



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERBANDINGAN DAN SKALA
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS
GAMES TOURNAMENT*) DI KELAS V MIS AL-WARDAH TEMBUNG
KECAMATAN PERCUT SEI TUAN KABUPATEN DELI SERDANG TAHUN
AJARAN 2019/2020**

PROPOSAL SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

ZUHROH HAYATI LUBIS

NIM. 0306162102

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MATERI PERBANDINGAN DAN SKALA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DI
KELAS V MIS AL-WARDAH TEMBUNG KECAMATAN PERCUT SEI TUAN
KABUPATEN DELI SERDANG TAHUN AJARAN 2019/2020**

PROPOSAL SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

ZUHROH HAYATI LUBIS
NIM. 0306162102

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II

Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
NIP. 197107272007011031

Dr. Salminawati, S.S, M.A
NIP. 197112082007102001

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**

ABSTRAK



Nama : Zuhroh Hayati Lubis
T.T.L : Sambirejo Timur, 25 Januari 1998
Pembimbing I : Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Salminawati, S.S, M.A
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perbandingan dan Skala Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di Kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020

Kata Kunci : Hasil Belajar dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala pada siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung, 2) hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala pada siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung, 3) respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala pada siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung sebanyak 19 orang siswa yang terdiri dari 12 laki-laki dan 7 perempuan. Sedangkan objek dari penelitian ini yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini deskriptif persentase, dimana data hasil penelitian yang dianalisis meliputi rata-rata kelas dengan hasil analisis data diperoleh dalam bentuk kualitatif maupun kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) hasil belajar dari 19 orang siswa yang mengikuti tes awal terdapat 6 (31,58%) siswa yang mampu mengerjakan soal *pre test* dan mencapai KKM sedangkan 13 (68,42%) siswa mengalami ketidak tuntasan dalam mencapai KKM. Pada siklus 1 terdapat 14 (73,68%) siswa yang tuntas dalam mencapai nilai

KKM dan 5 (26,32%) siswa tidak tuntas dalam mencapai KKM. Kemudian pada siklus 2 terdapat 17 (89,47%) siswa yang tuntas dalam mencapai nilai KKM dan hanya 2 (10,53%) siswa yang tidak tuntas dalam mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala pada siswa kelas V MIS A-Wardah Tembung.

Dosen Pembimbing I

Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd
NIP. 197107272007011031

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT Yang Maha Kuasa lagi Maha Pemurah, sebab atas rahmat dan hidayah-Nya penulis masih diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dan karena kemurahan-Nya yang telah memberikan rezeki baik kesehatan, kemudahan, materi dan hal lain yang tak terhitung nilainya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu dan rencana yang diharapkan.

Shalawat serta salam bagi Baginda Rasulullah Muhammad SAW yang merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Semoga kita termasuk umatnya yang senantiasa dapat mengamalkan segala sunnah-sunnah beliau.

Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perbandingan dan Skala Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di Kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019-2020” disusun untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Pada penyusunan skripsi ini sungguh banyak hambatan yang penulis hadapi. Namun berkat adanya pengarahannya, bimbingan, dan bantuan yang diterima oleh penulis hingga akhirnya penulisan skripsi ini dapat diatasi dan terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada berbagai pihak, diantaranya :

1. **Prof. Dr. Saidurahman, M.Ag** selaku Rektor UIN Sumatera Utara.
2. **Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. **Dr. Salminawati, S.S, M.A** selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan kepada seluruh Dosen serta staf pegawai yang telah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
4. **Dr. Mesiono, S.Ag, M.Pd** sebagai Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. **Dr. Salminawati, S.S, M.A** sebagai Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. **Sapri, S.Ag, M.A** sebagai Penasehat Akademik yang selama ini telah memberikan bimbingan serta arahan sehingga penulis dapat menjalani studi akademik di UIN Sumatera Utara dengan baik.
7. **Drs. Sadiman, M.Si** selaku Kepala Sekolah MIS Al-Wardah Tembung yang telah banyak membantu dan memberikan kemudahan bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Teristimewa kepada ayahanda tercinta **Alm. Drs. Dirman Lubis** dan Ibunda tercinta **Ngadiem** serta kakak kandung penulis **Fadlillah Husna Lubis** yang selama ini telah memberikan kasih sayang, dukungan, nasehat, do'a serta bantuan meteril sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini dengan baik dan lancar.
9. Kepada **M. Try Ardiansyah Tambunan, S.Kom** yang insha Allah akan menjadi calon pendamping hidup penulis. Selama ini juga senantiasa turut memberikan motivasi, dukungan dan bantuan kepada penulis dalam perkuliahan serta penyelesaian skripsi ini.

10. Kepada **teman-teman penulis “Kembali Berhijrah” Ade Wika Putri Pohan, Anisya Rizki, Ayu Wandira, Nur Ainun Br. Sembiring, Nurul Widya, Rana Sopia Siregar dan Tri Anggi Nanda Sari** yang selama ini juga selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
11. Kepada **teman-teman PGMI-4 Stambuk 2016** yang selama ini telah bersama-sama berjuang dalam satu almamater yang sama. Semoga kita semua dapat menjaga almamater kebanggan kita.

Dengan segala keterbatasan, penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis sangat berterima kasih apabila ada masukan berupa kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan.

Medan, Juli 2020
Penulis,

Zuhroh Hayati Lubis
NIM: 0306162102

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
F. Indikator Tindakan	11
BAB II LANDASAN TEORETIS	12
A. Kerangka Teoretis	12
1. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar	12
a. Pengertian Belajar	12
b. Pengertian Hasil Belajar	17
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
d. Klasifikasi Hasil Belajar	22
2. Pembelajaran Matematika	24
3. Materi Perbandingan dan Skala	25
4. Hakikat Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	30
a. Pengertian Model Pembelajaran	30
b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	31
c. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	34
d. Langkah–langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ...	36
e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe TGT	39

B. Kerangka Berfikir	40
C. Penelitian yang Relevan	42
D. Hipotesis Tindakan	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	45
B. Subjek Penelitian	46
C. Tempat dan Waktu Penelitian	46
D. Prosedur Observasi	47
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Paparan Data	56
B. Uji Hipotesis	59
C. Pembahasan	85
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria keberhasilan belajar siswa secara klasikal dalam %	55
Tabel 4.1 Tenaga Pengajar MIS Al-Wardah	57
Tabel 4.2 Keadaan Siswa MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan..	58
Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana.....	59
Tabel 4.4 Nilai Pre Test siswa sebelum melakukan tindakan	60
Tabel 4.5 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Pre Test.....	62
Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa pada <i>Pre Test</i>	62
Tabel 4.7 Hasil Pelaksanaan Tes Belajar Siswa Pada Siklus I.....	65
Tabel 4.8 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Siklus I.....	66
Tabel 4.9 Deskripsi Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	67
Tabel 4.10 Hasil Observasi Guru	68
Tabel 4.11 Hasil Observasi Siswa	71
Tabel 4.12 Hasil Pelaksanaan Tes Belajar Siswa Pada Siklus II.....	76
Tabel 4.13 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Siklus II	78
Tabel 4.14 Deskripsi Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus II.....	79
Tabel 4.15 Hasil Observasi Guru	80
Tabel 4.16 Hasil Observasi Siswa	82
Tabel 4.17 Presentase Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Siswa Secara Individual Pada Tes Awal	88
Gambar 4.2 Grafik Hasil Belajar Siswa Secara Individual Pada Siklus 1	88
Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Siswa Secara Individual Pada Siklus 2	89
Gambar 4.4 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal.....	89
Gambar 4.5 Grafik Nilai Rata-Rata Kelas.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman ke arah yang lebih maju telah membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Maka dari itu, hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Hal ini dikarenakan bahwa pendidikan merupakan alat ukur yang menggambarkan kualitas sumber daya manusia baik itu secara kognitif (kemampuan dalam ilmu pengetahuan atau berpikir), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

Indonesia merupakan salah satu negara yang menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi Pembukaan UUD 1945 alenia IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Lalu, hal tersebut juga dapat dilihat dari fungsi pendidikan yang tercantum dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional), yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Berdasarkan isi dari UU Sisdiknas yang telah tertera di atas dapat diambil suatu konsep bahwa sasaran pokok terlaksananya pendidikan adalah menciptakan insan (manusia) yang berkepribadian spiritual dalam kehidupan religiusnya, berakhlak mulia, mampu melakukan *self control* dalam kehidupan sosialnya, serta *life skill* yang tersalurkan dalam dua hal, yaitu memanfaatkan kesempatan hidup untuk memberi banyak kemaslahatan bagi diri sendiri, masyarakat dan mengaplikasikan kemampuan profesionalnya sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari. Maka dari itu, setiap individu memiliki cara untuk memperoleh *life skill* dalam dirinya yaitu dengan melalui proses pelatihan dan pembelajaran yang bermanfaat dalam kehidupan.

Pendidikan merupakan penentu kemajuan suatu bangsa, maka berhasil tidaknya pendidikan yang dilaksanakan akan menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan akan terus berkembang seiring dengan perkembangan, maka tentunya tidak akan terlepas dari masalah. Salah satu masalah yang dihadapi oleh bangsa Indonesia saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan.²

Dirasakan atau tidak bahwa mutu pendidikan yang dimiliki negara Indonesia masih terbilang rendah. Ungkapan tersebut dapat tercetuskan berdasarkan hasil cerminan sistem pendidikan yang memproduksi *output* (lulusan) yang tidak mampu bersaing dalam memperoleh lapangan pekerjaan. Dalam hal ini sumber kekeliruannya terletak pada pengaplikasian program pendidikan yang kurang efektif terutama pada saat proses belajar-mengajar yang berlangsung setiap harinya.

¹Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, (2007), Jakarta: Visimedia, hal. 38.

²Priatna, Asep. Desember 2017. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas IV SD dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)". Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 3, No. 1, <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/53>. Diunduh pada 21 Januari 2020, pukul 14.40 WIB.

Berdasarkan hal di atas, Kunandar mengatakan bahwa upaya peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen yang menjadi sub sistem dalam suatu sistem mutu pendidikan. Sub sistem yang pertama dan utama dalam peningkatan mutu pendidikan adalah guru. Di tangan gurulah hasil pembelajaran yang merupakan salah satu indikator mutu pendidikan lebih banyak ditentukan, yakni pembelajaran yang baik sekaligus bernilai sebagai pemberdayaan kemampuan (*ability*) dan kesanggupan (*capability*) peserta didik. Tanpa guru yang dijadikan sebagai andalan, mustahil suatu sistem pendidikan dapat mencapai hasil sebagaimana diharapkan. Maka prasyarat utama yang harus dipenuhi bagi berlangsungnya proses belajar-mengajar yang menjamin optimalisasi hasil pembelajaran ialah tersedianya guru dengan kualifikasi dan kompetensi yang mampu memenuhi tuntutan tugasnya. Mutu pendidikan pada hakikatnya adalah bagaimana proses belajar-mengajar yang dilakukan guru di kelas berlangsung dengan baik dan bermutu, sehingga mutu pendidikan ditentukan di dalam kelas melalui KBM yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa.³

Maka berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu indikator mutu pendidikan adalah hasil belajar siswa yang diperoleh di kelas melalui proses KBM yang dilakukan oleh guru.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar dalam bentuk pencapaian perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Perubahan tingkah laku pada hasil belajar yang diperoleh terjadi setelah mengikuti proses belajar-mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.⁴

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁵

³Kunandar, 2012, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, hal. 48.

⁴Hutauruk, Pindo. Juni 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba". *School Education Journal (SEJ)*. Vol. 8, No. 2, <http://sej.unimed.ac.id>. Diunduh pada 21 Januari 2020, pukul 16.00 WIB.

⁵Ahmad Susanto, 2013, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Prenadamedia Group, hal. 5.

Dengan demikian hasil belajar dapat diartikan sebagai pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran berdasarkan domain (ranah) kognitif, afektif dan psikomotorik.

Salah satu indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran yaitu menghasilkan lulusan berkualitas yang tampak dari hasil belajar (nilai) yang telah dicapai pada setiap mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peran sangat penting dalam kehidupan manusia. Matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari yang abstrak sampai yang konkrit untuk pemecahan masalah dalam segala bidang. Matematika sendiri pada dasarnya memiliki objek dasar yang abstrak. Menurut Soedjadi keabstrakan matematika disebabkan oleh objek dasar abstrak yang dapat berupa fakta, konsep, operasi dan prinsip.⁶

Melalui objek dasar tersebut dapat berkembang menjadi objek-objek yang lainnya, seperti pola pikir deduktif dan konsisten, serta struktur-struktur dalam matematika yang ada dewasa ini juga tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini terbukti dengan banyaknya permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan matematika. Pelajaran matematika diberikan pada semua jenjang pendidikan dari mulai Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, matematika perlu diberikan pada siswa mulai dari sekolah dasar sebab dapat membekali siswa untuk memiliki kemampuan berpikir logis, analisis, tematis, kritis, dan kreatif.

Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak atau yang baru dipahami oleh siswa perlu segera diberikan penguatan agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan polanya. Maka

⁶*Opcit*, Priatna, Asep. 2017.

dari itu diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan oleh siswa. Seperti halnya dalam pepatah Cina : “saya mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya akan mengerti”.⁷

Dengan demikian, dalam pembelajaran matematika seorang guru seharusnya melibatkan siswa secara aktif dalam proses KBM agar siswa memperoleh pengalaman belajarnya secara langsung sehingga proses serta hasil yang mereka peroleh dari kegiatan belajar-mengajar terkonsep di dalam ingatan siswa dan tidak mudah dilupakan.

Namun berdasarkan studi pendahuluan bahwa dalam proses KBM khususnya pada mata pelajaran matematika guru masih melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar-mengajar. Siswa hanya mendengarkan saja hal-hal yang disampaikan oleh guru dan kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Sehingga hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi bosan, mengantuk serta pasif. Maka dari itu secara tidak langsung akan berdampak pada keberhasilan belajar siswa pada pelajaran matematika.

Untuk membuktikan studi pendahuluan yang telah disebutkan di atas, maka peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru bidang studi matematika di kelas V MIS Al-Wardah Tembung. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di kelas V MIS Al-Wardah Tembung ditemukan beberapa informasi diantaranya yaitu:

⁷Heruman, 2013, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal. 2.

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diharapkan. Adapun KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah adalah 70.
2. Guru menggunakan metode ceramah dalam proses transfer ilmu kepada siswa, maka dari itu sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat diperbaiki melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).
3. Siswa kurang memperhatikan stimulus yang diberikan oleh guru pada saat proses KBM.

Atas dasar pertimbangan dari keseluruhan uraian di atas, maka peneliti memilih salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan pada mata pelajaran matematika dengan materi “Perbandingan dan Skala”, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan suatu tipe pembelajaran yang menekankan siswa belajar dalam kelompok heterogen yang beranggotakan tiga sampai dengan lima orang. Kelompok heterogen tersebut meliputi tingkat kemampuan akademik, jenis kelamin, suku (ras) dan status sosial.⁸

Team Games Tournament (TGT) merupakan suatu tipe dalam model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksikan pengetahuannya, menerapkan dan mempunyai keberanian untuk menyampaikan ide pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, serta mendiskusikan masalah

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

pelajaran. Lalu, selain itu waktu kegiatan pembelajaran lebih singkat dan keefektifan siswa lebih optimal sebab dalam TGT proses pembelajarannya bervariasi yaitu ada tahap presentasi kelas, kelompok belajar (diskusi tim), permainan, turnamen dan rekognisi (penghargaan) tim.

Alasan memilih model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini dalam pelajaran matematika materi “Perbandingan dan Skala” sebab materi ini akan menjadi salah satu soal yang akan sering muncul dalam soal Ujian Nasional nantinya yang disajikan dalam bentuk cerita, sehingga guru harus banyak memberikan latihan soal-soal kepada para siswa agar mereka mampu menguasainya secara optimal. Namun jika siswa terus-menerus diminta untuk melakukan latihan pastinya akan bosan, jadi solusi agar para siswa tidak bosan mengerjakan latihan-latihan tersebut, pembelajarannya disajikan dalam model pembelajaran TGT, dimana dalam proses belajarnya nanti para siswa akan bekerja sama dalam tim, dan pembelajarannya akan lebih bervariasi serta menyenangkan karena disertai dengan permainan-permainan akademik terkait dengan materi yang sedang diajarkan oleh guru. Dengan demikian lewat permainan-permainan akademik tersebut para siswa secara tidak langsung sudah berlatih dalam mengerjakan soal tanpa rasa jenuh. Kemudian, bagi kelompok yang memenangkan permainan tersebut nantinya akan mendapatkan hadiah (penghargaan) atau *reward* dari guru. Hal inilah yang menjadikan peserta didik bersemangat dalam belajar dan juga menyenangkan peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat. Maka berdasarkan alasan tersebut diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)

ini siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi “Perbandingan dan Skala”.

