuk pecahan ➤ guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, bertanya, mengeksplorasi, dan menyimpulkan 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ sebelum memulai pembelajaran menyanyikan lagu nasionalis “Garuda Pancasila” ➤ guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai bentuk pecahan ➤ guru mengajak siswa membaca dalam hati buku bacaan yang mereka bawa, kegiatan membaca dalam hatidilakukukan 10 menit 	15 Menit

<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ pada awal pembelajaran guru mengkondisikan siswa secara klasikan dengan menunjuk siswa membaca mengenal pecahan dengan suara nyaring ➤ guru menstimulus daya analisis siswa agar siswa memberikan pertanyaan sesuai dengan materi pecahan ➤ Setelah siswa selesai menulis, guru meminta siswa untuk mengamati buah pisang yang dibawa guru dari rumah. ➤ Guru memancing dengan pertanyaan pertanyaan, “Siapa yang suka pisang?” ➤ Lalu guru membagi pisang menjadi dua. Satu bagian diberikan pada siswa A dan satu bagian diberikan pada siswa 	<p>45 Menit</p>
	<p>B. Guru memancing pengetahuan siswa dengan menjelaskan konsep pecahan. Satu pisang dibagi dua, dapat kita tulis $\frac{1}{2}$</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ guru bertanya apakah siswa mengetahui apa itu pecahan ➤ Guru mulai menggunakan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> Langkah-langkah model pembelajaran TGT : tahap penyajian kelas (class- presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition) ➤ guru menjelaskan materi pembelajaran ➤ setelah menjelaskan materi, guru membagi siswa menjadi 2 kelompok dan 	

	<p>kemudian membagi kartu domino yang berisikan soal dan jawaban.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 kelompok tersebut kemudian di pertemukan dan melakukan simulasi pertandingan antara kelompok 1 dan kelompok 2 ➤ Kemudian permainan dimulai dan diambil lah satu kartu dari kartu sisa untuk memulai permainan ➤ Ketua kelompok melakukan suit untuk menentukan pemain pertama ➤ Kedua kelompok diberi waktu untuk menyelesaikan permainan dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing ➤ Apabila di dalam kelompok tidak menemukan kartu yang sesuai, maka di ambil lagi kartu domino yang tersisa tadi sampai menemukan yang cocok ➤ Pemenang yang akan mendapatkan reward dapat ditentukan apabila salah satu dari kelompok dapat terlebih dahulu menghabiskan kartu yang ada pada kelompok tersebut. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ➤ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ➤ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ➤ Melakukan penilaian hasil belajar 	10 menit

	➤ Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)	
--	--	--

D. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Teams Games Tournament*

Metode : Diskusi kelompok

E. Sumber dan Media

- Media : Papan tulis, spidol, LKS, kartu domino dan buah pisang
- Sumber : Buku Pegangan Siswa Pelajaran Matematika Kelas V SD

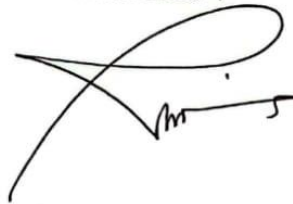
E. Penilaian:

- Penilaian kognitif
 - a. Penilaian : Tes tertulis
 - b. Bentuk instrumen : soal pilihan ganda 10 soal
 - c. Skor : jawaban benar skor 10
 - d. Nilai : $10 \times 10 = 100$
 - e. Keterangan : Pembelajaran dianggap berhasil apabila lebih dari 85% siswa berhasil mencapai KKM.