Berdasarkan uraian dari latar permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perbandingan dan Skala Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) di Kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditemukan beberapa masalah, antara lain:

1. Guru masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada dirinya sendiri (*teacher centered*) dalam bentuk metode ceramah.
2. Sulitnya memperoleh respon aktif dari siswa atas stimulus yang telah diberikan guru saat proses KBM.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih dikategorikan di bawah rata-rata (di bawah KKM).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjabaran latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika materi “Perbandingan dan Skala” di kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika materi “Perbandingan dan Skala” di kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika materi “Perbandingan dan Skala” di kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika materi “Perbandingan dan Skala” di kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran

matematika materi “Perbandingan dan Skala” di kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

3. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika materi “Perbandingan dan Skala” di kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian tindakan kelas ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Sebagai suatu karya ilmiah diharapkan hasil penelitian tindakan kelas ini menjadi sumber pengembangan pengetahuan baru terkait dengan peranan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa terkhusus pada materi “Perbandingan dan Skala”.
- b. Penelitian tindakan kelas ini dapat menjadi rujukan ataupun pedoman bagi peneliti berikutnya yang akan menyelesaikan masalah serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa :
 - 1) Meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika materi “Perbandingan dan Skala”.

- 2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam memberikan respon yang positif pada pembelajaran yang sedang berlangsung.
- 3) Siswa memiliki pengalaman belajar yang terkonsep serta menyenangkan.

b. Bagi Guru :

- 1) Membantu guru mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.
- 2) Menambah pengalaman mengajar.
- 3) Membantu guru meningkatkan keterampilannya dalam mengorganisasikan pembelajaran yang efektif serta efisien.
- 4) Memberikan kesempatan kepada guru untuk mencoba berbagai hal baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 5) Meningkatkan rasa percaya diri seorang guru dalam mengemban tugas profesionalnya.

c. Bagi Sekolah :

- 1) Memberikan masukan kepada kepala sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran para guru dalam penggunaan dan pemilihan model pembelajaran yang berdampak pada kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan mutu sekolah dapat meningkat.

d. Bagi Peneliti :

- 1) Melatih diri sebelum menjadi tenaga pendidik yang profesional.
- 2) Mengasah ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dari Perguruan Tinggi dalam bentuk pengalaman teori pada saat menghadapi fenomena (kejadian) di lapangan secara langsung.
- 3) Mengembangkan kemampuan, keterampilan serta rasa percaya diri.

F. Indikator Tindakan

Penelitian ini akan rampung jika hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi “Perbandingan dan Skala” Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) di Kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019-2020 menunjukkan 80% siswa mencapai nilai di atas 70.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoretis

1. Hakikat Belajar dan Hasil Belajar

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang sangat penting. Belajar adalah implikasi yang ditunjukkan oleh peserta didik berdasarkan arahan dari guru dalam proses pembelajaran (proses transfer ilmu). Maka dari itu dalam kegiatan ini peserta didik akan menunjukkan hasil belajar yang diperolehnya sesuai dengan keterampilan guru dalam mengemas pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka presentase antusias siswa dalam proses belajar tidak lain adalah cerminan dari bentuk pengajaran yang ditampilkan oleh guru.

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan pemaknaan baru akan kehidupan. Untuk itu belajar dapat kepada siapa saja, seseorang dapat belajar kepada guru, seseorang juga dapat belajar kepada alam, dan seseorang dapat belajar dari kejadian atau pengalaman.⁹

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Makna dari pengertian tersebut bahwa: belajar merupakan suatu

⁹Mardianto, 2018, *Teknik Pengelompokan Siswa*, Medan: Perdana Publishing, hal. 12.

proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami.¹⁰

Belajar bukan hanya sekedar menghafal, mencatat, mendengarkan serta mengingat saja, namun belajar merupakan bentuk pengalaman yang dirasakan oleh seseorang terhadap suatu hal yang baru ia alami atau ia terima. Maka dari itu dalam proses belajar lebih dituntut kepada “mengalami” sebagai bentuk keaktifan seseorang untuk mengetahui berbagai kejadian atau hal baru dalam kehidupannya. Dengan begitu, secara tidak langsung uraian di atas mengatakan bahwa belajar akan lebih baik jika subjek (siswa) dalam kegiatan belajar mengalami serta melakukannya, sehingga tidak bersifat verbalistik.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, sikap dan keterampilannya.¹¹

Belajar dapat berarti “berubah”. Hal ini bermaksud bahwa belajar adalah usaha mengubah tingkah laku. Belajar akan membawa suatu perubahan pada diri individu-individu yang sedang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, dan juga minat, atau semua yang menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang.¹²

Dengan demikian, belajar merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu

¹⁰Oemar Hamalik, 2017, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, hal.36.

¹¹Azhar Arsyad, 2017, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, hal. 1.

¹²Sardiman, 2018, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, hal. 21.

dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut bersifat relatif konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses. Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, namun juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lain dan cita-cita. Maka dengan begitu, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.¹³

Mardianto berpendapat bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu usaha ataupun kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang yang mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya. Belajar merupakan suatu usaha yang dapat dimaknai sebagai perubahan yang dilakukan secara sungguh-sungguh dan sistematis dengan mendayagunakan seluruh potensi yang dimiliki baik secara fisik maupun mental.¹⁴

Oleh karena itu, dalam proses belajar setiap individu tentunya akan mengalami dan melakukan berbagai kegiatan baru. Sebagai bentuk dari hasil kegiatan baru yang tengah dialami, mereka nantinya akan memperoleh perubahan-perubahan dalam dirinya melalui pengalaman yang dipetik baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Adapun perubahan-perubahan tersebut tidak hanya terbatas pada penambahan ilmu pengetahuan saja, namun juga pada sikap, kebiasaan, minat dan berbagai macam keterampilan.

Dalam pandangan Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam upaya untuk meningkatkan derajat

¹³Hamdani, 2011, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, hal. 20.

¹⁴Mardianto, 2012, *Psikologi Pendidikan: Landasan untuk Mengembangkan Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing, hal. 46.

kehidupan mereka sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا لِلَّهِ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”. (Q.S. al-Mujadalah : 11).¹⁵

Ayat ini turun ketika sahabat berlomba-lomba berdekatan dengan tempat duduk Rasulullah SAW ketika berada dalam satu majelis. Dari ayat ini kita dapat mengetahui tiga makna yang terkandung di dalamnya, antara lain: Pertama, para sahabat berlomba-lomba untuk berdekatan dengan tempat duduk Rasulullah SAW untuk mendengarkan pembicaraan beliau yang mengandung banyak kebaikan dan keutamaan yang besar. Kedua, perintah untuk memberikan kelonggaran dalam majelis dan tidak merapatkannya apabila hal itu mungkin, sebab yang demikian ini akan menimbulkan rasa cinta di dalam hati dan kebersamaan dalam mendengarkan hukum-hukum agama. Ketiga, orang yang melapangkan kepada hamba-hamba Allah pintu-pintu kebaikan dan kesenangan, maka akan dilapangkan baginya kebaikan-kebaikan di dunia dan di akhirat.¹⁶

Kemudian dalam ayat ini yang menjadi kata kunci adalah kata *wa'l-ladzina utu'l-'ilma darajat*: Dan Allah akan meninggikan orang-orang yang berilmu diantara mereka, khususnya derajat-derajat dalam kemuliaan dan ketinggian kedudukan.

Dengan demikian ayat ini mengandung makna tentang keutamaan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan yang mana Allah SWT akan mengangkat atau meninggikan derajatnya, mengapa demikian? sebab seseorang yang beriman, namun ia tidak berilmu maka ia akan lemah. Maka dari itu, keimanan

¹⁵Al-Qur'an dan Terjemahnya, 2009, Depok: Penerbit Sabiq, hal. 543.

¹⁶Ahmad Musthafa Al-Maraghi, 2008, *Terjemah Tafsir Al-Maraghi Vol. 28*, Semarang: CV. Tohaputra, hal. 24-25.

seseorang yang tidak didasari oleh ilmu pengetahuan tidak akan kuat. Begitu juga sebaliknya, orang yang berilmu namun tidak beriman, maka ia akan sesat, sebab ilmu yang ia miliki bisa jadi tidak untuk kebaikan bersama. Oleh karena itu dapat penulis simpulkan bahwa inti ataupun makna dari surah Al-Mujadalah ayat 11 ini bahwa Allah akan meninggikan derajat hamba-Nya yang memiliki iman dan ilmu pengetahuan.

Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.¹⁷

Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اَفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾
اَفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia.
4. Yang mengajar (manusia) dengan pena.
5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.¹⁸

Makna yang terkandung dalam ayat ini yaitu terkait dengan perintah membaca karena Allah dan manfaat yang diperoleh dari bacaan tersebut. Allah SWT menjanjikan bahwa pada saat seseorang membaca dengan ikhlas karena Allah, maka Allah akan menganugerahkan kepadanya ilmu pengetahuan, pemahaman-

¹⁷Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, 2014, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta: Prenada Media Group, hal. 19.

¹⁸*Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 2009, Depok: Penerbit Sabiq, hal. 597.

pemahaman, wawasan-wawasan baru walaupun yang dibacanya itu-itu juga. Apa yang dijanjikan ini terbukti secara sangat jelas. Kegiatan “membaca” ayat Al-Qur’an menimbulkan penafsiran-penafsiran baru atau pengembangan dari pendapat-pendapat yang telah ada. Demikian juga kegiatan “membaca” alam raya ini telah menimbulkan penemuan-penemuan baru yang membuka rahasia-rahasia alam, walaupun objek bacaannya itu-itu juga. Ayat Al-Qur’an yang dibaca oleh generasi terdahulu dan alam raya yang mereka huni adalah sama tidak berbeda, namun pemahaman mereka serta penemuan rahasianya terus berkembang. Kemudian di dalam ayat ini juga menjelaskan bahwa Allah SWT mempunyai dua cara dalam mengajar manusia yaitu: Pertama, Allah mengajarkan manusia melalui pena (tulisan) yang harus dibaca oleh manusia atau (hal-hal yang telah diketahui manusia sebelumnya). Kedua, Allah mengajarkan manusia tanpa pena (apa yang belum diketahui oleh manusia sebelumnya).¹⁹

Dengan demikian ayat di atas menjelaskan secara tegas bahwa Allah SWT mengajarkan manusia dengan perantara “membaca”, sebab lewat membaca kita (manusia) dapat belajar dari hal yang tidak tahu menjadi tahu serta dengan membaca kita (manusia) juga dapat memperoleh pengetahuan yang bermanfaat sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan.

Dari berbagai pendapat di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang yang didapat dari pengalaman lewat interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku dalam diri individu tersebut akan bersifat positif, baik dilihat dari aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik).

b. Pengertian Hasil Belajar

Setelah proses belajar berakhir, maka seorang siswa akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, sebab tujuan utama yang hendak dicapai dalam kegiatan pembelajaran

¹⁹M. Quraish Shihab, 2009, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur’an*, Jakarta: Lentera Hati, hal. 462-464.

adalah hasil belajar. Hasil belajar pada dasarnya digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti dengan materi yang telah diajarkan. Maka dari itu, untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran dengan menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Namun selain mengetahui hasil belajar melalui evaluasi, penilaian juga dapat dilaksanakan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya terkait dengan penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, namun juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Belajar juga merupakan suatu proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian. Seorang guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya adalah berupa nilai yang diperolehnya. Nilai tersebut diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Lalu dari tes akhir itulah guru dapat menentukan prestasi belajar para siswanya.²⁰

Dengan demikian hasil belajar dapat dikatakan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan para siswanya dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Hasil tersebut akan membuktikan berhasil atau tidaknya peserta

²⁰Rusman, 2017, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal. 129-130.

didik dari proses pembelajaran yang telah ia lakukan selama ini. Hasil belajar peserta didik dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.²¹

Hasil belajar dapat terlihat dari diri peserta didik yang mengalami perubahan perilaku dan sikap yang ditunjukkannya setelah melalui proses pembiasaan pada pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, hasil belajar dapat diamati oleh seorang guru baik pada saat di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan demikian, seorang guru akan menarik kesimpulan terkait dengan seberapa besar presentase keberhasilan belajar para siswanya melalui pengamatan dan evaluasi. Berdasarkan hal tersebut seorang guru dapat melihat tolak ukur dari keefektifan mengajarnya.

Mengajar pada hakikatnya bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, melainkan sebagai proses pembentukan karakter. Konsep Ki Hajar Dewantara terkait tentang “*Ing Ngarso Sun Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani*”, yang artinya di awal memberi teladan, di tengah memberi semangat, dan di akhir memberi dorongan, dapat diaktualisasikan dalam pembelajaran untuk membentuk karakter peserta didik.²²

Uraian di atas secara tidak langsung mengatakan bahwa keterampilan seorang guru dalam mengajar merupakan cerminan dari keberhasilan belajar para siswanya. Maka dari itu, seorang guru dituntut untuk dapat meningkatkan keterampilan dalam mengajar baik itu dalam pengajaran ilmu, akhlak, serta kreativitas para siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas terkait dengan makna hasil belajar, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah

²¹Indra Jaya, 2017, *Evaluasi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing, hal. 33.

²²Suyadi, 2018, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal. 16.

mengikuti proses pembelajaran berdasarkan domain (ranah) kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dengan demikian, hasil belajar dapat dikatakan sebagai realisasi dari tercapainya tujuan pendidikan sehingga hasil belajar yang diukur tergantung pada tujuan pendidikannya. Hasil belajar pada dasarnya juga memerlukan evaluasi. Evaluasi disini bermaksud sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai atau tidak, serta apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif atau tidak. Maka dari itu dalam proses belajar mengajar, berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah dilakukannya evaluasi pada akhir pembelajaran. Seorang guru dapat dikatakan berhasil dalam pembelajaran, jika siswanya mendapatkan hasil belajar sesuai dengan nilai ketuntasan yang telah ditetapkan. Namun sebaliknya, jika seorang guru gagal dalam pembelajaran dapat dilihat dari siswanya yang tidak mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman terdiri dari dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis, meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruangan yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan suasana belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruangan yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.²³

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Maka, untuk mendapatkan hasil belajar yang efektif sistem pendidikan sekolah seperti sarana prasarana, kurikulum dan

²³Rusman, 2017, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal. 130-131.

tenaga pendidik setidaknya turut mengambil peran positif sebagai bentuk dukungan ekstrinsik dalam mewujudkan hasil belajar yang baik (efektif dan efisien) bagi peserta didik yang tengah mengalami perkembangan serta pancaroba di dalam dirinya.

Peserta didik adalah individu yang sedang mengalami fase perkembangan atau pertumbuhan baik dari segi fisik dan mental maupun pikiran sehingga ia masih memerlukan bimbingan serta arahan dalam bentuk kepribadian dan sebagai bagian dari struktural proses pendidikan. Pendidik harus membimbing peserta didik dengan baik.²⁴

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang terbilang baik adalah mereka (para siswa) yang belajar dengan memiliki dukungan baik secara internal (fisiologis dan psikologis) maupun secara eksternal (lingkungan dan instrumental) yang sama-sama memiliki peran saling berkoordinasi satu sama lain.

d. Klasifikasi Hasil Belajar

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan *output* peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Bloom menamakan cara mengklasifikasi itu dengan "*The taxonomy of education objectives*". Menurut Bloom, tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu sebagai berikut:

²⁴Syafaruddin, dkk, 2016, *Sosiologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal. 138.

1. Domain kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.

2. Domain afektif, berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional yaitu perasaan, sikap dan nilai.

3. Domain psikomotorik, berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Lebih lanjut, Bloom menjelaskan bahwa “domain kognitif” terdiri dari enam kategori, yaitu sebagai berikut:

a. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.

b. Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengeksplorasi.

c. Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.

d. Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.

e. Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

f. Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.²⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa hasil belajar pada dasarnya memiliki pengelompokannya tersendiri sesuai dengan masing-masing ranah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Maka dari itu, untuk memperoleh kesemua ranah tersebut yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dapat dilakukan dengan adanya kemauan dan kerja sama antara peserta didik dan pendidik yang saling menginginkan terjadinya suatu pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Matematika

Secara etimologi, Karso menyatakan bahwa matematika berasal dari bahasa Yunani *mathein* atau *manthenein* yang artinya mempejari. Kata tersebut erat hubungannya dengan kata Sanskerta yaitu *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau intelegensi. Selanjutnya Athar mengutip pernyataan Tinggi yang mengungkapkan bahwa, matematika berarti “ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar”.²⁶

Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya.

Menurut Soedjadi dalam Rora Rizky Wandini (2019:2) mengemukakan beberapa pengertian matematika yaitu: (a) Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis. (b) Matematika adalah

²⁵Rusman, 2017, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal. 131-132.

²⁶Roeth A. O Najoan, 2019, *Strategi Pemecahan Soal Cerita Matematika di Sekolah Dasar*, Sulawesi Utara: Yayasan Makaria Waya.

pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi. (c) Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan. (d) Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk. (e) Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik. (f) Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.²⁷

Berdasarkan beberapa pendapat di atas terkait dengan makna matematika, maka penulis menyimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pasti yang bersifat eksak serta terorganisir secara sistematis dan selalu berhubungan dengan penalaran yang logik serta masalah yang berhubungan dengan bilangan yang jika dipelajari dengan baik dan benar akan menjadi dasar untuk memahami ilmu-ilmu yang lain.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif.²⁸

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang perlu diajarkan kepada para siswa mulai dari tingkat sekolah dasar. Hal ini berguna untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan berkerja sama. Pada saat proses pembelajaran matematika jika seorang guru masih menggunakan cara lama (*teacher centered*), dimana guru masih mendominasi kelas sehingga pembelajaran cenderung berlangsung satu arah saja yaitu dari guru ke siswa

²⁷Rora Rizky Wandini, 2019, *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*, Medan: CV. Widya Puspita, hal. 2-3.