Medan, 06 September 2023

Mengetahui

Wali Kelas V

**Rodiah Nur Nasution, S.H**

Observer

**Kartika Indrayati**

Kepala Sekolah



Drs. Yahya Syamsudin, M.Ag

Lampiran 02.
(RPP Siklus II)

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Ar-Rahman *Islamic Fullday School* Medan

Kelas :IV/ I

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Pecahan

Alokasi Waktu : 2x35 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a) Setelah Berdiskusi, siswa mampu menentukan bentuk pecahan dan caramembacanya sesuai gambar
- b) Dengan mengamati, siswa mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari bendakonkret secara tepat.
- c) Dengan memperhatikan contoh, siswa dapat menyajikan pecahan menggunakanbenda konkret dengan benar.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- a. Mengenerelalisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakanbenda-benda konkret
- 5.2. Menyajikan pecahan sebagai bagian dari Keseluruhan menggunakan benda-benda konkret

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deksripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa ➤ guru melakukan absensi dan memeriksa kerapihan pakaian siswa ➤ guru menginformasikan tujuan pembelajaran, dan menginformasikan tema yang akan di pelajari yaitu materi tentang bentuk pecahan ➤ Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan. ➤ Guru mengaitkan materi dengan pengetahuan siswa. Caranya dengan memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Guru menyampaikan bentuk kegiatan individu, kelompok, atau klasikal yang akan siswa lakukan. ➤ guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, bertanya, mengeksplorasi, dan menyimpulkan ➤ sebelum memulai pembelajaran menyanyikan lagu nasionalis “Bagimu Negeri” 	10 Menit

<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ pada awal pembelajaran guru mengkondisikan siswa secara klasikan dengan menunjuk siswa membaca mengenal pecahan dengan suara nyaring ➤ Guru bertanya jawab dengan siswa, apa yang biasa mereka makan saat sarapan pagi? ➤ guru menstimulus daya analisis siswa agar siswa memberikan pertanyaan sesuai dengan materi pecahan ➤ Siswa diminta mengamati gambar yang ada di depan yang dibawa guru dari rumah. ➤ Mintalah siswa menuliskan lambang pecahan pada gambar. Berapakah lambang pecahannya? ➤ Perkuat konsep tentang pecahan sederhana pada siswa. ➤ guru menjelaskan materi pembelajaran ➤ guru menggunakan model pembelajaran <i>teams games tournament</i> Langkah-langkah pembelajaran model TGT : tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). ➤ setelah menjelaskan materi, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dan kemudian membagi kartu domino yang berisikan soal dan jawaban. ➤ Guru memberikan satu soal di papan tulis dan bagi perwakilan kelompok yang terlebih dulu menjawab cepat dan tepat maka kelompok tersebut dianggap 	<p>45 Menit</p>
--------------------	---	------------------------

	<p>telah memenangkan babak pertama</p> <ul style="list-style-type: none">➤ 2 kelompok yang tersisa akan bertanding terlebih dahulu untuk mencari pemenang babak kedua dan yang akan diadu pada final dengan kelompok pertama tadi➤ Kemudian permainan dimulai dan diambil lah satu kartu dari kartu sisa untuk memulai permainan➤ Ketua kelompok melakukan suit untuk menentukan pemain pertama➤ Kedua kelompok diberi waktu untuk menyelesaikan permainan dengan cara berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing➤ Apabila di dalam kelompok tidak menemukan kartu yang sesuai, maka di ambil lagi kartu domino yang tersisa tadi sampai menemukan yang cocok➤ Pemenang yang akan mendapatkan reward dapat ditentukan apabila salah satu dari kelompok dapat terlebih dahulu menghabiskan kartu yang ada pada kelompok tersebut.	
--	--	--

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ➤ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ➤ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ➤ Melakukan penilaian hasil belajar ➤ Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 Menit
---------	--	----------

D. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : *Teams Games Tournament*

Metode : Diskusi kelompok

E. Sumber dan Media

- Media : Papan tulis, spidol, LKS, kartu domino dan buah pisang
- Sumber : Buku Pegangan Siswa Pelajaran Matematika Kelas V SD

E. Penilaian:

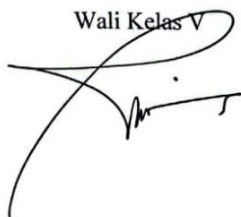
➤ Penilaian kognitif

- a. Penilaian : Tes tertulis
- b. Bentuk instrumen : soal pilihan ganda 10 soal
- c. Skor : jawaban benar skor 10
- d. Nilai : $10 \times 10 = 100$
- e. Keterangan : Pembelajaran dianggap berhasil apabila lebih dari 85% siswa berhasil mencapai KKM.

Medan, 06 September 2023

Mengetahui

Wali Kelas V

**Rodiah Nur Nasution, S.H**

Observer

**Kartika Indrayati**

Kepala Sekolah


Drs. Yahya Syamsudin, M.Ag

Lampiran 03

SOAL & KUNCI JAWABAN PRA-SIKLUS

Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

1. Hasil penjumlahan dari pecahan desimal $8,25 + 6,275$ adalah....
 - a. 1,3525
 - b. 6,090
 - c. 14,525
 - d. 7,100

Jawaban : C

2. Pecahan yang tidak senilai dengan 8 adalah...
 - a. $\frac{36}{3}$
 - b. $\frac{24}{3}$
 - c. $\frac{48}{6}$
 - d. $\frac{56}{7}$

Jawaban : A

3. Bentuk pecahan campuran dari $\frac{12}{8}$ adalah...
 - a. $1\frac{3}{8}$
 - b. $1\frac{1}{8}$
 - c. $1\frac{1}{4}$
 - d. $1\frac{1}{2}$

Jawaban : D

4. Fina menggunakan $\frac{2}{7}$ meter pita untuk membuat hiasan rambut untuk adiknya. Sekarang sisa tali yang Hani miliki adalah $\frac{10}{21}$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Fiza miliki?
 - a. $\frac{16}{21}$ meter
 - b. $\frac{10}{16}$ meter
 - c. $\frac{8}{21}$ meter
 - d. $\frac{12}{21}$ meter

Jawaban : A

5. Pecahan 75% termasuk ke dalam pecahan...
 - a. Pecahan campuran
 - b. Pecahan desimal
 - c. Persen

d. Pecahan biasa

Jawaban : C

6. 0,16 senilai dengan pecahan...

- a. $\frac{4}{25}$
- b. $\frac{3}{25}$
- c. $\frac{4}{4}$
- d. $\frac{1}{2}$

Jawaban : A

7. Bentuk pecahan biasa dari $1\frac{2}{8}$ adalah...

- a. $\frac{8}{24}$
- b. $\frac{11}{8}$
- c. $\frac{3}{24}$
- d. $\frac{10}{8}$

Jawaban : D

8. Manakah pecahan yang lebih besar dari $\frac{7}{8}$?

- a. $\frac{6}{11}$
- b. $\frac{2}{5}$
- c. $\frac{9}{10}$
- d. $\frac{5}{6}$

Jawaban : C

9. Urutkanlah bilangan pecahan berikut dari yang terkecil hingga yang terbesar

$\frac{1}{3}, \frac{9}{10}, \frac{6}{8}, \frac{2}{3} \dots$

- a. $\frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{6}{8}, \frac{9}{10}$
- b. $\frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{4}{5}, \frac{6}{8}$
- c. $\frac{2}{3}, \frac{1}{3}, \frac{6}{8}, \frac{4}{5}$
- d. $\frac{6}{8}, \frac{4}{5}, \frac{2}{3}, \frac{1}{3}$

Jawaban : A

10. Ibu membeli $\frac{1}{2}$ kg apel kemudian ibu membeli lagi $\frac{1}{4}$ jeruk dan $\frac{2}{4}$ anggur. Berapakah jumlah buah yang dibeli ibu seluruhnya.....