²⁸Zubaidah Amir, Risnawati, 2015, *Psikologi Pembelajaran Matematika*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, hal. 8.

maka pembelajaran matematika akan menjadi monoton dan para siswa akan merasa bosan serta jenuh dalam proses pembelajaran yang tengah berlangsung.

Dengan demikian, dalam proses membelajarkan matematika pada siswa guru hendaknya pandai memilih serta memvariasikan berbagai strategi, pendekatan maupun model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan kelas dan siswanya sehingga tujuan pembelajaran mencapai tingkat maksimal (tercapai dan meningkat).

3. Materi Perbandingan dan Skala

a. Perbandingan

1. Menyatakan Perbandingan

Perbandingan adalah pernyataan matematika yang membandingkan dua buah bilangan atau lebih. Perbandingan dua bilangan dinyatakan dengan:

$$a : b = m : n \text{ atau } \frac{a}{b} = \frac{m}{n}$$

Contoh 1:

Jumlah koin Ina adalah 40 buah dan jumlah koin Kiki adalah 30 buah.

Perbandingan jumlah koin Ina dan Kiki adalah...

Jawab:

$$\text{Koin Ina} : \text{koin Kiki} = 40 : 30 = 4 : 2$$

Contoh 2:

Ahmad mempunyai 10 ekor domba, Budi mempunyai 20 ekor domba, dan Iwan mempunyai 5 ekor domba. Perbandingan jumlah domba Ahmad, Budi dan Iwan adalah...

Jawab:

Domba Ahmad : domba Budi : domba Iwan = 10 : 20 : 5 = 2 : 4 : 1

2. Nilai Perbandingan

a. Pada perbandingan $a : b = m : n$, jika salah bilangan yang dibandingkan (a atau b) diketahui, berlaku:

$$a = \frac{m}{n} \times b \quad \text{atau} \quad b = \frac{n}{m} \times a$$

Contoh:

Perbandingan uang Ana dan Ani adalah 4 : 3. Jika uang Ana Rp. 2000, berapakah uang Ani?

Jawab:

Uang Ana : uang Ani = 4 : 3

$$\frac{\text{uang Ana}}{\text{uang Ani}} = \frac{4}{3}$$

$$\text{uang Ani} = \frac{3}{4} \times \text{uang Ana}$$

$$= \frac{3}{4} \times \text{Rp. 2.000} = \text{Rp. 1.500}$$

b. Pada perbandingan $a : b = m : n$, jika jumlah bilangan yang dibandingkan (a + b) diketahui, berlaku:

$$(a) = \frac{m}{m+n} \times (a+b) \quad (b) = \frac{n}{m+n} \times (a+b)$$

Contoh:

Perbandingan umur Andi dan Teguh adalah 2 : 3. Jika jumlah umur mereka adalah 30 tahun, berapakah umur masing-masing?

Jawab:

$$\text{Umur Andi} = \frac{2}{2+3} \times 30 = \frac{2}{5} \times 30 = 12 \text{ tahun}$$

$$\text{Umur Teguh} = \frac{3}{2+3} \times 30 = \frac{3}{5} \times 30 = 18 \text{ tahun}$$

c. Pada perbandingan $a : b = m : n$, jika selisih bilangan yang dibandingkan (a – b) diketahui, berlaku:

$$a = \frac{m}{m-n} \times (a-b) \qquad b = \frac{n}{m-n} \times (a-b)$$

Contoh:

Perbandingan nilai matematika Rosa dan Santi adalah 9 : 8. Jika selisih nilai mereka adalah 10, berapakah nilai mereka masing-masing?

Jawab:

$$\text{Nilai Rosa} = \frac{9}{9-8} \times 10 = \frac{9}{1} \times 10 = 90$$

$$\text{Nilai Santi} = \frac{8}{9-8} \times 10 = \frac{8}{1} \times 10 = 80$$

b. Skala

1. Menentukan Skala Peta

Skala peta adalah perbandingan antara ukuran peta dengan ukuran sebenarnya.

Skala = jarak pada peta : jarak sebenarnya

Atau

$$\text{Skala} = \frac{\text{jarak pada peta}}{\text{jarak sebenarnya}}$$

Satuan yang digunakan pada skala peta adalah sentimeter (cm).

Ingat: 1 m = 100 cm

1 km = 100.000 cm

Contoh:

Jarak Mojokerto-Surabaya adalah 45 km. Jika jarak pada peta 5 cm, skala peta adalah...

Jawab:

Skala = jarak pada peta : jarak sebenarnya

$$= 5 : (45 \times 100.000)$$

$$= 1 : 900.000$$

2. Menentukan Jarak Pada Peta

Jika skala dan jarak sebenarnya diketahui, besar jarak pada peta adalah:

Jarak pada peta = skala x jarak sebenarnya

Contoh:

Jarak sebenarnya kota A dan kota B pada skala 1 : 50.000 adalah 5 km.

Berapakah jarak kota A-B pada peta?

Jawab:

Jarak pada peta = skala x jarak sebenarnya

$$= \frac{1}{50.000} \times (5 \times 100.000)$$

$$= \frac{1}{50.000} \times 500.000$$

$$= 10 \text{ cm}$$

3. Menentukan Jarak Sebenarnya

Jika skala dan jarak pada peta diketahui, besar jarak sebenarnya adalah:

Jarak sebenarnya = jarak pada peta : skala

Contoh:

Pada peta berskala 1 : 1.000.000, jarak kabupaten P dan kabupaten Q pada peta adalah 3 cm. Berapakah jarak kota P dan Q sebenarnya?

Jawab:

Jarak sebenarnya = jarak pada peta : skala

$$= 3 : \frac{1}{1.000.000}$$

$$= 3 \times \frac{1.000.000}{1}$$

$$= 3.000.000 \text{ cm}$$

$$= (3.000.000 : 100.000) \text{ km}$$

$$= 30 \text{ km}^{29}$$

4. Hakikat Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model adalah gambaran kecil atau miniatur dari sebuah konsep besar. Model pembelajaran merupakan gambaran kecil dari konsep pembelajaran secara keseluruhan. Termasuk dalam hal ini adalah tujuan, sintaksis, lingkungan, dan sistem pengelolaan. Atas dasar ini, maka model pembelajaran mempunyai makna lebih luas dari istilah lain seperti pendekatan, strategi dan metode.

²⁹Supadi, 2010, *Buku Saku Pintar Matematika SD Kelas 4, 5 & 6*, Jakarta: Penerbit Cmedia Imprint Kawan Pustaka, hal. 64-69.

Dengan demikian, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud disini termasuk penggunaan media pembelajaran secara umum seperti buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain sebagainya. Setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien.

Model pembelajaran juga bermakna sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.³⁰

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu diketahui bahwa nantinya dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan baik atau tidaknya tergantung dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini dikarenakan bahwa model pembelajaran yang baik digunakan apabila memenuhi beberapa ciri-ciri diantaranya dengan adanya keterlibatan intelektual dan emosional siswa dalam menjalani kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap serta adanya respon timbal balik siswa secara aktif dan kreatif selama proses pembelajaran berlangsung. Selama pelaksanaan model pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator dalam kegiatan belajar peserta didik.

³⁰Suyadi, 2018, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal. 14-15.

Dari uraian di atas penulis dapat menarik suatu kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah pola mengajar yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas. Dan pola tersebut harus dirancang sesuai dengan kemampuan dan karakter peserta didik.

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, dimana anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif juga dapat dimaknai sebagai suatu strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar kerja sama dengan anggota lainnya.³¹

Pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta didik sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama antara peserta didik itu sendiri. Maka dari itu, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antarsiswa untuk

³¹Abdul Majid, 2015, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal. 174-175.

menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.

Pada hakikatnya, pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Namun tidak semua kerja kelompok dianggap sebagai pembelajaran kooperatif, maka dari itu terdapat empat unsur dalam pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan, diantaranya adalah:

1. Saling ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan antarsesama. Dengan saling membutuhkan antarsesama, maka mereka merasa saling ketergantungan satu sama lain. Saling ketergantungan tersebut dapat dicapai melalui: (a) saling ketergantungan pencapaian tujuan, (b) saling ketergantungan dalam menyelesaikan pekerjaan, (c) ketergantungan bahan atau sumber untuk menyelesaikan pekerjaan, (d) saling ketergantungan peran.

2. Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa. Interaksi tatap muka tersebut memungkinkan para siswa dapat saling menjadi sumber belajar sehingga sumber belajar menjadi bervariasi. Maka dengan interaksi ini diharapkan akan memudahkan dan membantu siswa dalam mempelajari suatu materi atau konsep.

3. Akuntabilitas individual

Meskipun pembelajaran kooperatif menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok, tetapi penilaian dalam rangka mengetahui tingkat penguasaan siswa

terhadap suatu materi pelajaran dilakukan secara individual. Hasil penilaian secara individual tersebut selanjutnya disampaikan oleh guru kepada kelompok agar semua anggota kelompok mengetahui siapa anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan siapa anggota kelompok yang dapat memberikan bantuan. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya, oleh sebab itu setiap anggota kelompok harus memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Penilaian kelompok yang didasarkan atas rata-rata penguasaan semua anggota kelompok secara individual inilah yang dimaksud dengan akuntabilitas individual.

4. Keterampilan menjalin hubungan antarpribadi

Pembelajaran kooperatif akan menumbuhkan keterampilan menjalin hubungan antarpribadi. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran kooperatif ditekankan berbagai aspek diantaranya: tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik orangnya, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri, dan berbagai sifat positif lainnya.³²

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif mencerminkan pandangan bahwa manusia belajar dari pengalaman mereka dan berpartisipasi aktif dalam sebuah kelompok kecil guna membantu siswa belajar keterampilan sosial, mengembangkan sikap demokrasi dan keterampilan berpikir logis.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berbasis kelompok, dimana

³²Kunandar, 2011, *Guru Profesional Implementasi kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, hal. 365-366.

setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas dirinya sendiri dan orang lain (anggota kelompok lainnya) dalam memahami suatu materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

c. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, dimana melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.³³

TGT (*Team Games Tournament*) merupakan suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.³⁴

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) memiliki lima komponen yaitu: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok.

Berdasarkan penjelasan mengenai pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

³³Aris Shoimin, 2017, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, hal. 203.

³⁴Rusman, 2017, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal. 315.

kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok yang berbeda kemampuan dengan menggunakan sistem turnamen akademik diikuti oleh seluruh siswa secara efektif guna memudahkan siswa berpikir positif, khususnya dalam pelajaran matematika.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Terdapat lima tahapan atau langkah dalam dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), yaitu sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi pelajaran. Penyajian kelas sering disebut dengan presentasi kelas (*class presentation*). Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin langsung oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, sebab akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan, karena skor dari *game* atau permainan tersebut akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, suku atau ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa. Fungsi

kelompok tersebut adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan siswa adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, serta dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat oleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau meja lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Skor ini nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

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

Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang biasa saja dan kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua siswa mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pembelajaran.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-

ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para siswa atas prestasi yang telah mereka buat.³⁵

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT
(*Team Games Tournament*)

Kelebihan:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

4. Pembelajaran ini membuat peserta didik lebih senang mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Kekurangan:

1. Membutuhkan waktu yang lama.

2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.

³⁵Aris Shoimin, 2017, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, hal. 205-207.

3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah.³⁶

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang telah disebutkan di atas, maka peran seorang guru dalam menerapkan model pembelajaran tersebut yaitu dengan cara meningkatkan kualitas kelebihan model tersebut serta berusaha menutupi kekurangan dalam penerapannya. Hal ini merupakan tuntutan yang harus dijalani serta ditangani oleh seorang guru dalam setiap prosedur yang dilaksanakan.

B. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas adalah salah satu tugas utama dari seorang guru. Namun dalam proses kegiatan belajar mengajar masih banyak guru yang sering meminimalkan keterlibatan para siswanya, dimana guru masih mendominasi kelas pada saat proses pembelajaran. Hal ini ternyata berdampak buruk bagi siswa, sebab siswa akan bersifat pasif dan hanya menunggu sajian-sajian dari guru saja daripada mencari dan menemukan pengetahuan yang mereka butuhkan. Dengan demikian hal ini membuat pengetahuan siswa menjadi kurang berkembang sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Kejadian ini sering terjadi pada mata pelajaran matematika. Banyak diantara kita yang tidak menyukai matematika termasuk anak-anak yang duduk di bangku Sekolah Dasar. Mereka menganggap

³⁶Aris Shoimin, 2017, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, hal. 207-208s.

bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit. Anggapan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah cara belajar matematika yang dialami oleh siswa terbilang membosankan.

Anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar adalah anak yang mempunyai rasa ingin tahu tinggi serta kritis. Maka dari itu, anak akan cenderung bosan jika pembelajaran matematika tersebut disajikan hanya dengan mencatat, menghafal serta mengerjakan soal latihan yang berkepanjangan. Selain itu, suasana yang tegang dan terlalu serius juga dapat menyebabkan kurangnya konsentrasi anak pada pembelajaran matematika.

Pada hakikatnya, matematika merupakan pelajaran yang memerlukan pemikiran ekstra keras sehingga menuntut seorang guru untuk menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat akan menentukan keefektifan dan keefesienan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan hasil belajar siswa juga meningkat.

Kegiatan belajar mengajar di kelas V MIS Al-Wardah Tembung khususnya pada mata pelajaran matematika masih menempatkan siswa sebagai pelaku pasif, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja dan siswa juga jarang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini dapat diatasi dengan model pembelajaran yang menyenangkan dan menempatkan siswa menjadi pelaku aktif di dalamnya, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang memiliki dua hal tersebut (menyenangkan dan membuat siswa menjadi aktif). Di dalam model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) ini terdapat permainan dan turnamen (perlombaan) akademik yang sesuai dengan karakter anak sekolah dasar yang pada dasarnya senang bermain. Dengan demikian, lewat pembelajaran yang menyenangkan siswa akan dengan mudahnya memahami materi pelajaran secara cepat sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

C. Penelitian yang Relevan

1. Erny Yunika Putri, 2011, Universitas Sebelas Maret, dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pecahan Pada Siswa Kalas IV SD Negeri Tlompakan III Kecamatan Tuntang Tahun Ajaran 2010/2011.” Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri Tlompakan III, yaitu ditandai dengan: Siswa kelas IV sebanyak 18 anak mengalami peningkatan hasil belajar yaitu sebelum tindakan 39%, siklus I (KKM 60) 50%, siklus II (KKM 65) 94%, dan siklus III (KKM 70) 100% siswa belajar tuntas.

Penelitian Erny Yunika Putri tersebut di atas relevan dengan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Selain memiliki persamaan, kedua penelitian ini juga memiliki perbedaan yaitu penelitian yang dilakukan Erny untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri Tlompakan III Kecamatan Tuntang Tahun Ajaran 2010/2011, sedangkan Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi perbandingan dan skala di kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Harjoko, 2014, Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kedung Jambal 02 Kabupaten Sukaharjo Tahun Ajaran 2013/2014.” Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pra tindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 pada siklus I, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 8,05.

Penelitian Harjoko tersebut di atas relevan dengan penelitian ini. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*). Selain memiliki persamaan, kedua penelitian ini juga memiliki perbedaan yaitu penelitian yang dilakukan Harjoko untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri Kedung Jambal 02 Kabupaten Sukaharjo Tahun Ajaran 2013/2014, sedangkan

Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi perbandingan dan skala di kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi perbandingan dan skala di kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020 pada mata pelajaran matematika materi perbandingan dan skala.

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu suatu penelitian reflektif dalam bentuk siklus untuk memecahkan masalah pembelajaran (kualitas pembelajaran, hasil belajar baik akademik maupun non akademik dan lain-lain) di dalam kelas.³⁷

Menurut David Hopkins, Kemmis dan Mc Taggart dalam Saur M. Tampubolon (2014: 19) penelitian tindakan kelas merupakan bentuk strategi dalam mendeteksi dan memecahkan masalah yang dihadapi pendidik dengan tindakan nyata, yaitu melalui prosedur penelitian yang berbentuk siklus (daur ulang).³⁸

Penelitian tindakan kelas juga dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas)

³⁷Saur M. Tampubolon, 2014, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, Penerbit Erlangga, hal. 18.

³⁸Saur M. Tampubolon, 2014, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*, Penerbit Erlangga, hal. 19.

proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.³⁹

Hal ini senada dengan pendapat Salim bahwa *action research* adalah penelitian yang bersifat partisipatif dan kolaboratif. Maksudnya, penelitiannya dilakukan sendiri oleh peneliti, dan diamati bersama dengan rekan-rekannya.⁴⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik atau calon pendidik di dalam kelasnya sendiri secara kolaboratif atau partisipatif untuk memperbaiki kinerja pendidik menyangkut kualitas proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik baik dari aspek akademik maupun non akademik melalui tindakan reflektif dalam bentuk siklus (daur ulang).