- a. $\frac{3}{2}$
- b. $\frac{3}{6}$
- c. $\frac{5}{4}$
- d. $\frac{4}{4}$

Jawaban : C

Lampiran 04

SOAL&KUNCI JAWABAN SIKLUS 1

Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

1. Hasil penjumlahan dari pecahan desimal $5,56 + 3,219$ adalah.....
 - a. 1,3525
 - b. 3,785
 - c. 8,779
 - d. 7,100

Jawaban : B

2. Pecahan yang tidak senilai dengan 12 adalah...
 - a. $36/3$
 - b. $24/2$
 - c. $48/4$
 - d. $56/7$

Jawaban : D

3. Bentuk pecahan campuran dari $11/8$ adalah...
 - a. $1\frac{3}{8}$
 - b. $1\frac{1}{8}$
 - c. $1\frac{1}{4}$
 - d. $1\frac{1}{2}$

Jawaban : A

4. Hani menggunakan $2/4$ meter tali untuk membuat kerajinan tangan simpul tali. Sekarang sisa tali yang Hani miliki adalah $8/12$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Fiza miliki?
 - a. $14/12$ meter
 - b. $10/16$ meter
 - c. $8/12$ meter
 - d. $10/12$ meter

Jawaban : A

5. Pecahan $3\frac{21}{24}$ termasuk ke dalam pecahan...
 - a. Pecahan campuran
 - b. Pecahan desimal
 - c. Persen
 - d. Pecahan biasa

Jawaban : A

6. 0,5 senilai dengan pecahan...

- a. $\frac{4}{25}$
- b. $\frac{3}{25}$
- c. $\frac{4}{4}$
- d. $\frac{1}{2}$

Jawaban : D

7. Bentuk pecahan biasa dari $1\frac{3}{8}$ adalah...

- a. $\frac{8}{24}$
- b. $\frac{11}{8}$
- c. $\frac{3}{24}$
- d. $\frac{6}{8}$

Jawaban : B

8. Manakah pecahan yang lebih besar dari $\frac{4}{5}$?

- a. $\frac{6}{11}$
- b. $\frac{2}{5}$
- c. $\frac{4}{9}$
- d. $\frac{5}{6}$

Jawaban : D

9. Urutkanlah bilangan pecahan berikut dari yang terkecil hingga yang terbesar

- a. $\frac{1}{3}, \frac{4}{5}, \frac{6}{8}, \frac{2}{3} \dots$
- b. $\frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{6}{8}, \frac{4}{5}$
- c. $\frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{4}{5}, \frac{6}{8}$
- d. $\frac{2}{3}, \frac{1}{3}, \frac{6}{8}, \frac{4}{5}$
- e. $\frac{6}{8}, \frac{4}{5}, \frac{2}{3}, \frac{1}{3}$

Jawaban : A

10. Ibu membeli $\frac{1}{2}$ kg apel kemudian ibu membeli lagi $\frac{1}{2}$ jeruk dan $\frac{1}{2}$ anggur. Berapakah jumlah buah yang dibeli ibu seluruhnya.....

- a. $\frac{3}{2}$
- b. $\frac{3}{6}$
- c. $\frac{1}{6}$
- d. $\frac{4}{4}$

Jawaban : A

Lampiran 05

SOAL & KUNCI JAWABAN SIKLUS 2

Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

1. Hasil penjumlahan dari pecahan desimal $140,25 + 232,76$ adalah.....
 - a. $560,24$
 - b. $3,7857$
 - c. $372,95$
 - d. $7,100$

Jawaban : C

2. Pecahan yang tidak senilai dengan 10 adalah...
 - a. $30/3$
 - b. $20/2$
 - c. $40/4$
 - d. $56/5$

Jawaban : D

3. Bentuk pecahan campuran dari $9/8$ adalah...
 - a. $1\frac{3}{8}$
 - b. $1\frac{1}{8}$
 - c. $1\frac{1}{4}$
 - d. $1\frac{1}{2}$

Jawaban : B

4. Ana menggunakan $2/7$ meter pita untuk membuat hiasan rambut untuk adiknya. Sekarang sisa tali yang Hani miliki adalah $10/21$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Ana miliki?
 - a. $16/21$ meter
 - b. $10/16$ meter
 - c. $8/21$ meter
 - d. $12/21$ meter

Jawaban : A

5. Pecahan $12/24$ termasuk ke dalam pecahan...
 - a. Pecahan campuran
 - b. Pecahan desimal
 - c. Persen
 - d. Pecahan biasa

Jawaban : D

6. $0,12$ senilai dengan pecahan...

- a. $\frac{4}{25}$
- b. $\frac{3}{25}$
- c. $\frac{4}{4}$
- d. $\frac{1}{2}$

Jawaban : B

7. Bentuk pecahan biasa dari $1\frac{2}{8}$ adalah...
- a. $\frac{8}{24}$
 - b. $\frac{11}{8}$
 - c. $\frac{3}{24}$
 - d. $\frac{10}{8}$

Jawaban : D

8. Manakah pecahan yang lebih besar dari $\frac{7}{8}$?
- a. $\frac{6}{11}$
 - b. $\frac{2}{5}$
 - c. $\frac{9}{10}$
 - d. $\frac{5}{6}$

Jawaban : C

9. Urutkanlah bilangan pecahan berikut dari yang terkecil hingga yang terbesar
- a. $\frac{1}{3}, \frac{9}{10}, \frac{6}{8}, \frac{2}{3} \dots$
 - b. $\frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{6}{8}, \frac{9}{10}$
 - c. $\frac{1}{3}, \frac{2}{3}, \frac{4}{5}, \frac{6}{8}$
 - d. $\frac{2}{3}, \frac{1}{3}, \frac{6}{8}, \frac{4}{5}$
 - e. $\frac{6}{8}, \frac{4}{5}, \frac{2}{3}, \frac{1}{3}$

Jawaban : A

10. Kakak membeli $\frac{1}{2}$ kg apel kemudian ibu membeli lagi $\frac{1}{4}$ jeruk dan $\frac{2}{4}$ anggur. Berapakah jumlah buah yang dibeli ibu seluruhnya.....
- a. $\frac{3}{2}$
 - b. $\frac{3}{6}$
 - c. $\frac{5}{4}$
 - d. $\frac{4}{4}$

Jawaban : C

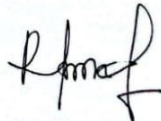
Lampiran 06

**DAFTAR NILAI HARIAN SD AR-RAHMAN ISLAMIC FULLDAY
SCHOOL MEDAN T.A 2023/2024**

Kelas : V
KKM : 75

No	Nama Siswa	Nilai Harian														
		Akidah akhlak	Fiqih	Al-Qur'an Hadist	SKI	Tahfiz	Tilawati	PPKN	B. Indonesia	MM	IPA	IPS	SBDP	Penjas	B. Inggris	B. Arab
1	Afiqa Dyandra			75						60	70			80		
2	Albi Athaya			75						80	80			80		
3	Almira Dwi Talia			80						65	90			85		
4	Ashira Putri Nst			75						70	90			90		
5	Auni Batrisya			80						75	90			75		
6	Bagas Dwi Suhendra			90						55	50			90		
7	Dafina Balqis Sitepu			75						60	75			90		
8	Khayla Shaffa Azzh			80						60	30			80		
9	M. Gibran Syahputra			80						90	30			75		
10	Niswa Aftani			80						65	70			80		
11	M. Mirza Ukail			85						65	90			80		
12	M. Hadzaifi Zaidan			85						80	80			80		
13	Nafisha Qaila Putri			60						90	75			85		
14	Qaisara Afiqah			80						60	90			90		
15	Roofi Malikul Mulki			80						85	65			85		
16	Shabrina Fauzana Bb			90						70	80			80		
17	Zahira Nazwa			75						90	80			75		
18	Khanza Mei Azzahra			75						80	90			80		
19	Rizky Nazril Andira			85						60	30			85		
20	Alfa Khazindar			85						60	30			90		

Medan, Agustus 2023
Guru Kelas V


 Rodiah Nur, S.Pd

Lampiran 07

Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran







Lampiran 08

Hasil Nilai Siswa Pretest Pratindakan

TES SOAL PRA-SIKLUS

NAMA: *Khanza mei azzahra*
 KELAS: V

Jawablah pertanyaan ini dengan jujur dan benar!