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas Va MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang dengan jumlah 19 orang, dimana terdiri dari 12 laki-laki dan 7 perempuan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

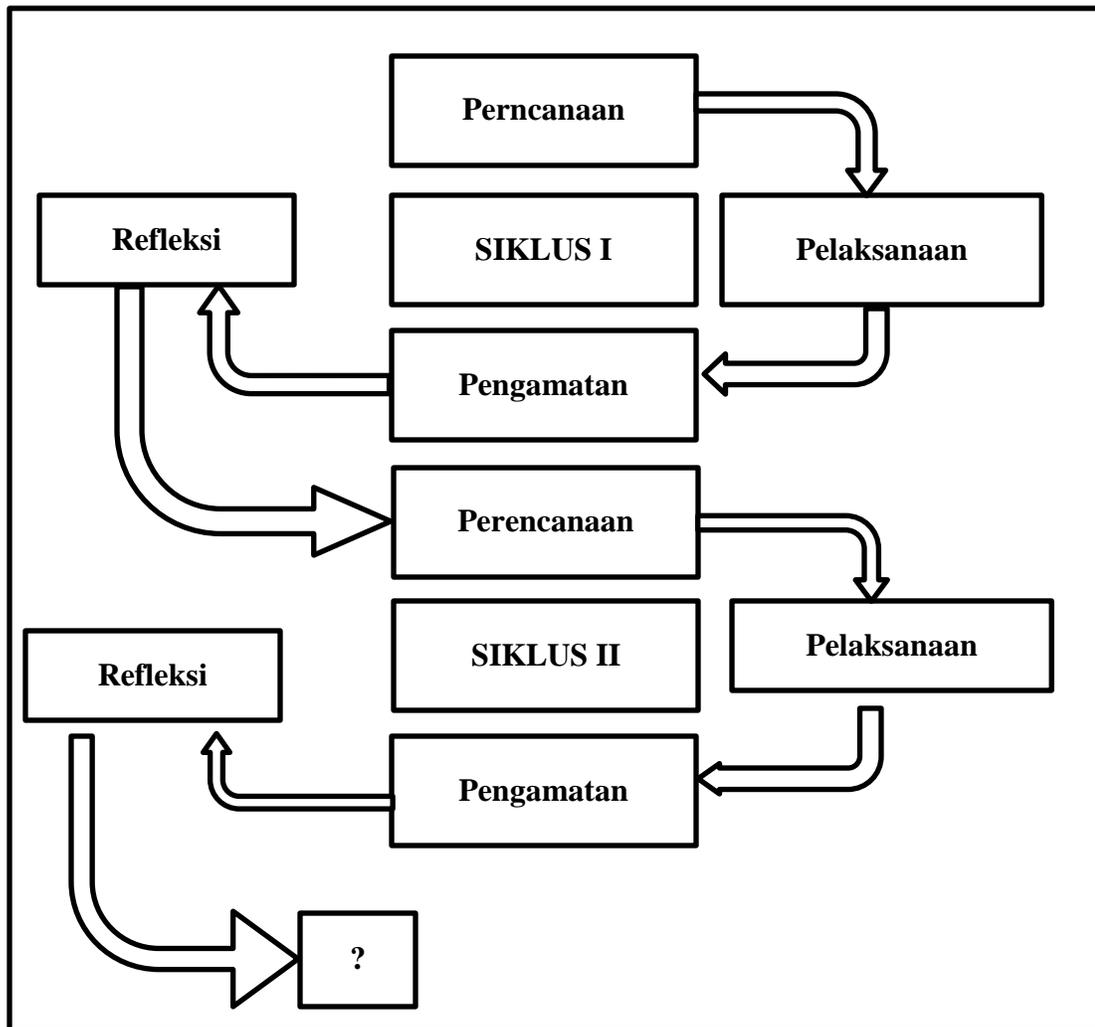
Penelitian ini dilaksanakan di Yayasan MIS Al-Wardah Tembung yang beralamat di Jalan Pasar V Dusun XII Desa Tembung dan waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II (genap) tahun ajaran 2019-2020, kurang lebih selama satu bulan yang dimulai pada bulan Maret sampai dengan April 2020.

³⁹Kunandar, 2012, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, hal. 44.

⁴⁰Salim, 2017, *Penelitian Tindakan Kelas*, Medan: Perdana Publishing, hal. 17.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan tahap refleksi. Untuk lebih jelasnya, rangkaian kegiatan ataupun tahapan dari setiap siklus dapat dilihat pada skema berikut:



Sumber: Suharsimi Arikunto (2007:16)

Adapun alur atau prosedur kegiatan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini berdasarkan tahapan skema di atas, yaitu sebagai berikut:

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Menetapkan sumber dan bahan ajar.
- c. Membuat media kartu soal untuk melakukan permainan.
- d. Merancang LK (Lembar Kerja) serta soal evaluasi pembelajaran (*post test*).
- e. Menyusun pedoman observasi aktivitas guru dan siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

2. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)

- a. Melaksanakan kegiatan yang telah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa.

3. Tahap Pengamatan atau Observasi

Tahap pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan pada saat tindakan dilakukan. Pengamatan dilakukan untuk mengamati proses belajar-mengajar yang tengah dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan yaitu mengamati pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah

disiapkan serta mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung sebagai catatan lapangan.

4. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus dengan melakukan evaluasi tindakan-tindakan yang telah dilakukan. Refleksi juga dilakukan untuk menentukan langkah-langkah berikutnya dengan memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai dengan hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

Siklus II

1. Tahapan Perencanaan

- a. Memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Menetapkan sumber dan bahan ajar.
- c. Merancang LK (Lembar Kerja) yang lebih menarik serta soal evaluasi (*post test*).
- d. Merancang media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga .
- e. Menyusun pedoman observasi aktivitas guru dan siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).
- f. Menyediakan papan *reward* dan skor bagi kelompok yang memenangkan permainan atau pertandingan.

2. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)

- a. Melaksanakan kegiatan yang telah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Mengaplikasikan berbagai tindakan baru yang telah tercantum dalam perencanaan.

c. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa.

3. Tahap Pengamatan atau Observasi

Tahap pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan pada saat tindakan dilakukan. Pengamatan dilakukan untuk mengamati proses belajar-mengajar yang tengah dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengamatan yaitu mengamati pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan serta mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung sebagai catatan lapangan.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi peneliti melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan serta menganalisis secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan untuk melihat apakah hipotesis tindakan tercapai atau tidak. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika yang sudah diterapkan di atas dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung. Kemudian mendiskusikan hasil analisis refleksi untuk mengetahui apakah masih perlu diadakan siklus selanjutnya atau tidak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah penting dalam suatu penelitian, sehingga kecermatan serta ketelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan data yang baik dan valid. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes

Peneliti menggunakan tes tertulis berbentuk soal pilihan berganda yang dilaksanakan pada pra siklus dan setiap akhir pelaksanaan dari masing-masing siklus. Hasil dari tes ini akan diperoleh untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung dalam pembelajaran matematika pada materi “perbandingan dan skala” dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Tes ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemajuan dalam proses pembelajaran. Adapun tes yang dilakukan yaitu:

- a. *Pre Test*, adalah tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan sebagai dasar pembentukan kelompok belajar siswa.
- b. *Post Test*, yaitu tes yang diberikan setelah kegiatan pembelajaran rampung dilaksanakan pada setiap siklusnya. Tes akhir ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah selama proses pembelajaran berlangsung dalam satu siklus.

2. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terbuka (bebas), yaitu dilakukan secara tidak formal. Peneliti melakukan wawancara terbuka ini pada guru kelas V MIS Al-Wardah Tembung. Wawancara yang dilakukan terfokus pada hasil tes yang dikerjakan siswa. Lalu, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan lewat wawancara dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala apa saja

yang dialami ketika proses pembelajaran matematika dengan materi “perbandingan dan skala”.

3. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian dalam proses belajar-mengajar yang sedang berlangsung serta mencatatnya. Penelitian ini menggunakan pengamatan langsung terhadap objek dan aktivitas dalam proses pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai pengajar atau guru adalah peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai observer (pengamat) adalah guru kelas V MIS Al-Wardah Tembung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

4. Dokumentasi

Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto. Foto dapat memperkuat data yang diperoleh serta dengan foto juga dapat memberikan informasi mengenai keadaan atau situasi kelas pada saat peneliti maupun siswa melaksanakan proses pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat keberhasilan siswa yang dicapai oleh siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif persentase. Data hasil penelitian yang dianalisis meliputi rata-rata kelas. Kemudian, hasil analisis data diperoleh dalam bentuk kualitatif maupun kuantitatif. Hasil ini dipersentasikan dan disimpulkan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa secara individu dapat dihitung dengan menggunakan persamaan berikut.

$$\text{Tingkat Penguasaan Siswa} = \frac{B}{N} \times 100^{41}$$

Keterangan: B : Banyaknya butir soal yang dijawab benar

 N : Banyaknya butir soal

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya secara individual jika proporsi nilai yang diperoleh siswa ≥ 70 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Adapun untuk menghitung nilai rata-rata kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan: \bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh nilai

 n = Jumlah seluruh siswa

Sedangkan ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

⁴¹Asrul, 2014, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 84.

$$p = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Seluruh siswa}} \times 100\%$$

keterangan: p = Presentase ketuntasan klasikal

Σ = Jumlah

Analisis data dilakukan pada tiap refleksi. Hasil analisis ini digunakan untuk melakukan perencanaan perbaikan pada siklus berikutnya. Keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dikatakan berhasil secara klasikal jika telah mencapai $\geq 80\%$

Tingkat Keberhasilan	Arti
90%-100%	Baik Sekali
80%-89%	Baik
70%-79%	Cukup
< 70%	Kurang

Tabel 3.1 Kriteria keberhasilan belajar siswa secara klasikal dalam %⁴²

⁴²Dadang Sukirman, 2012, *Pembelajaran Micro Teaching*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama, hal. 117.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

Pada sub bab ini peneliti akan memaparkan beberapa data tentang sekolah ataupun yayasan yang menjadi objek penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1. Profil MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan

Nama Madrasah	: MIS Al-Wardah Tembung
No. Statistik Madrasah	: 111212070129
NPSN	: 60703793
Izin Operasional	: Nomor 129 Tahun 2017 Tanggal 27 Januari 2017
Akreditasi Madrasah	: B
Tahun Berdiri	: 2011
NPWP	: 66.333.021.5-125.000
Alamat Madrasah	: Jl. Pasar V Dusun XII Desa Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan
Nama Kepala Madrasah	: Drs. Sadiman, M.Si

2. Keadaan Tenaga Pengajar MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan

Tenaga pengajar di MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan terdiri dari 4 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Adapun keadaan tenaga pengajar di MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Tenaga Pengajar MIS Al-Wardah

No.	Nama Guru	L/P	Jabatan	Pendidikan
1.	Drs. Sadiman, M.Si	L	Kepala Madrasah	S2
2.	Siti Nurbaiti, S.Pd	P	Guru Kelas	S1
3.	Nurmala, S.Pd.I	P	Guru Kelas	S1
4.	Marjo, S.Pd.I	L	Guru Kelas	S1
5.	Junetti, S.Pd.MI	P	Guru Kelas	S1
6.	Hasan Nasution, S.Pd.I	L	Guru Kelas	S1
7.	Umi Kalsum, S.Pd	P	Guru Kelas	S1
8.	Juliana, S.Pd.I	P	Guru Kelas	S1
9.	Erlina Br Tarigan, S.Pd.I	P	Guru Kelas	S1
10.	Fitriani Batubara, S.Pd	P	Guru Kelas	S1
11.	Maya Dmiati Silalahi, S.Pd	P	Guru Kelas	S1
12.	Risa Wisuda, M.Kom.I	P	Guru Kelas	S2
13.	Mardiah Chairiah Sagala, S.Pd.I	P	Guru PAI	S1
14.	Tri Yuliani, S.Pd.I	P	Guru PAI	S1
15.	Junita Harahap	P	Guru Bahasa Arab	SMA
16.	Adnan Sukri, S.Pd	L	Guru Penjas	S1
17.	Nurainun Damanik, S.Pd	P	Guru Bahasa Inggris	S1

3. Keadaan Siswa MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan

Adapun jumlah siswa di MIS Al-Wardah Tembung secara keseluruhan adalah 235 orang yang terdiri dari 138 orang laki-laki dan 97 orang perempuan dengan

rombongan belajar (rombel) berjumlah 11 rombel. Keadaan siswa MIS Al-Wardah Tembung secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Keadaan Siswa MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan

Kelas	Jumlah Rombel	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VI	1	15	14	29
V	2	27	13	40
IV	2	27	15	41
III	2	21	25	46
II	2	26	18	43
I	2	22	12	34
Jumlah	11	138	97	235

4. Keadaan sarana dan prasarana MIS Al-Wardah Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan

Adapun keadaan sarana dan prasarana di MIS Al-Wardah Tembung secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3 Keadaan Sarana dan Prasarana

No.	Jenis Ruangan	Jumlah	Keadaan/Kondisi
1.	Ruang kelas	6	Baik
2.	Ruang guru	1	Baik
3.	Gudang	1	Baik
4.	Kamar mandi guru	1	Baik

5.	Kamar mandi siswa	2	Baik
6.	Lapangan olahraga	1	Baik
7.	Perpustakaan	1	Baik
8.	Musholla	1	Baik

B. Uji Hipotesis

1. Pra Tindakan

Sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi terhadap kelas yang akan diberikan tindakan guna untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal para siswa, khususnya yaitu siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung.

Dalam kegiatan pra tindakan ini peneliti tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam proses belajar-mengajar, melainkan masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana para siswa menguasai materi perbandingan dan skala sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga peneliti nantinya dapat melihat sejauh mana hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan.

Kemudian pada kegiatan pra tindakan ini peneliti juga memberikan *pre test* kepada para siswa. *Pre test* ini dilakukan dalam bentuk tes pilihan berganda yang

terdiri dari 10 soal. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui gambaran pengetahuan serta kesulitan siswa dalam menjawab soal latihan Matematika terkait dengan materi perbandingan dan skala. Berdasarkan hasil *pre test* yang diperoleh siswa dapat disimpulkan bahwa siswa kurang mampu dalam menyelesaikan soal latihan yang telah diberikan. Adapun hasil dari perolehan nilai *pre test* para siswa dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Nilai Pre Test siswa sebelum melakukan tindakan

No.	Nama Siswa	Skor Perolehan Siswa	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Agung Ramadan	4	40		Tidak tuntas
2.	Aira Anggina Nasution	5	50		Tidak tuntas
3.	Arief Rahman Pulungan	6	60		Tidak tuntas
4.	Arya Maulana	3	30		Tidak tuntas
5.	Habib Al-Faridzi	6	60		Tidak tuntas
6.	Intan Nuraini	8	80	Tuntas	
7.	Kallya Salsabila	7	70	Tuntas	
8.	Kayla Safira	6	60		Tidak tuntas
9.	Lensy Enjel Ramadani Nst	5	50		Tidak tuntas
10.	Marisa Zahwa Aqilla	6	60		Tidak tuntas

11.	Muhammad Afdal	7	70	Tuntas	
12.	Muhammad Majid	9	90	Tuntas	
13.	Muhammad Rendi	4	40		Tidak tuntas
14.	Muradi Nailar Ridho	3	30		Tidak tuntas
15.	Rafansyah Putra Pratama	2	20		Tidak tuntas
16.	Raka Dwi Alvino Nst	5	50		Tidak tuntas
17.	Riska Nur Aisyah	7	70	Tuntas	
18.	Surya Wijaya	7	70	Tuntas	
19.	Yoga Prakasa Utama	5	50		Tidak tuntas
Jumlah			1050	6	13
Rata-rata			55,26%		
Persentase Ketuntasan Klasikal				31,58%	68,42%

Dari tabel hasil *pre test* di atas yang dilakukan terhadap 19 orang siswa secara umum menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) masih tergolong sangat rendah dengan jumlah nilai 1050 dan rata-rata 55,26%. Kemudian dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hanya 6 orang siswa (31,58%) yang mengalami ketuntasan belajar, sedangkan 13 orang siswa

(68,42%) tidak tuntas belajar. Berdasarkan data di atas maka dapat diuraikan persentase kriteria tingkat keberhasilan siswa pada tabel berikut ini :

Tabel 4.5 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Pre Test

Presentase Hasil Belajar Siswa	Tingkat Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Presentase Banyak Jumlah Siswa
90-100	Baik Sekali	1	5,26%
80-89	Baik	1	5,26%
70-79	Cukup	4	21,06%
< 70	Kurang	13	68,42%
Jumlah		19	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 19 orang siswa, 1 siswa memiliki tingkat hasil belajar baik sekali dengan presentase 5,26%, 1 siswa memiliki tingkat hasil belajar baik dengan presentase 5,26%, 4 siswa memiliki tingkat hasil belajar cukup dengan presentase 21,06%, dan 13 siswa memiliki tingkat hasil belajar kurang dengan presentase 68,42%.

Kemudian dari data di atas dapat ditentukan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes awal (*pre test*) sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa pada *Pre Test*

No.	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa
1.	> 70%	Tuntas	6	31,58%
2.	< 70%	Tidak Tuntas	13	68,42%
Jumlah				100%

2. Tindakan Pertama (Siklus I)

Berdasarkan dari hasil penelitian pra tindakan (*pre test*) yang telah dilakukan oleh peneliti di atas dapat ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya: a) penggunaan model pembelajaran *teacher centered* yang kurang efektif, b) siswa kurang memahami dengan baik materi perbandingan dan skala, dan c) siswa mudah bosan serta jenuh dalam proses KBM karena pembelajarannya terkesan monoton.