- Hasil penjumlahan dari pecahan desimal $8,25 + 6,275$ adalah....
 a. 1,3525
 b. 6,090
 c. 14,525 ✓
 d. 7,100
- Pecahan yang tidak senilai dengan 8 adalah...
 a. $\frac{36}{3}$
 b. $\frac{24}{3}$
 c. $\frac{48}{6}$ X
 d. $\frac{56}{7}$
- Bentuk pecahan campuran dari $\frac{12}{8}$ adalah...
 a. $1\frac{3}{8}$
 b. $1\frac{1}{8}$ X
 c. $1\frac{1}{4}$
 d. $1\frac{1}{2}$
- Fina menggunakan $\frac{2}{7}$ meter pita untuk membuat hiasan rambut untuk adiknya. Sekarang sisa tali yang Hani miliki adalah $\frac{10}{21}$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Fiza miliki?
 a. $\frac{16}{21}$ meter X
 b. $\frac{10}{16}$ meter
 c. $\frac{8}{21}$ meter
 d. $\frac{12}{21}$ meter
- Pecahan 75% termasuk ke dalam pecahan...
 a. Pecahan campuran
 b. Pecahan desimal
 c. Persen ✓
 d. Pecahan biasa

Handwritten signature and date: 10/10/20

CS dipindai dengan CamScanner

TES SOAL PRA-SIKLUS

NAMA: Qaisara afiqah

KELAS: V (1.10)

Jawablah pertanyaan ini dengan jujur dan benar!

1. Hasil penjumlahan dari pecahan desimal $8,25 + 6,275$ adalah....
 - a. 1,3525
 - b. 6,090
 - c. 14,525 ✓
 - d. 7,100

2. Pecahan yang tidak senilai dengan 8 adalah...
 - a. $\frac{36}{3}$
 - b. $\frac{24}{3}$ ✗
 - c. $\frac{48}{6}$
 - d. $\frac{56}{7}$

3. Bentuk pecahan campuran dari $\frac{12}{8}$ adalah...
 - a. ✓ $1\frac{3}{8}$
 - b. $1\frac{1}{8}$ ✗
 - c. $1\frac{1}{4}$
 - d. ✓ $1\frac{1}{2}$

4. Fina menggunakan $\frac{2}{7}$ meter pita untuk membuat hiasan rambut untuk adiknya. Sekarang sisa tali yang Hani miliki adalah $\frac{10}{21}$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Fiza miliki?
 - a. $\frac{16}{21}$ meter
 - b. $\frac{10}{16}$ meter
 - c. $\frac{8}{21}$ meter
 - d. $\frac{12}{21}$ meter ✗

5. Pecahan 75% termasuk ke dalam pecahan...
 - a. Pecahan campuran
 - b. Pecahan desimal ✓
 - c. Persen
 - d. Pecahan biasa

TES SOAL PRA-SIKLUS

NAMA: ~~.....~~ Batas

KELAS: V J

Jawablah pertanyaan ini dengan jujur dan benar!