Maka dengan begitu untuk mengatasi permasalahan di atas perlu dilakukannya tindakan. Adapun tindakan yang perlu dilakukan pada siklus I yaitu :

a. Perencanaan

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan dalam penelitian pra tindakan, maka pada siklus I ini peneliti telah membuat pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi perbandingan dan skala. Adapun perencanaan yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) tentang materi perbandingan dan skala.
2. Mempersiapkan sumber dan bahan ajar yang mendukung pelaksanaan tindakan.
3. Mempersiapkan media kartu soal dalam bentuk amplop untuk melakukan permainan.
4. Merancang soal evaluasi atau *post test* dalam bentuk pilihan berganda.

5. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk melihat bagaimana perkembangan siswa dalam proses KBM.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan atau 2 x 35 menit. Pada siklus I ini guru menyampaikan kompetensi dasar, dan juga indikator-indikator terkait pada materi perbandingan dan skala kepada siswa. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran agar para siswa mengetahui sasaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Kemudian pada siklus I ini siswa dibagi kedalam 3 kelompok secara heterogen dengan masing-masing kelompok beranggotakan 6-7 orang. Guru juga memberikan media kartu soal dalam bentuk amplop yang akan digunakan dalam permainan. Kemudian peneliti akan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kegiatan apa yang telah dirancang dalam RPP dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan terdiri dari tiga kegiatan diantaranya: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Untuk lebih jelasnya langkah-langkah kegiatan tersebut dapat dilihat pada RPP yang telah dilampirkan oleh peneliti.

Selanjutnya pada akhir siklus I ini guru memberikan soal evaluasi atau *post test* berbentuk pilihan berganda terhadap siswa guna untuk melihat apakah ada perubahan (peningkatan) hasil belajar siswa setelah diberikannya tindakan. Hasil dari perolehan nilai pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.7 Hasil Pelaksanaan Tes Belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Nama Siswa	Skor Perolehan Siswa	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Agung Ramadan	5	50		Tidak tuntas
2.	Aira Anggina Nasution	7	70	Tuntas	
3.	Arief Rahman Pulungan	7	70	Tuntas	
4.	Arya Maulana	5	50		Tidak tuntas
5.	Habib Al-Faridzi	7	70	Tuntas	
6.	Intan Nuraini	9	90	Tuntas	
7.	Kallya Salsabila	8	80	Tuntas	
8.	Kayla Safira	7	70	Tuntas	
9.	Lensy Enjel Ramadani Nst	7	70	Tuntas	
10.	Marisa Zahwa Aqilla	7	70	Tuntas	
11.	Muhammad Afdal	8	80	Tuntas	
12.	Muhammad Majid	9	90	Tuntas	
13.	Muhammad Rendi	6	60		Tidak tuntas
14.	Muradi Nailar Ridho	3	30		Tidak tuntas
15.	Rafansyah Putra Pratama	2	20		Tidak tuntas
16.	Raka Dwi Alvino Nst	7	70	Tuntas	
17.	Riska Nur Aisyah	8	80	Tuntas	
18.	Surya Wijaya	8	80	Tuntas	

19.	Yoga Prakasa Utama	7	70	Tuntas	
Jumlah			1270	14	5
Rata-rata			66,84%		
Persentase Ketuntasan Klasikal				73,68%	26,32%

Dari tabel hasil siklus I di atas yang dilakukan terhadap 19 orang siswa secara umum menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala mengalami peningkatan dari tes awal yaitu dengan jumlah nilai 1270 (66,84%), dengan ketentuan 14 orang siswa (73,68%) mengalami ketuntasan belajar dan 5 orang siswa (26,32%) tidak tuntas. Sesuai data di atas maka dapat diuraikan persentase kriteria tingkat keberhasilan siswa pada tabel berikut ini :

Tabel 4.8 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Siklus I

Presentase Hasil Belajar Siswa	Tingkat Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Presentase Banyak Jumlah Siswa
90-100	Baik Sekali	2	10,52%
80-89	Baik	4	21,06%
70-79	Cukup	8	42,10%
< 70	Kurang	5	26,32%
Jumlah		19	100%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 19 orang siswa, 2 siswa memiliki tingkat hasil belajar baik sekali dengan presentase 10,52%, 4 siswa memiliki tingkat hasil belajar baik dengan presentase 21,06%, 8 siswa memiliki

tingkat hasil belajar cukup dengan presentase 42,10%, dan 5 siswa memiliki tingkat hasil belajar kurang dengan presentase 26,32%.

Dari data di atas dapat ditentukan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.9 Deskripsi Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa
1.	> 70%	Tuntas	14	73,68%
2.	< 70%	Tidak Tuntas	5	26,32%
Jumlah				100%

c. Pengamatan/Observasi

Pada tahap observasi ini terdapat dua pengamatan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu : 1) pengamatan aktivitas guru, 2) pengamatan aktivitas siswa.

1) Aktivitas Guru

Pada tahap ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti, maka dengan begitu peneliti meminta guru kelas atau wali kelas V sebagai observer untuk mengamati peneliti pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan guna untuk melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika materi perbandingan dan skala.

Adapun hasil observasi terhadap aktivitas mengajar guru selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Lembar Observasi Aktivitas Pengajaran Guru Siklus I

Nama Sekolah : MIS Al-Wardah Tembung

Subjek yang dipantau : Siswa kelas V

Observasi Pemantauan : Saat pembelajaran berlangsung

Pelaku Pemantauan : Wali kelas V (Nurmala SPd.I)

Petunjuk :

1. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skor yang tersedia.

2. Kriteria penilaian :

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik Sekali

Tabel 4.10 Hasil Observasi Guru

Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	1. Memberi salam, berdoa dan mengkondisikan lingkungan belajar				✓
	2. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran			✓	
	3. Memeriksa kehadiran siswa			✓	
	4. Menyampaikan tujuan dan rencana kegiatan			✓	
	5. Meningkatkan antusiasme positif siswa sebelum pembelajaran			✓	
	6. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok				

	serta membimbingnya				
Kegiatan Inti	7. Menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi			✓	
	8. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> disertai penggunaan media dalam proses pembelajaran			✓	
	9. Menimbulkan sikap aktif, komunikatif dan kerja sama antar-siswa			✓	
	10. Mampu menimbulkan sikap komunikatif siswa terhadap guru mengenai materi pembelajaran			✓	
	11. Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
	12. Berperilaku sopan dan santun			✓	
	13. Memandu proses pelaksanaan KBM dengan disiplin			✓	
	14. Prosedur pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPP			✓	
	15. Memberikan latihan soal sebagai kegiatan mengevaluasi pembelajaran dengan waktu pelaksanaan yang cukup			✓	
	Kegiatan Penutup	16. Membuat kesimpulan dengan melibatkan peserta didik			✓
17. Memberi penguatan kembali atas materi yang telah disampaikan					✓
18. Mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam					✓
Jumlah Skor				45	12
Total Skor		57			
Persentase		79,16%			

Rumus dari persentase aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu :

$$\text{Persentase aktivitas guru} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Indikator} \times 4} \times 100\%$$

$$\text{Presentase aktivitas guru} = \frac{57}{18 \times 4} \times 100\% = 79,16\%$$

Berdasarkan hasil observasi mengajar guru selama proses pembelajaran pada tabel di atas didapat nilai rata-rata sebesar 79,16%. Hasil tersebut masuk pada kategori cukup, maka dengan begitu guru (peneliti) harus lebih meningkatkan keterampilan mengajar agar nantinya pada siklus selanjutnya hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

2) Aktivitas Siswa

Sebelum melaksanakan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terlebih dahulu peneliti telah mempersiapkan lembar observasi siswa. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran Siswa Siklus I

Nama Sekolah : MIS Al-Wardah Tembung

Subjek yang dipantau : Siswa kelas V

Observasi Pemantauan : Saat pembelajaran berlangsung

Pelaku Pemantauan : Wali kelas V (Nurmala SPd.I)

Petunjuk :

1. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skor yang tersedia.

2. Kriteria penilaian :

1 = Kurang 2 = Cukup 3 = Baik 4 = Baik Sekali

Tabel 4.11 Hasil Observasi Siswa

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Aktifitas Visual	a. Siswa memperhatikan penjelasan dan pengarahan dari guru mengenai materi yang dipelajari			✓	
		b. Siswa memperhatikan temannya ketika berpendapat		✓		
		c. Siswa memperhatikan media yang ditampilkan guru			✓	
2.	Aktifitas Lisan	d. Siswa aktif mengajukan pertanyaan		✓		
		e. Siswa aktif menjawab pertanyaan		✓		

		f. Siswa aktif berargumentasi terkait materi yang dibahas		✓		
		g. Siswa mampu memberikan gagasan dalam kegiatan diskusi/interaksi antar-siswa		✓		
3.	Aktifitas Mendengar	h. Siswa mendengar penjelasan dan pengarahan dari guru			✓	
		i. Siswa mendengar pendapat temannya		✓		
		j. Siswa mendengar gagasan temannya pada saat kegiatan diskusi/interaksi antar-siswa		✓		
4.	Aktifitas Menulis	k. Siswa aktif mencatat hal-hal penting pada saat pembelajaran		✓		
		l. Siswa mengerjakan latihan soal dengan disiplin			✓	
5.	Aktifitas Motorik	m. Siswa berani maju ke depan kelas sebagai bentuk antusiasme dalam pembelajaran		✓		
		n. Siswa terlihat aktif dan bersemangat selama kegiatan pembelajaran (berdiskusi/berinteraksi antar-siswa) sesuai model pembelajaran yang digunakan			✓	
6.	Aktifitas Emosional	o. Siswa menaruh minat pada materi yang dibahas		✓		
		p. Siswa terlihat percaya diri selama			✓	

		proses pembelajaran berlangsung				
		q. Siswa menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung			✓	
Jumlah Skor				20	21	
Total Skor			41			
Presentase			60,29%			

Rumus dari persentase aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu :

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Indikator} \times 4} \times 100\%$$

$$\text{Presentase aktivitas siswa} = \frac{41}{17 \times 4} \times 100\% = 60,29\%$$

Berdasarkan hasil observasi belajar siswa selama proses pembelajaran pada tabel di atas didapat nilai rata-rata sebesar 60,29%. Hasil tersebut masuk pada kategori cukup, meskipun begitu hal tersebut belum sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti, sehingga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih perlu diperbaiki kembali pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan terhadap siklus I bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sudah berjalan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan. Meskipun demikian ternyata masih terdapat beberapa permasalahan yang harus diselesaikan agar pada siklus berikutnya dapat diperbaiki. Adapun permasalahan tersebut sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dari hasil belajar siswa pada *pre test* yaitu dengan nilai 1270 (66,84%) dan tingkat ketuntasan sebesar 73,68%. Namun hasil tersebut belum sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti sebab pada siklus I ini masih terdapat banyak siswa yang “tidak tuntas”. Selain itu, peneliti juga telah memberikan patokan persentase keberhasilan siswa secara klasikal 80%. Sehingga perlu dilakukannya perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya guna untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.
2. Guru (peneliti) harus lebih memaksimalkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) disertai dengan media yang lebih menarik agar para siswa lebih aktif serta antusias mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi perbandingan dan skala dengan baik.
3. Siswa masih kurang terlihat aktif dalam kegiatan secara berkelompok. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum berani untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya.
4. Kerja sama siswa dengan kelompoknya juga belum terhubung dengan baik. Hal ini terlihat dari siswa yang tidak mau mendengar gagasan temannya pada saat diskusi dan juga siswa tidak mampu memberikan gagasan pada saat diskusi.

3. Tindakan Kedua (Siklus II)

Pelaksanaan siklus II ini juga dilaksanakan dalam empat tahap antara lain : tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan/observasi dan tahap refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II dengan siklus I, hanya saja pada perencanaan siklus II ini peneliti akan sedikit memperbaiki kekurangan ataupun kelemahan yang terdapat pada siklus I. Maka dengan demikian peneliti membuat pemecahan masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Menyusun/memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) tentang materi perbandingan dan skala.
2. Mempersiapkan sumber dan bahan ajar yang mendukung pelaksanaan tindakan.
3. Merancang media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga.
4. Merancang soal evaluasi atau *post test* dalam bentuk pilihan berganda.
5. Mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa untuk melihat bagaimana perkembangan siswa dalam proses KBM.
6. Menyediakan papan *reward* dan skor bagi kelompok yang memenangkan permainan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini juga dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan atau 2 x 35 menit. Pada siklus II ini siswa dibagi kedalam 4 kelompok

secara heterogen dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang. Guru memberikan media yang lebih menarik dibandingkan pada media di siklus I yaitu media pembelajaran dalam bentuk permainan ular tangga. Kemudian pada siklus II ini guru membuat papar *reward* dan skor bagi kelompok yang memenangkan permainan.

Selanjutnya pada siklus II ini peneliti juga akan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kegiatan apa yang telah dirancang dalam RPP dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan terdiri dari tiga kegiatan diantaranya: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Untuk lebih jelasnya langkah-langkah kegiatan tersebut dapat dilihat pada RPP yang telah dilampirkan oleh peneliti.

Pada akhir pertemuan siklus II ini guru memberikan soal evaluasi atau *post test* berbentuk pilihan berganda terhadap siswa guna untuk melihat apakah ada (peningkatan) hasil belajar siswa dibandingkan pada hasil belajar siklus I. Hasil dari perolehan nilai pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.12 Hasil Pelaksanaan Tes Belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Nama Siswa	Skor Perolehan Siswa	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1.	Agung Ramadan	7	70	Tuntas	
2.	Aira Anggina Nasution	8	80	Tuntas	
3.	Arief Rahman Pulungan	8	80	Tuntas	

4.	Arya Maulana	7	70	Tuntas	
5.	Habib Al-Faridzi	9	90	Tuntas	
6.	Intan Nuraini	10	100	Tuntas	
7.	Kallya Salsabila	10	100	Tuntas	
8.	Kayla Safira	9	90	Tuntas	
9.	Lensy Enjel Ramadani Nst	8	80	Tuntas	
10.	Marisa Zahwa Aqilla	8	80	Tuntas	
11.	Muhammad Afdal	10	100	Tuntas	
12.	Muhammad Majid	10	100	Tuntas	
13.	Muhammad Rendi	7	70	Tuntas	
14.	Muradi Nailar Ridho	6	60		Tidak tuntas
15.	Rafansyah Putra Pratama	5	50		Tidak tuntas
16.	Raka Dwi Alvino Nst	8	80	Tuntas	
17.	Riska Nur Aisyah	9	90	Tuntas	
18.	Surya Wijaya	10	100	Tuntas	
19.	Yoga Prakasa Utama	8	80	Tuntas	
Jumlah			1570	17	2
Rata-rata			82,63%		
Persentase Ketuntasan Klasikal				89,47%	10,53%

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan hasil belajar siswa setelah dilakukannya perbaikan pada siklus II mengalami peningkatan dari sebelumnya. Pada siklus II ini ketuntasan secara klasikal telah mencapai 89,47%,

dimana hanya terdapat 2 orang siswa “tidak tuntas” dengan persentase sebesar 10,53%. Nilai rata-rata siswa pada siklus II ini sebesar 1570 (82,63%). Maka dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa meningkat dan telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Sesuai dengan data tabel di atas maka dapat diuraikan persentase kriteria tingkat keberhasilan siswa pada tabel berikut ini :

Tabel 4.13 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Pada Siklus II

Presentase Hasil Belajar Siswa	Tingkat Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Presentase Banyak Jumlah Siswa
90-100	Baik Sekali	8	42,10%
80-89	Baik	6	31,58%
70-79	Cukup	3	15,79%
< 70	Kurang	2	10,53%
Jumlah		19	100%

Berdasarkan tabel di atas bahwa dari 19 orang siswa, 8 siswa memiliki tingkat hasil belajar baik sekali dengan presentase 42,10%, 6 siswa memiliki tingkat hasil belajar baik dengan presentase 31,58%, 3 siswa memiliki tingkat hasil belajar cukup dengan presentase 15,79%, dan 2 siswa memiliki tingkat hasil belajar kurang dengan presentase 10,53%.

Dari data di atas dapat ditentukan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.14 Deskripsi Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No.	Presentase Ketuntasan	Tingkat Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase Jumlah Siswa
1.	> 70%	Tuntas	17	89,47%
2.	< 70%	Tidak Tuntas	2	10,53%
Jumlah				100%

c. Pengamatan/Observasi

Pada tahap observasi ini terdapat dua pengamatan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. Aktivitas Guru

Pada tahap ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti, maka dengan begitu peneliti meminta guru kelas atau wali kelas V sebagai observer untuk mengamati peneliti pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan guna untuk melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika materi perbandingan dan skala.

Adapun hasil observasi terhadap aktivitas mengajar guru selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Lembar Observasi Aktivitas Pengajaran Guru Siklus II

Nama Sekolah : MIS Al-Wardah Tembung
 Subjek yang dipantau : Siswa kelas V
 Observasi Pemantauan : Saat pembelajaran berlangsung
 Pelaku Pemantauan : Wali kelas V (Nurmala SPd.I)

Petunjuk :

1. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skor yang tersedia.

2. Kriteria penilaian :

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik Sekali

Tabel 4.15 Hasil Observasi Guru

Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	1. Memberi salam, berdoa dan mengkondisikan lingkungan belajar				✓
	2. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran				✓
	3. Memeriksa kehadiran siswa			✓	
	4. Menyampaikan tujuan dan rencana kegiatan				✓
	5. Meningkatkan antusiasme positif siswa sebelum pembelajaran				✓
	6. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok serta membimbingnya				✓
Kegiatan Inti	7. Menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi				✓
	8. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> disertai penggunaan media dalam proses pembelajaran				✓
	9. Menimbulkan sikap aktif, komunikatif dan kerja sama antar-siswa				✓

	10. Mampu menimbulkan sikap komunikatif siswa terhadap guru mengenai materi pembelajaran				✓
	11. Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
	12. Berperilaku sopan dan santun			✓	
	13. Memandu proses pelaksanaan KBM dengan disiplin			✓	
	14. Prosedur pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPP			✓	
	15. Memberikan latihan soal sebagai kegiatan mengevaluasi pembelajaran dengan waktu pelaksanaan yang cukup			✓	
Kegiatan Penutup	16. Membuat kesimpulan dengan melibatkan peserta didik				✓
	17. Memberi penguatan kembali atas materi yang telah disampaikan				✓
	18. Mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam				✓
Jumlah Skor				18	48
Total Skor		66			
Presentase		91,66%			

Rumus dari persentase aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu :

$$\text{Persentase aktivitas guru} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Indikator} \times 4} \times 100\%$$

$$\text{Presentase aktivitas guru} = \frac{66}{18 \times 4} \times 100\% = 91,66\%$$

Berdasarkan hasil observasi mengajar guru selama proses pembelajaran pada tabel di atas didapat nilai rata-rata sebesar 91,66%. Dengan demikian hasil tersebut masuk pada kategori sangat baik dibandingkan pada siklus I.

2. Aktivitas Siswa

Untuk melihat hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II ini dapat diketahui pada tabel berikut ini :

Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran Siswa Siklus II

Nama Sekolah : MIS Al-Wardah Tembung
 Subjek yang dipantau : Siswa kelas V
 Observasi Pemantauan : Saat pembelajaran berlangsung
 Pelaku Pemantauan : Wali kelas V (Nurmala SPd.I)

Petunjuk :

1. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom skor yang tersedia.

2. Kriteria penilaian :

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Baik Sekali

Tabel 4.16 Hasil Observasi Siswa

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Aktifitas Visual	a. Siswa memperhatikan penjelasan dan pengarahan dari guru mengenai materi yang dipelajari				✓
		b. Siswa memperhatikan temannya ketika berpendapat				✓
		c. Siswa memperhatikan media yang ditampilkan guru				✓
2.	Aktifitas Lisan	d. Siswa aktif mengajukan pertanyaan			✓	
		e. Siswa aktif menjawab pertanyaan			✓	
		f. Siswa aktif berargumentasi terkait materi yang dibahas			✓	
		g. Siswa mampu memberikan gagasan dalam kegiatan diskusi/interaksi antar-siswa				✓

3.	Aktifitas Mendengar	<p>h. Siswa mendengar penjelasan dan pengarahan dari guru</p> <p>i. Siswa mendengar pendapat temannya</p> <p>j. Siswa mendengar gagasan temannya pada saat kegiatan diskusi/interaksi antar-siswa</p>				✓	✓	✓
4.	Aktifitas Menulis	<p>k. Siswa aktif mencatat hal-hal penting pada saat pembelajaran</p> <p>l. Siswa mengerjakan latihan soal dengan disiplin</p>			✓		✓	
5.	Aktifitas Motorik	m. Siswa berani maju ke depan kelas sebagai bentuk antusiasme dalam pembelajaran						✓
		n. Siswa terlihat aktif dan bersemangat selama kegiatan pembelajaran (berdiskusi/berinteraksi antar-siswa) sesuai model pembelajaran yang digunakan						✓
6.	Aktifitas Emosional	o. Siswa menaruh minat pada materi yang dibahas			✓			
		p. Siswa terlihat percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung			✓			
		q. Siswa menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung						✓
Jumlah Skor					21		40	
Total Skor			61					
Presentase			89,70%					

Rumus dari persentase aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu :

$$\text{Persentase aktivitas siswa} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Indikator} \times 4} \times 100\%$$

$$\text{Presentase aktivitas siswa} = \frac{61}{17 \times 4} \times 100\% = 89,70\%$$

Berdasarkan hasil observasi belajar siswa selama proses pembelajaran pada tabel di atas didapat nilai rata-rata sebesar 89,70%. Hasil tersebut tergolong dalam kategori baik. Dengan demikian dari data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa terjadinya peningkatan dari hasil pengamatan sebelumnya (pada siklus I).

Pada siklus II ini siswa lebih serius mendengarkan serta memperhatikan penjelasan dari guru terkait materi perbandingan dan skala, siswa juga lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan oleh guru, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam kegiatan kelompok, siswa juga lebih berani dan percaya diri dalam proses pembelajaran, sehingga tes pada siklus II mengalami peningkatan.

d. Refleksi

Hasil refleksi biasanya dapat berupa kekurangan ataupun peningkatan yang terdapat pada pelaksanaan siklus II yang telah dilaksanakan, lalu dibandingkan dengan hasil observasi dan evaluasi pada siklus I.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II diketahui mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I, dimana pada siklus II terdapat 17 orang siswa (89,47%) mengalami ketuntasan belajar dengan nilai > 70 , dan hanya 2 orang siswa (10,53%) yang “tidak tuntas” dengan nilai < 70 .

Maka dengan berpatokan pada ketuntasan klasikal sebesar 80% peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian karena target peneliti telah tercapai dengan baik yaitu adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala.

C. Pembahasan

Melalui penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pelajaran Matematika dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dan juga rata-rata kelas. Adapun uraiannya mulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut :

1. Hasil Penelitian Pra Tindakan

Hasil penelitian pada *pre test* diperoleh hasil belajar siswa dari 19 orang siswa, hanya 6 siswa yang mengalami ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 31,58%, sedangkan 13 siswa lainnya tidak tuntas dengan persentase 68,42%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada penelitian pra tindakan ini ketuntasan klasikal siswa sebesar 31,58% dan nilai rata-rata sebesar 55,26%.

2. Hasil Penelitian Tindakan Pertama (Siklus I)

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus I terjadinya peningkatan dari tes sebelumnya (*pre test*). Pada siklus I ini ketuntasan belajar klasikal yang dicapai sebesar 73,68% dan nilai rata-rata 66,84%. Jumlah siswa yang mengikuti *post test* pada siklus I ini sebanyak 19 orang siswa, diantaranya 14 siswa (73,68%) mengalami ketuntasan belajar dan 5 orang siswa (26,32%) tidak tuntas.

Dari hasil lembar observasi aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat bahwa guru dalam menyajikan pembelajaran sudah cukup mampu, meskipun tidak menutup kemungkinan bahwa masih banyak hal-hal yang perlu diperbaiki oleh guru pada saat proses pembelajaran guna untuk meningkatkan aktivitas siswa dan guru itu sendiri agar lebih baik lagi.

Begitu juga pada hasil lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I yang menunjukkan bahwa siswa telah cukup mampu mengikuti proses pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru, sehingga siswa mengalami sedikit peningkatan. Namun peningkatan siswa tersebut belum sesuai dengan harapan peneliti, maka aktivitas belajar siswa perlu adanya perbaikan kembali.

Dengan demikian berdasarkan hasil *post test* siklus I serta hasil lembar observasi guru dan siswa pada siklus I dapat disimpulkan bahwa kegiatan tindakan pada siklus I lebih meningkat dibandingkan pada kegiatan pra tindakan. Akan tetapi peningkatan tersebut belum mencapai target ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 80%, sehingga harus adanya perbaikan pada siklus II agar target yang diharapkan tercapai.

3. Hasil Penelitian Tindakan Kedua (Siklus II)

Berdasarkan hasil dari lembar observasi guru dan siswa yang telah diisi oleh observer pada saat pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam menyajikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) disertai dengan penggunaan media yang lebih menarik mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan pada siklus I. Kemudian hasil dari aktivitas belajar siswa pada siklus II ini juga mengalami perubahan yang lebih baik

daripada sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa mengikuti pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan oleh guru meningkat, semangat serta keaktifan siswa dalam kegiatan kelompok, keberanian dan percaya diri siswa juga meningkat dalam proses pembelajaran.

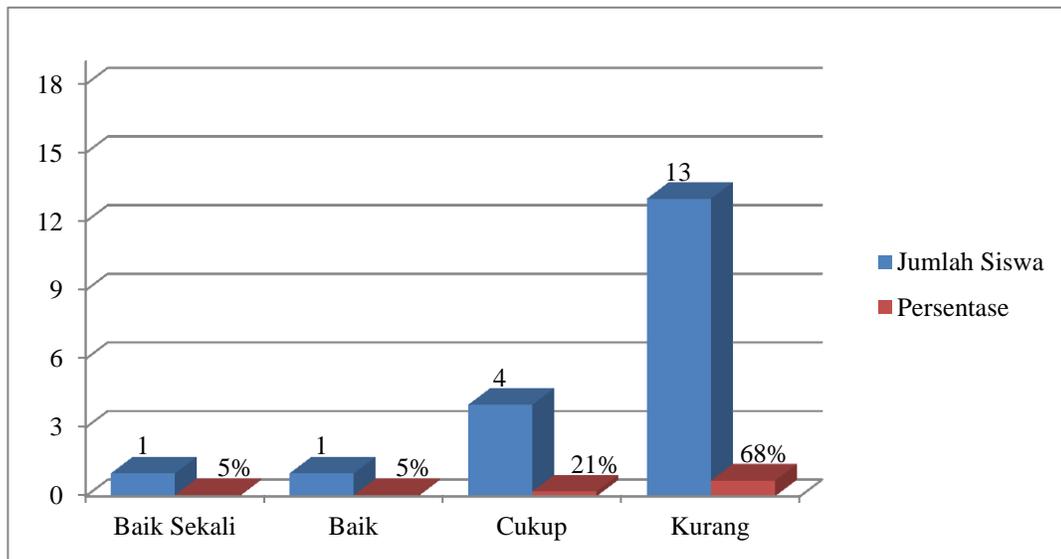
Selanjutnya pada siklus II ini hasil belajar siswa juga meningkat dibandingkan dari hasil belajar siklus I yaitu dengan nilai rata-rata dari 1270 (66,84%) meningkat menjadi 1570 (82,63%), lalu ketuntasan belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan dari 73,68% menjadi 89,47%, dimana pada siklus II ini siswa yang mengalami ketuntasan belajar meningkat sebanyak 17 siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar mengalami penurunan menjadi 2 orang siswa.

Maka dengan demikian penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

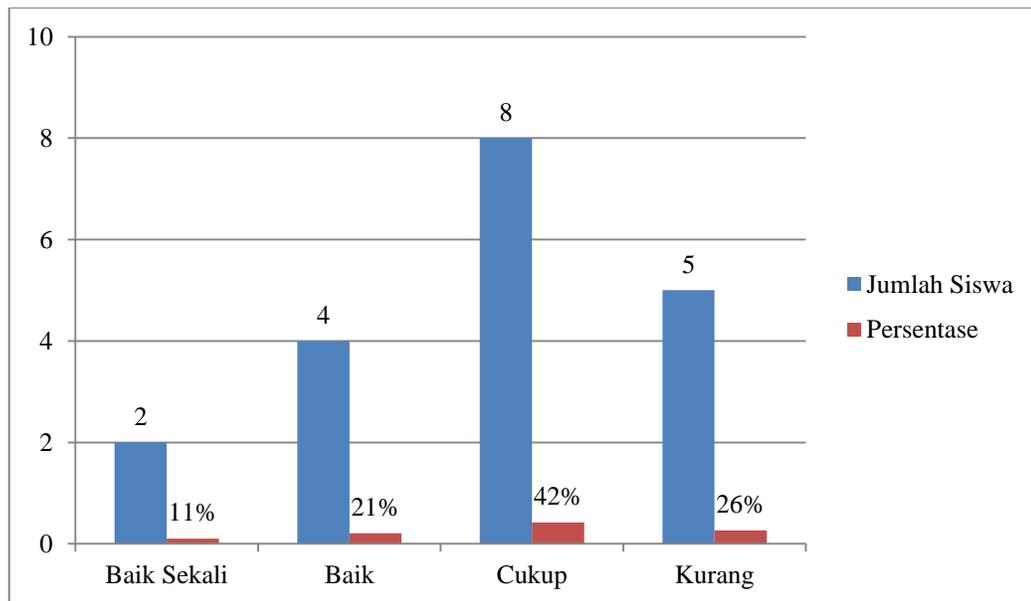
Untuk melihat lebih jelas perbandingan antara hasil penelitian yang diperoleh dari mulai *pre test*, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan juga grafik di bawah ini :

Tabel 4.17 Presentase Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal

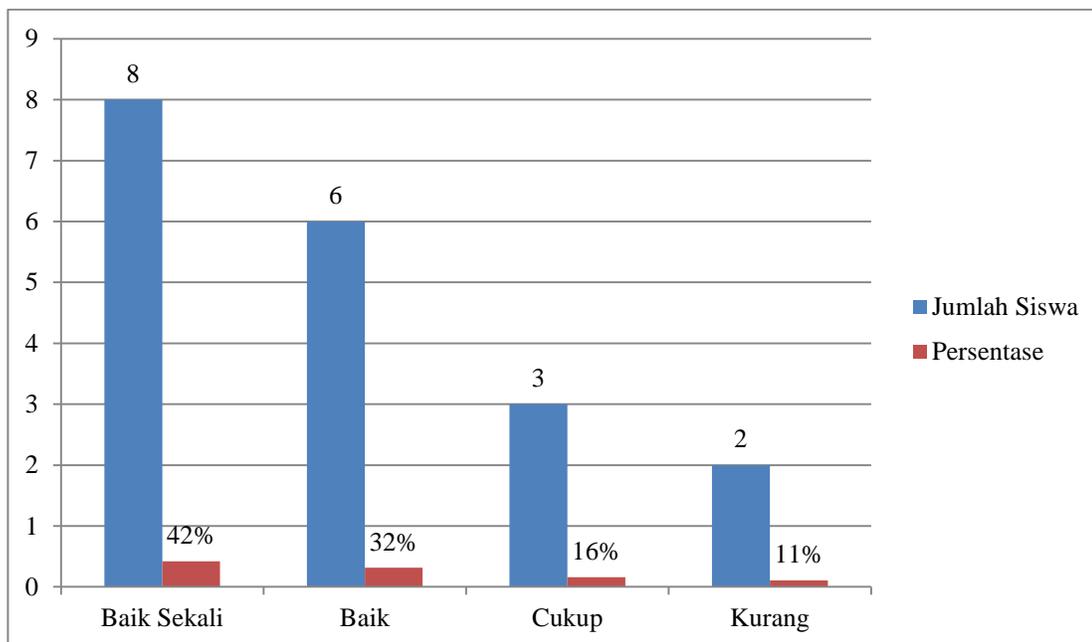
No.	Pelaksanaan Tes	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Ketuntasan Klasikal	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Pre Test	6	13	31,58%	68,42%
2.	Siklus I	14	5	73,68%	26,32%
3.	Siklus II	17	2	89,47%	10,53%



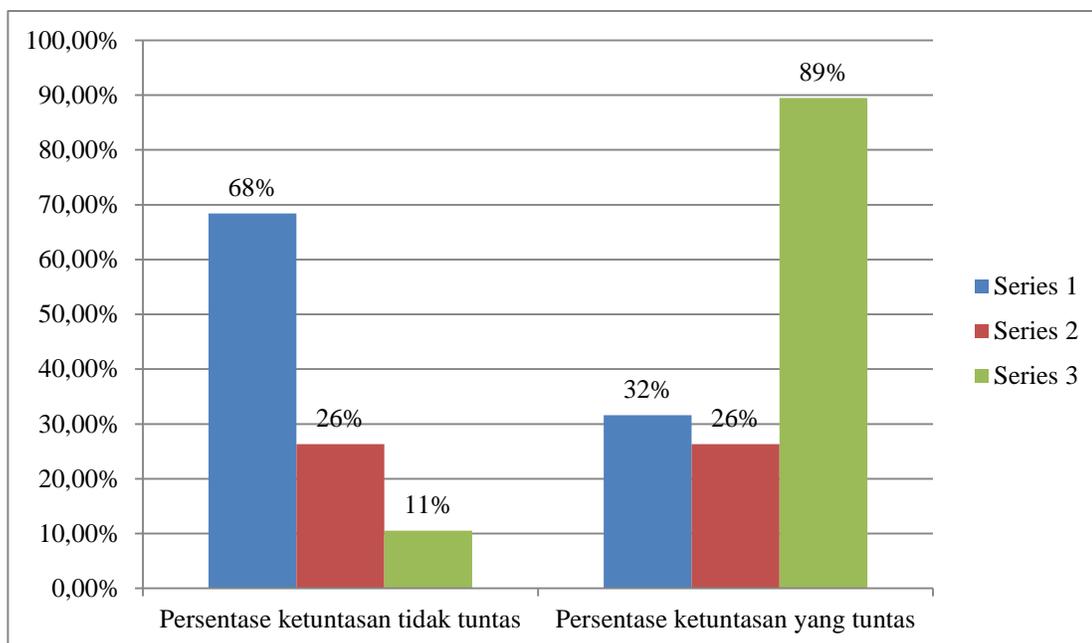
Gambar 4.1
Grafik Hasil Belajar Siswa Secara Individual Pada Tes Awal



Gambar 4.2
Grafik Hasil Belajar Siswa Secara Individual Pada Siklus 1



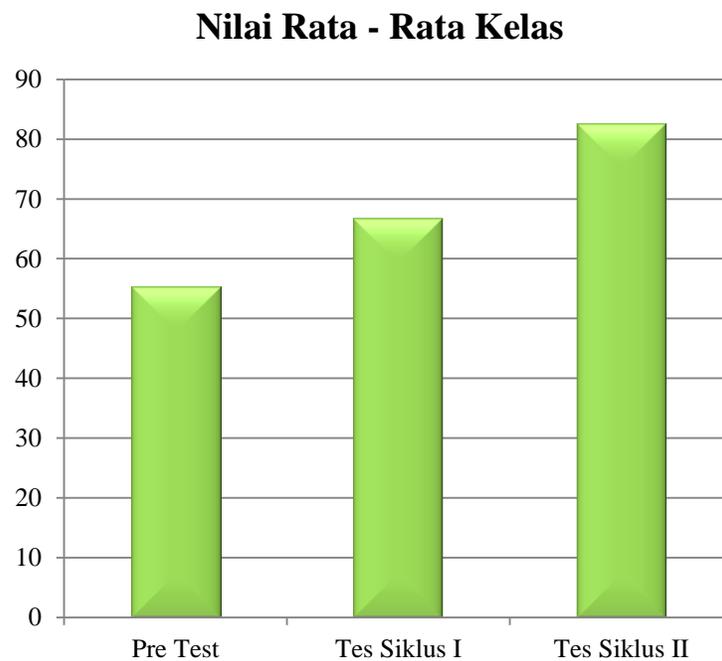
Gambar 4.3
Grafik Hasil Belajar Siswa Secara Individual Pada Siklus 2



Gambar 4.4
Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala. Kemudian melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan kesan belajar yang mendalam pada siswa sehingga apa yang dipelajari siswa akan membekas dalam pikirannya.