1. Hasil penjumlahan dari pecahan desimal $8,25 + 6,275$ adalah.....
 - a. 1,3525
 - b. 6,090
 - c. 14,525
 - d. 7,100

2. Pecahan yang tidak senilai dengan 8 adalah...
 - a. $\frac{36}{3}$
 - b. $\frac{24}{3}$
 - c. $\frac{48}{6}$
 - d. $\frac{56}{7}$

3. Bentuk pecahan campuran dari $\frac{12}{8}$ adalah...
 - a. $1\frac{3}{8}$
 - b. $1\frac{1}{8}$
 - c. $1\frac{1}{4}$
 - d. $1\frac{1}{2}$

4. Fina menggunakan $\frac{2}{7}$ meter pita untuk membuat hiasan rambut untuk adiknya. Sekarang sisa tali yang Hani miliki adalah $\frac{10}{21}$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Fiza miliki?
 - a. $\frac{16}{21}$ meter
 - b. $\frac{10}{16}$ meter
 - c. $\frac{8}{21}$ meter
 - d. $\frac{12}{21}$ meter

5. Pecahan 75% termasuk ke dalam pecahan...
 - a. Pecahan campuran
 - b. Pecahan desimal
 - c. Persen
 - d. Pecahan biasa

Lampiran 09 Hasil Nilai Siswa Siklus I

54

Nama: Zahira Nazwa
Kelas: V

Lampiran 4

SOAL SIKLUS I

Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

- Hasil penjumlahan dari pecahan desimal $5,56 + 3,219$ adalah....
 - 1,3525
 - 3,785
 - 8,779
 - 7,100
- Pecahan yang tidak senilai dengan 12 adalah...
 - $\frac{36}{3}$
 - $\frac{24}{2}$
 - $\frac{48}{4}$
 - $\frac{56}{7}$
- Bentuk pecahan campuran dari $1\frac{1}{8}$ adalah...
 - $1\frac{3}{8}$
 - $1\frac{1}{8}$
 - $1\frac{1}{4}$
 - $1\frac{1}{2}$
- Hani menggunakan $\frac{2}{4}$ meter tali untuk membuat kerajinan tangan simpul tali. Sekarang sisa tali yang Hani miliki adalah $\frac{8}{12}$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Fiza miliki?
 - $\frac{14}{12}$ meter
 - $\frac{10}{16}$ meter
 - $\frac{8}{12}$ meter
 - $\frac{10}{12}$ meter
- Pecahan $3\frac{21}{24}$ termasuk ke dalam pecahan...
 - Pecahan campuran
 - Pecahan desimal
 - Persen
 - Pecahan biasa

60

CS dipinjam dengan CerdasPintar

Nama: Roofi Maulid Mukti
Kelas: XI

54

Lampiran 4

SOAL SIKLUS 1

Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

1. Hasil penjumlahan dari pecahan desimal $5,56 + 3,219$ adalah....

- a. 1,3525
- b. 3,785
- c. 8,779
- d. 7,100

2. Pecahan yang tidak senilai dengan 12 adalah...

- a. $\frac{36}{3}$
- b. $\frac{24}{2}$
- c. $\frac{48}{4}$
- d. $\frac{56}{7}$

3. Bentuk pecahan campuran dari $11/8$ adalah...

- a. $1\frac{3}{8}$
- b. $1\frac{1}{8}$
- c. $1\frac{1}{4}$
- d. $1\frac{1}{2}$

4. Hani menggunakan $\frac{2}{4}$ meter tali untuk membuat kerajinan tangan simpul tali. Sekarang sisa tali yang Hani miliki adalah $\frac{8}{12}$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Fiza miliki?

- a. $\frac{14}{12}$ meter
- b. $\frac{10}{16}$ meter
- c. $\frac{8}{12}$ meter
- d. $\frac{10}{12}$ meter