Selanjutnya untuk melihat peningkatan nilai rata-rata siswa dapat pula dilihat pada grafik di bawah ini :



Gambar 4.5 Nilai Rata – Rata Kelas

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pre test* 55,26, siklus I 66,84 dan siklus II 82,63.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari temuan penelitian maka dapat disimpulkan :

1. Hasil belajar siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan belajar secara klasikal yang masih 31,58% dan nilai rata-rata kelas sebesar 55,26%. Dan untuk siswa yang mengalami ketuntasan belajar berjumlah 6 siswa (31,58%), sedangkan 13 siswa lainnya (68,42%) “tidak tuntas”.

2. Hasil belajar siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan belajar secara klasikal dan nilai rata-rata kelas sebesar 73,68% dan 66,84% pada siklus I, lalu 89,47% dan 82,63% pada siklus II.

3. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala yang telah diterapkan terhadap siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa mulai dari *pre test* dengan nilai rata-rata 55,26% dan

ketuntasan belajar klasikal sebesar 31,58% dengan jumlah siswa yang tuntas belajar 6 orang (31,58%) sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 13 orang (68,42%). Pada siklus I nilai rata-rata yang didapat sebesar 66,84% dan ketuntasan belajar klasikal 73,68% dengan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang (26,32%) sedangkan 14 orang siswa (73,68%) mengalami ketuntasan belajar. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata sebesar 82,63% dan ketuntasan belajar klasikal mencapai 89,47%. Jumlah siswa pada siklus II ini yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 17 orang (89,47%) sedangkan yang tidak tuntas hanya 2 orang siswa (10,53%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran Matematika materi perbandingan dan skala dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIS Al-Wardah Tembung.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti mempunyai beberapa saran diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi guru Matematika, dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai solusi ataupun alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, karena dengan model pembelajaran tersebut siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang biasanya terkesan monoton dan membosankan.

2. Bagi Siswa, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam kegiatan pembelajaran diharapkan agar

siswa lebih aktif, bersemangat, antusias serta percaya diri dalam proses belajar-mengajar.

3. Bagi peneliti lain, yang akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran Matematika diharapkan dapat melakukan inovasi yang lebih baik lagi agar nantinya pembelajaran Matematika bagi siswa/i MI/SD tidak lagi terkesan membosankan dan menakutkan, namun terkesan menyenangkan dan membuat para siswa/i dapat berpikir aktif serta kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Al-Qur'an dan Terjemahnya*. 2009. Depok: Penerbit Sabiq.
- Ahmad Musthafa Al-Maraghi. 2008. *Terjemah Tafsir Al-Maraghi Vol. 28*. Semarang: CV. Tohaputra.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Aris Shoimin. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Asrul. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Dadang Sukirman. 2012. *Pembelajaran Micro Teaching*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hutauruk, Pindo. Juni 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba". *School Education Journal (SEJ)*. Vol. 8, No. 2, <http://sej.unimed.ac.id>. Diunduh pada 21 Januari 2020, pukul 16.00 WIB.
- Indra Jaya. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Kunandar. 2011. *Guru Profesional Implementasi kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan: Landasan untuk Mengembangkan Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Mardianto. 2018. *Teknik Pengelompokan Siswa*. Medan: Perdana Publishing.
- M. Quraish Shihab. 2009. *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Oemar Hamalik. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Roeth A. O Najoan. 2019. *Strategi Pemecahan Soal Cerita Matematika di Sekolah Dasar Sulawesi Utara*: Yayasan Makaria Waya.
- Rora Rizky Wandini. 2019. *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Salim. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.
- Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Saur M. Tampubolon. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Penerbit Erlangga.
- Supadi. 2010. *Buku Saku Pintar Matematika SD Kelas 4, 5 & 6*. Jakarta: Penerbit Cmedia Imprint Kawan Pustaka.
- Suyadi. 2018. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syafaruddin, dkk. 2016. *Sosiologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.*. 2007. Jakarta: Visimedia.
- Zubaidah Amir, Risnawati. 2015. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Lampiran 1

Soal Pre Test

A. Berilah Tanda silang (x) Pada Jawaban yang Benar!

1. Diketahui jarak sebenarnya antara kota A dan kota B adalah 24 km. Pada peta jaraknya adalah 2 cm. Skala peta tersebut adalah ...
 - a. 1 : 12
 - b. 1 : 120
 - c. 1 : 120.000
 - d. 1 : 1.200.000
2. Diketahui skala sebuah peta adalah 1 : 1.500. arti skala tersebut adalah
 - a. 1 cm pada peta mewakili 1.500 km pada kondisi sesungguhnya
 - b. 1 cm pada peta mewakili 1.500 cm pada kondisi sesungguhnya
 - c. 1 km pada peta mewakili 1.500 km pada kondisi sesungguhnya
 - d. 1 cm pada kondisi sesungguhnya mewakili 1.500 cm pada peta
3. Diketahui skala sebuah denah sekolah adalah 1 : 1.000. jika lebar suatu gedung pada peta tersebut 2,3 cm, maka lebar sesungguhnya dari gedung tersebut adalah ...
 - a. $\frac{2,3}{1.000}$ cm
 - b. 2.3 km
 - c. 2.300 cm
 - d. 23.000 cm
4. Suatu menara memiliki tinggi 700 meter. Jika seorang ingin membuat miniatur menara tersebut dengan skala 1 : 3.500, maka tinggi miniatur menara tersebut adalah ...
 - a. 2 cm
 - b. 20 cm
 - c. 80 cm
 - d. 8.000 cm
5. Diketahui skala miniatur proyek bangunan adalah 1 : 2.100. Jika pada miniatur tersebut tinggi suatu bangunan 7 cm, maka tinggi sesungguhnya dari bangunan tersebut adalah ...
 - a. 300 cm
 - b. 3.000 cm
 - c. 1.470 cm
 - d. 14.700 cm

6. Diketahui jarak terjauh dari suatu daerah dalam kondisi yang sebenarnya adalah 200 km. Jika seseorang ingin membuat peta daerah tersebut pada selembar kertas berukuran 1 m x 1 m, maka skala yang memungkinkan untuk digunakan adalah ...
- 1 : 210
 - 1 : 2.100
 - 1 : 21.000
 - 1 : 210.000
7. Jarak sebenarnya antara kecamatan A dan B adalah 230 Km. Jika dibuat denah dengan skala 1 : 1.150.000, maka jarak kedua kecamatan tersebut pada denah adalah
- 2 cm
 - 20 cm
 - 20 m
 - 200 cm
8. Budi mengukur jarak antara desa X ke desa Y pada peta adalah 4,3 cm. Jika skala peta tersebut, yaitu 1 : 240.000, maka jarak sesungguhnya dari desa X dan Y adalah
- 1.032.000 cm
 - 10.320.000 cm
 - 103.200.000 cm
 - 1.030.200.000 cm
9. Seseorang ingin membuat denah dari suatu wilayah dengan skala 1 : 300.000. Jika jarak terjauh dari dua tempat di wilayah itu 63 km, maka ukuran kertas terkecil yang digunakan untuk membuat denah tersebut adalah
- 22 cm x 22 cm
 - 32 cm x 32 cm
 - 40 cm x 40 cm
 - 64 cm x 64 cm
10. Sebuah taman kota berbentuk persegi panjang digambar pada denah berskala 1 : 900. Jika ukuran taman pada denah 30 cm x 40 cm, maka luas sebenarnya dari taman kota tersebut adalah
- 1.080.000 cm²
 - 10.800.000 cm²
 - 97.200.000 cm²
 - 972.000.000 cm²

Lampiran 2

Hasil Pelaksanaan Pre Test Sebelum Melakukan Tindakan

No.	Nama Siswa	Skor Perolehan Siswa	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Agung Ramadan	4	40		Tidak tuntas
2.	Aira Anggina Nasution	5	50		Tidak tuntas
3.	Arief Rahman Pulungan	6	60		Tidak tuntas
4.	Arya Maulana	3	30		Tidak tuntas
5.	Habib Al-Faridzi	6	60		Tidak tuntas
6.	Intan Nuraini	8	80	Tuntas	
7.	Kallya Salsabila	7	70	Tuntas	
8.	Kayla Safira	6	60		Tidak tuntas
9.	Lensy Enjel Ramadani Nst	5	50		Tidak tuntas
10.	Marisa Zahwa Aqilla	6	60		Tidak tuntas
11.	Muhammad Afdal	7	70	Tuntas	
12.	Muhammad Majid	9	90	Tuntas	
13.	Muhammad Rendi	4	40		Tidak tuntas
14.	Muradi Nailar Ridho	3	30		Tidak tuntas
15.	Rafansyah Putra Pratama	2	20		Tidak tuntas

16.	Raka Dwi Alvino Nst	5	50		Tidak tuntas
17.	Riska Nur Aisyah	7	70	Tuntas	
18.	Surya Wijaya	7	70	Tuntas	
19.	Yoga Prakasa Utama	5	50		Tidak tuntas
Jumlah			1050	6	13
Rata-rata			55,26%		
Persentase Ketuntasan Klasikal				31,58%	68,42%

Lampiran 3

Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1

- A. Berilah Tanda silang (x) Pada Jawaban yang Benar!
1. Diketahui skala miniatur proyek bangunan adalah 1 : 2.100. Jika pada miniatur tersebut tinggi suatu bangunan 7 cm, maka tinggi sesungguhnya dari bangunan tersebut adalah ...
 - a. 300 cm
 - b. 3.000 cm
 - c. 1.470 cm
 - d. 14.700 cm
 2. Diketahui skala sebuah denah sekolah adalah 1 : 1.000. jika lebar suatu gedung pada peta tersebut 2,3 cm, maka lebar sesungguhnya dari gedung tersebut adalah ...
 - a. $\frac{2,3}{1.000}$ cm
 - b. 2.3 km
 - c. 2.300 cm
 - d. 23.000 cm
 3. Seseorang ingin membuat denah dari suatu wilayah dengan skala 1 : 300.000. Jika jarak terjauh dari dua tempat di wilayah itu 63 km, maka ukuran kertas terkecil yang digunakan untuk membuat denah tersebut adalah
 - a. 22 cm x 22 cm
 - b. 32 cm x 32 cm
 - c. 40 cm x 40 cm
 - d. 64 cm x 64 cm
 4. Jarak sebenarnya antara kecamatan A dan B adalah 230 Km. Jika dibuat denah dengan skala 1 : 1.150.000, maka jarak kedua kecamatan tersebut pada denah adalah
 - a. 2 cm
 - b. 20 cm
 - c. 20 m
 - d. 200 cm
 5. Sebuah taman kota berbentuk persegi panjang digambar pada denah berskala 1 : 900. Jika ukuran taman pada denah 30 cm x 40 cm, maka luas sebenarnya dari taman kota tersebut adalah
 - a. 1.080.000 cm²

- b. $10.800.000 \text{ cm}^2$
 - c. $97.200.000 \text{ cm}^2$
 - d. $972.000.000 \text{ cm}^2$
6. Budi mengukur jarak antara desa X ke desa Y pada peta adalah 4,3 cm. Jika skala peta tersebut, yaitu 1 : 240.000, maka jarak sesungguhnya dari desa X dan Y adalah
- a. 1.032.000 cm
 - b. 10.320.000 cm
 - c. 103.200.000 cm
 - d. 1.030.200.000 cm
7. Suatu menara memiliki tinggi 700 meter. Jika seorang ingin membuat miniatur menara tersebut dengan skala 1 : 3.500, maka tinggi miniatur menara tersebut adalah ...
- a. 2 cm
 - b. 20 cm
 - c. 80 cm
 - d. 8.000 cm
8. Diketahui skala sebuah peta adalah 1 : 1.500. arti skala tersebut adalah
- a. 1 cm pada peta mewakili 1.500 km pada kondisi sesungguhnya
 - b. 1 cm pada peta mewakili 1.500 cm pada kondisi sesungguhnya
 - c. 1 km pada peta mewakili 1.500 km pada kondisi sesungguhnya
 - d. 1 cm pada kondisi sesungguhnya mewakili 1.500 cm pada peta
9. Diketahui jarak sebenarnya antara kota A dan kota B adalah 24 km. Pada peta jaraknya adalah 2 cm. Skala peta tersebut adalah ...
- a. 1 : 12
 - b. 1 : 120
 - c. 1 : 120.000
 - d. 1 : 1.200.000
10. Diketahui jarak terjauh dari suatu daerah dalam kondisi yang sebenarnya adalah 200 km. Jika seseorang ingin membuat peta daerah tersebut pada selebar kertas berukuran 1 m x 1 m, maka skala yang memungkinkan untuk digunakan adalah ...
- a. 1 : 210
 - b. 1 : 2.100
 - c. 1 : 21.000
 - d. 1 : 210.000

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS 1

Nama Sekolah : MIS Al-Wardah Tembung
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : Va
Semester : II (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

3.4 Menjelaskan skala melalui denah

C. Indikator

- 3.4.1 Memahami dan mengenal skala melalui denah di dalam kelas dengan baik dan benar.
- 3.4.2 Mendiskusikan materi skala melalui denah di dalam kelas dengan baik dan benar.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat memahami dan mengenal skala melalui denah di dalam kelas dengan baik dan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai dan mengenal skala melalui denah di dalam kelas dengan baik dan benar.
3. Dengan arahan dan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan kembali materi skala melalui denah di dalam kelas dengan baik dan benar.