5. Pecahan $3\frac{21}{24}$ termasuk ke dalam pecahan...

- a. Pecahan campuran
- b. Pecahan desimal
- c. Persen
- d. Pecahan biasa

Nama : Davina Butais Sitapa
Kelas : V

54

Lampiran 4

SOAL SIKLUS I

Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

1. Hasil penjumlahan dari pecahan desimal $5,56 + 3,219$ adalah....

- a. 1,3525
- b. 3,785
- c. 8,779
- d. 7,100

2. Pecahan yang tidak senilai dengan 12 adalah ..

- a. $\frac{36}{3}$
- b. $\frac{24}{2}$
- c. $\frac{48}{4}$
- d. $\frac{56}{7}$

3. Bentuk pecahan campuran dari $1\frac{1}{8}$ adalah...

- a. $1\frac{3}{8}$
- b. $1\frac{1}{8}$
- c. $1\frac{1}{4}$
- d. $1\frac{1}{2}$

4. Hani menggunakan $\frac{2}{4}$ meter tali untuk membuat kerajinan tangan simpul tali. Sekarang sisa tali yang Hani miliki adalah $\frac{8}{12}$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Fiza miliki?

- a. $\frac{14}{12}$ meter
- b. $\frac{10}{16}$ meter
- c. $\frac{8}{12}$ meter
- d. $\frac{10}{12}$ meter

5. Pecahan $3\frac{21}{24}$ termasuk ke dalam pecahan...

- a. Pecahan campuran
- b. Pecahan desimal
- c. Persen
- d. Pecahan biasa

Lampiran 10 Hasil Nilai Siswa Siklus II

6

Nama: Albi Athaya
Kelas: V.

56

Lampiran 5

SOAL SIKLUS 2

Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

- Hasil perjumlahan dari pecahan desimal $140,25 + 232,70$ adalah....
 a. 560,24
 b. 3,7857
 c. 372,95
 d. 7,100
- Pecahan yang tidak senilai dengan 10 adalah...
 a. $\frac{30}{3}$
 b. $\frac{20}{2}$
 c. $\frac{40}{4}$
 d. $\frac{56}{5}$
- Bentuk pecahan campuran dari $\frac{9}{8}$ adalah...
 a. $1\frac{3}{8}$
 b. $1\frac{1}{8}$
 c. $1\frac{1}{4}$
 d. $1\frac{1}{2}$
- Ana menggunakan $\frac{2}{7}$ meter pita untuk membuat hiasan rambut untuk adiknya. Sekarang sisa tali yang Hani miliki adalah $\frac{10}{21}$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Ana miliki?
 a. $\frac{16}{21}$ meter
 b. $\frac{10}{16}$ meter
 c. $\frac{8}{21}$ meter
 d. $\frac{12}{21}$ meter
- Pecahan $\frac{12}{24}$ termasuk ke dalam pecahan...
 a. Pecahan campuran
 b. Pecahan desimal
 c. Persen
 d. Pecahan biasa

CS Berpikir dengan CamScanner

Nama: AUNI Batrisya

56

Kelas: V

Lampiran 5

SOAL SIKLUS 2

Jawablah pertanyaan ini dengan benar!

1. Hasil penjumlahan dari pecahan desimal $140,25 + 232,70$ adalah.....

- a. 560,24
- b. 3,7857
- c. 372,95
- d. 7,100

2. Pecahan yang tidak senilai dengan 10 adalah...

- a. $\frac{30}{3}$
- b. $\frac{20}{2}$
- c. $\frac{40}{4}$
- d. $\frac{56}{5}$

3. Bentuk pecahan campuran dari $\frac{9}{8}$ adalah...

- a. $1\frac{3}{8}$
- b. $1\frac{1}{8}$
- c. $1\frac{1}{4}$
- d. $1\frac{1}{2}$

4. Ana menggunakan $\frac{2}{7}$ meter pita untuk membuat hiasan rambut untuk adiknya. Sekarang sisa tali yang Hafid miliki adalah $\frac{10}{21}$ meter pita. Berapakah panjang awal pita yang Ana miliki?

- a. $\frac{16}{21}$ meter
- b. $\frac{10}{16}$ meter
- c. $\frac{8}{21}$ meter
- d. $\frac{12}{21}$ meter

5. Pecahan $\frac{12}{24}$ termasuk ke dalam pecahan...

- a. Pecahan campuran
- b. Pecahan desimal
- c. Persen
- d. Pecahan biasa