Karakter yang diharapkan

- Disiplin
- Kerja Sama
- Tolong-Menolong

E. Materi Pembelajaran

Menghitung skala pada peta atau denah

F. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, *Game* dan Tanya Jawab

Model : *Teams Games Tournament* (TGT)

G. Sumber dan Media Pembelajaran

Buku Matematika Kelas V SD/MI, Yudhistira: 2019

Kartu Soal

LKPD

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan menanyakan kabar.• Guru mengajak berdoa untuk memulai	10 Menit

	<p>kegiatan pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengabsensi kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok. • Siswa mengerjakan soal pre test yang dibagikan guru. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan gambaran umum tentang materi skala. • Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah ditentukan oleh guru. • Siswa diberikan LKPD secara kelompok sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. • Siswa melakukan diskusi dengan teman sekelompoknya mengenai penyelesaian LKPD yang telah diberikan. • Siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan. • Setelah selesai, perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan cara penyelesaian soal skala yang ada di LKPD. • Guru menunjukkan media kartu soal tentang skala sesuai dengan penjelasan yang telah diberikan. • Siswa mendengarkan penjelasan guru 	50 Menit

		mengenai skala dengan baik.			
		- Menjawab dan mengetahui skala walaupun banyak kesalahan.	2		
		- Tidak mampu menjawab dengan benar	1		

2) Afektif

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Afektif (Sikap)	- Berdiskusi, kerja kelompok serta ikut andil dalam mencari jawaban yang tepat dengan baik dan solid.	4
		- Berdiskusi serta ikut andil dalam mencari jawaban yang tepat.	3
		- Berdiskusi dan bekerja kelompok namun tidak ikut andil dalam mencari jawaban dengan teman sekelompoknya.	2
		- Kurang mampu berdiskusi dengan kelompoknya.	1

Kepala Sekolah,

Guru Kelas V

Drs. Sadiman, M.Si

Nurmala S.PdI

Peneliti

Zuhroh Hayati Lubis
NIM. 0306162102

Lampiran 5

Lembar Observasi Aktivitas Pengajaran Guru Siklus 1

Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	19. Memberi salam, berdoa dan mengkondisikan lingkungan belajar				✓
	20. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran			✓	
	21. Memeriksa kehadiran siswa			✓	
	22. Menyampaikan tujuan dan rencana kegiatan			✓	
	23. Meningkatkan antusiasme positif siswa sebelum pembelajaran			✓	
	24. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok serta membimbingnya				
Kegiatan Inti	25. Menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi			✓	
	26. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> disertai penggunaan media dalam proses pembelajaran			✓	
	27. Menimbulkan sikap aktif, komunikatif dan kerja sama antar-siswa			✓	
	28. Mampu menimbulkan sikap komunikatif siswa terhadap guru mengenai materi pembelajaran			✓	
	29. Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
	30. Berperilaku sopan dan santun			✓	
	31. Memandu proses pelaksanaan KBM dengan disiplin			✓	
	32. Prosedur pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPP			✓	

	33. Memberikan latihan soal sebagai kegiatan mengevaluasi pembelajaran dengan waktu pelaksanaan yang cukup			✓	
Kegiatan Penutup	34. Membuat kesimpulan dengan melibatkan peserta didik			✓	
	35. Memberi penguatan kembali atas materi yang telah disampaikan				✓
	36. Mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam				✓
Jumlah Skor				45	12
Total Skor		57			
Persentase		79,16%			

Lampiran 6

Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran Siswa Siklus 1

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Aktifitas Visual	r. Siswa memperhatikan penjelasan dan pengarahan dari guru mengenai materi yang dipelajari			✓	
		s. Siswa memperhatikan temannya ketika berpendapat		✓		
		t. Siswa memperhatikan media yang ditampilkan guru			✓	
2.	Aktifitas Lisan	u. Siswa aktif mengajukan pertanyaan		✓		
		v. Siswa aktif menjawab pertanyaan		✓		
		w. Siswa aktif berargumentasi terkait materi yang dibahas		✓		
		x. Siswa mampu memberikan gagasan dalam kegiatan diskusi/interaksi antar-siswa		✓		
3.	Aktifitas Mendengar	y. Siswa mendengar penjelasan dan pengarahan dari guru			✓	
		z. Siswa mendengar pendapat temannya		✓		
		aa. Siswa mendengar gagasan temannya pada saat kegiatan diskusi/interaksi antar-siswa		✓		

4.	Aktifitas Menulis	bb. Siswa aktif mencatat hal-hal penting pada saat pembelajaran cc. Siswa mengerjakan latihan soal dengan disiplin		✓		
5.	Aktifitas Motorik	dd. Siswa berani maju ke depan kelas sebagai bentuk antusiasme dalam pembelajaran		✓		
		ee. Siswa terlihat aktif dan bersemangat selama kegiatan pembelajaran (berdiskusi/berinteraksi antar-siswa) sesuai model pembelajaran yang digunakan			✓	
6.	Aktifitas Emosional	ff. Siswa menaruh minat pada materi yang dibahas		✓		
		gg. Siswa terlihat percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung			✓	
		hh. Siswa menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung			✓	
Jumlah Skor				20	21	
Total Skor			41			
Presentase			60,29%			

Lampiran 7

Hasil Tes Belajar Siswa Siklus 1

No.	Nama Siswa	Skor Perolehan Siswa	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Agung Ramadan	5	50		Tidak tuntas
2.	Aira Anggina Nasution	7	70	Tuntas	
3.	Arief Rahman Pulungan	7	70	Tuntas	
4.	Arya Maulana	5	50		Tidak tuntas
5.	Habib Al-Faridzi	7	70	Tuntas	
6.	Intan Nuraini	9	90	Tuntas	
7.	Kallya Salsabila	8	80	Tuntas	
8.	Kayla Safira	7	70	Tuntas	
9.	Lensy Enjel Ramadani Nst	7	70	Tuntas	
10.	Marisa Zahwa Aqilla	7	70	Tuntas	
11.	Muhammad Afdal	8	80	Tuntas	
12.	Muhammad Majid	9	90	Tuntas	
13.	Muhammad Rendi	6	60		Tidak tuntas
14.	Muradi Nailar Ridho	3	30		Tidak tuntas
15.	Rafansyah Putra Pratama	2	20		Tidak tuntas
16.	Raka Dwi Alvino Nst	7	70	Tuntas	
17.	Riska Nur Aisyah	8	80	Tuntas	
18.	Surya Wijaya	8	80	Tuntas	

19.	Yoga Prakasa Utama	7	70	Tuntas	
Jumlah			1270	14	5
Rata-rata			66,84%		
Persentase Ketuntasan Klasikal				73,68%	26,32%

Lampiran 8

Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2

- A. Berilah Tanda silang (x) Pada Jawaban yang Benar!
- Diketahui skala sebuah denah sekolah adalah 1 : 1.000. jika lebar suatu gedung pada peta tersebut 2,3 cm, maka lebar sesungguhnya dari gedung tersebut adalah ...
 - $\frac{2,3}{1.000}$ cm
 - 2.3 km
 - 2.300 cm
 - 23.000 cm
 - Diketahui jarak terjauh dari suatu daerah dalam kondisi yang sebenarnya adalah 200 km. Jika seseorang ingin membuat peta daerah tersebut pada selembar kertas berukuran 1 m x 1 m, maka skala yang memungkinkan untuk digunakan adalah ...
 - 1 : 210
 - 1 : 2.100
 - 1 : 21.000
 - 1 : 210.000
 - Sebuah taman kota berbentuk persegi panjang digambar pada denah berskala 1 : 900. Jika ukuran taman pada denah 30 cm x 40 cm, maka luas sebenarnya dari taman kota tersebut adalah
 - 1.080.000 cm²
 - 10.800.000 cm²
 - 97.200.000 cm²
 - 972.000.000 cm²
 - Seseorang ingin membuat denah dari suatu wilayah dengan skala 1 : 300.000. Jika jarak terjauh dari dua tempat di wilayah itu 63 km, maka ukuran kertas terkecil yang digunakan untuk membuat denah tersebut adalah
 - 22 cm x 22 cm
 - 32 cm x 32 cm
 - 40 cm x 40 cm
 - 64 cm x 64 cm
 - Diketahui skala sebuah peta adalah 1 : 1.500. arti skala tersebut adalah
 - 1 cm pada peta mewakili 1.500 km pada kondisi sesungguhnya

- b. 1 cm pada peta mewakili 1.500 cm pada kondisi sesungguhnya
 - c. 1 km pada peta mewakili 1.500 km pada kondisi sesungguhnya
 - d. 1 cm pada kondisi sesungguhnya mewakili 1.500 cm pada peta
6. Diketahui jarak sebenarnya antara kota A dan kota B adalah 24 km. Pada peta jaraknya adalah 2 cm. Skala peta tersebut adalah ...
- a. 1 : 12
 - b. 1 : 120
 - c. 1 : 120.000
 - d. 1 : 1.200.000
7. Budi mengukur jarak antara desa X ke desa Y pada peta adalah 4,3 cm. Jika skala peta tersebut, yaitu 1 : 240.000, maka jarak sesungguhnya dari desa X dan Y adalah
- a. 1.032.000 cm
 - b. 10.320.000 cm
 - c. 103.200.000 cm
 - d. 1.030.200.000 cm
8. Diketahui skala miniatur proyek bangunan adalah 1 : 2.100. Jika pada miniatur tersebut tinggi suatu bangunan 7 cm, maka tinggi sesungguhnya dari bangunan tersebut adalah ...
- a. 300 cm
 - b. 3.000 cm
 - c. 1.470 cm
 - d. 14.700 cm
9. Jarak sebenarnya antara kecamatan A dan B adalah 230 Km. Jika dibuat denah dengan skala 1 : 1.150.000, maka jarak kedua kecamatan tersebut pada denah adalah
- a. 2 cm
 - b. 20 cm
 - c. 20 m
 - d. 200 cm
10. Suatu menara memiliki tinggi 700 meter. Jika seorang ingin membuat miniatur menara tersebut dengan skala 1 : 3.500, maka tinggi miniatur menara tersebut adalah ...
- a. 2 cm
 - b. 20 cm
 - c. 80 cm
 - d. 8.000 cm

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS 2

Nama Sekolah : MIS Al-Wardah Tembung
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : Va
Semester : II (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

- 3.4 Menjelaskan skala melalui denah

C. Indikator

- 3.4.1 Memahami dan mengenal skala melalui denah di dalam kelas dengan baik dan benar.
- 3.4.2 Mendiskusikan materi skala melalui denah di dalam kelas dengan baik dan benar.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat memahami dan mengenal skala melalui denah di dalam kelas dengan baik dan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai dan mengenal skala melalui denah di dalam kelas dengan baik dan benar.
3. Dengan arahan dan penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan kembali materi skala melalui denah di dalam kelas dengan baik dan benar.

Karakter yang diharapkan

- Disiplin
- Kerja Sama
- Tolong-Menolong

E. Materi Pembelajaran

Menghitung skala pada peta atau denah

F. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, *Game* dan Tanya Jawab

Model : *Teams Games Tournament* (TGT)

G. Sumber dan Media Pembelajaran

Buku Matematika Kelas V SD/MI, Yudhistira: 2019

Permianan Ular Tangga

LKPD

H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan menanyakan kabar. • Guru mengajak berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran yang dipimpin oleh ketua kelas. 	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengabsensi kehadiran siswa. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan gambaran umum tentang materi skala. • Siswa duduk berdasarkan kelompok yang telah ditentukan oleh guru. • Siswa diberikan LKPD secara kelompok sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. • Siswa melakukan diskusi dengan teman sekelompoknya mengenai penyelesaian LKPD yang telah diberikan. • Siswa diberikan kesempatan kepada guru untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan. • Setelah selesai, perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan cara penyelesaian soal skala yang ada di LKPD. • Guru menunjukkan media ular tangga tentang skala sesuai dengan penjelasan yang telah diberikan. • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai cara atau alur permainan dengan menggunakan permainan ular tangga. • Siswa melakukan permainan dengan 	50 Menit

		dan mengetahui mengenai skala dengan baik.			
		- Menjawab dan mengetahui skala walaupun banyak kesalahan.	2		
		- Tidak mampu menjawab dengan benar	1		

2) Afektif

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Afektif (Sikap)	- Berdiskusi, kerja kelompok serta ikut andil dalam mencari jawaban yang tepat dengan baik dan solid.	4
		- Berdiskusi serta ikut andil dalam mencari jawaban yang tepat.	3
		- Berdiskusi dan bekerja kelompok namun tidka ikut andil dalam mencari jawaban dengan teman sekelompoknya.	2
		- Kurang mampu berdiskusi dengan kelompoknya.	1

Kepala Sekolah,

Guru Kelas V

Drs. Sadiman, M.Si

Nurmala S.PdI

Peneliti

Zuhroh Hayati Lubis
NIM. 0306162102

Lampiran 10

Lembar Observasi Aktivitas Pengajaran Guru Siklus 2

Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan	1. Memberi salam, berdoa dan mengkondisikan lingkungan belajar				✓
	2. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran				✓
	3. Memeriksa kehadiran siswa			✓	
	4. Menyampaikan tujuan dan rencana kegiatan				✓
	5. Meningkatkan antusiasme positif siswa sebelum pembelajaran				✓
	6. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok serta membimbingnya				✓
Kegiatan Inti	7. Menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi				✓
	8. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> disertai penggunaan media dalam proses pembelajaran				✓
	9. Menimbulkan sikap aktif, komunikatif dan kerja sama antar-siswa				✓
	10. Mampu menimbulkan sikap komunikatif siswa terhadap guru mengenai materi pembelajaran				✓
	11. Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
	12. Berperilaku sopan dan santun			✓	
	13. Memandu proses pelaksanaan KBM dengan disiplin			✓	
	14. Prosedur pelaksanaan kegiatan sesuai dengan RPP			✓	
	15. Memberikan latihan soal sebagai kegiatan mengevaluasi pembelajaran dengan waktu pelaksanaan yang cukup			✓	
Kegiatan Penutup	16. Membuat kesimpulan dengan melibatkan peserta didik				✓
	17. Memberi penguatan kembali atas materi yang telah disampaikan				✓

	18. Mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam				✓
Jumlah Skor				18	48
Total Skor				66	
Presentase				91,66%	

Lampiran 11

Lembar Observasi Aktivitas Pembelajaran Siswa Siklus 2

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Aktifitas Visual	a. Siswa memperhatikan penjelasan dan pengarahan dari guru mengenai materi yang dipelajari				✓
		b. Siswa memperhatikan temannya ketika berpendapat				✓
		c. Siswa memperhatikan media yang ditampilkan guru				✓
2.	Aktifitas Lisan	d. Siswa aktif mengajukan pertanyaan			✓	
		e. Siswa aktif menjawab pertanyaan			✓	
		f. Siswa aktif berargumentasi terkait materi yang dibahas			✓	
		g. Siswa mampu memberikan gagasan dalam kegiatan diskusi/interaksi antar-siswa				✓
3.	Aktifitas Mendengar	h. Siswa mendengar penjelasan dan pengarahan dari guru				✓
		i. Siswa mendengar pendapat temannya				✓
		j. Siswa mendengar gagasan temannya pada saat kegiatan diskusi/interaksi antar-siswa				✓
4.	Aktifitas Menulis	k. Siswa aktif mencatat hal-hal penting pada saat pembelajaran			✓	
		l. Siswa mengerjakan latihan soal dengan disiplin			✓	

5.	Aktifitas Motorik	m. Siswa berani maju ke depan kelas sebagai bentuk antusiasme dalam pembelajaran				✓
		n. Siswa terlihat aktif dan bersemangat selama kegiatan pembelajaran (berdiskusi/berinteraksi antar-siswa) sesuai model pembelajaran yang digunakan				✓
6.	Aktifitas Emosional	o. Siswa menaruh minat pada materi yang dibahas			✓	
		p. Siswa terlihat percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung			✓	
		q. Siswa menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung				✓
Jumlah Skor					21	40
Total Skor			61			
Presentase			89,70%			

Lampiran 12

Hasil Tes Belajar Siswa Siklus 2

No.	Nama Siswa	Skor Perolehan Siswa	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1.	Agung Ramadan	7	70	Tuntas	
2.	Aira Anggina Nasution	8	80	Tuntas	
3.	Arief Rahman Pulungan	8	80	Tuntas	
4.	Arya Maulana	7	70	Tuntas	
5.	Habib Al-Faridzi	9	90	Tuntas	
6.	Intan Nuraini	10	100	Tuntas	
7.	Kallya Salsabila	10	100	Tuntas	
8.	Kayla Safira	9	90	Tuntas	
9.	Lensy Enjel Ramadani Nst	8	80	Tuntas	
10.	Marisa Zahwa Aqilla	8	80	Tuntas	
11.	Muhammad Afdal	10	100	Tuntas	
12.	Muhammad Majid	10	100	Tuntas	
13.	Muhammad Rendi	7	70	Tuntas	
14.	Muradi Nailar Ridho	6	60		Tidak tuntas
15.	Rafansyah Putra Pratama	5	50		Tidak tuntas
16.	Raka Dwi Alvino Nst	8	80	Tuntas	
17.	Riska Nur Aisyah	9	90	Tuntas	
18.	Surya Wijaya	10	100	Tuntas	

19.	Yoga Prakasa Utama	8	80	Tuntas	
Jumlah			1570	17	2
Rata-rata			82,63%		
Persentase Ketuntasan Klasikal				89,47%	10,53%

Lampiran 13

Dokumentasi Foto



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

Nama : Zuhroh Hayati Lubis
NIM : 0306162102
Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tempat/Tanggal/Lahir : Sambirejo Timur, 25 Januari 1998
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. Makmur Dusun V Dahlia No.99 Sambirejo Timur
Anak Ke : 2 dari 2 bersaudara
Email : zuhrohhayatilubis@gmail.com
No. Handphone : 0823-6166-3112

Orang Tua

Ayah : Alm. Drs. Dirman Lubis
Pekerjaan : -
Alamat : -
Ibu : Ngadiem
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jl. Makmur Dusun V Dahlia No.99 Sambirejo Timur

B. Riwayat Pendidikan

1. SD : MIS Parmiyatu Wassa'adah (2004-2010)
2. SLTP : MTs Parmiyatu Wassa'adah (2010-2013)
3. SLTA : Madrasah Aliyah Negeri 3 Medan (2013-2016)
4. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (2016-sekarang)



YAYASAN PENDIDIKAN AL-WARDAH MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA AL-WARDAH

Alamat : Jl. Pasar V Dusun XII Desa Tembung Kode Pos : 20371
Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara
NSM : 111212070129 ~ NPSN : 60703793

Nomor : 118/YPALW-MIS/IV/2020
Lampiran : -
Perihal : Surat Balasan Riset Penelitian

Tembung, 07 April 2020

Kepada Yth.
Ketua Jurusan PGMI UIN Sumatera Utara
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Wardah menerangkan bahwa benar mahasiswa dibawah ini:

Nama : ZUHROH HAYATI LUBIS
T.T/Lahir : Sambirejo Timur, 25 Januari 1998
NIM : 0306162102
Sem./Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan riset di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Wardah yang dilaksanakan pada tanggal 09 Maret 2020 sampai dengan 07 April 2020. Dengan judul skripsi "UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERBANDINGAN DAN SKALA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) DI KELAS V MIS ALWARDAH TEMBUNG KECAMATAN PERCUT SEI TUAN KABUPATEN DELI SERDANG".

Demikian surat balasan ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

