

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PAPAN TABEL DAN KARTU  
BILANGAN ROMA WI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA MATERI LAMBANG BILANGAN ROMA WI  
SISWA KELAS IV SDN SAROKA I  
KECAMATAN SARONGGI  
TAHUN 2019-2020**



Oleh

**ARIF BAITURRAHMAN**

**13862061A000042**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN ILMU PENGETAHUAN  
PENDIDIKAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
PRODI PGSD KABUPATEN SUMENEP**

**2021**

**SKRIPSI**

**" PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA PAPAN TABEL DAN KARTU BILANGAN ROMAWI  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI  
LAMBANG BILANGAN ROMAWI SISWA KELAS IV SDN SAROKA I  
KECAMATAN SARONGGI TAHUN 2020 "**

**Oleh:**

**Arif Baiturrahman**

**NPM: 13862061A000042**

Telah memenuhi syarat dan disetujui untuk di ujikan:

Sumenep, 4 Januari 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

**Ike Yuli Mestika Dewi, M.Pd.**

NIDN. 0710078803

**M. Ridwan, M.Pd.**

NIDN: 070088504

Sumenep, 4 Januari 2021

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**M. Ridwan, M.Pd**

NIK: 0710088504

**SKRIPSI**  
" Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media papan tabel dan kartu bilangan romawi dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi Lambang Bilangan Romawi siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Tahun 2019-2020 "

Oleh :

Arif Baiturrahman  
NPM : 13862061A000042

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji  
Pada tanggal : 4 Februari 2021  
Dan telah direvisi dengan baik

Dewan Penguji

1. Penguji I

Ali Armadi, M.Pd.  
NIDN. 0705108804

2. Penguji II

Tri Sukitman, M.Pd.  
NIDN. 0713028601

3. Penguji III

Ike Yuli Mestika Dewi, M.Pd.  
NIDN. 0710078803

Sumenep, 26 Februari 2021  
Ketua STRIP PGRI Sumenep  
Dr. Asmtonj, M.Pd  
NIK 07731015

## PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN

Saya yang menyatakan

Nama : Arif Baiturrahman

NPM : 13862061A000042

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya Tulis : "Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan media papan tabel dan kartu bilangan romawi dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi Lambang Bilangan Romawi siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Tahun 2019-2020"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis tugas akhir ini benar-benar saya kerjakan sendiri. Karya tulis tugas akhir ini bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non – material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinal dan otentik.

Bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini.



menemp, 25 Februari 2021

Arif Baiturrahman

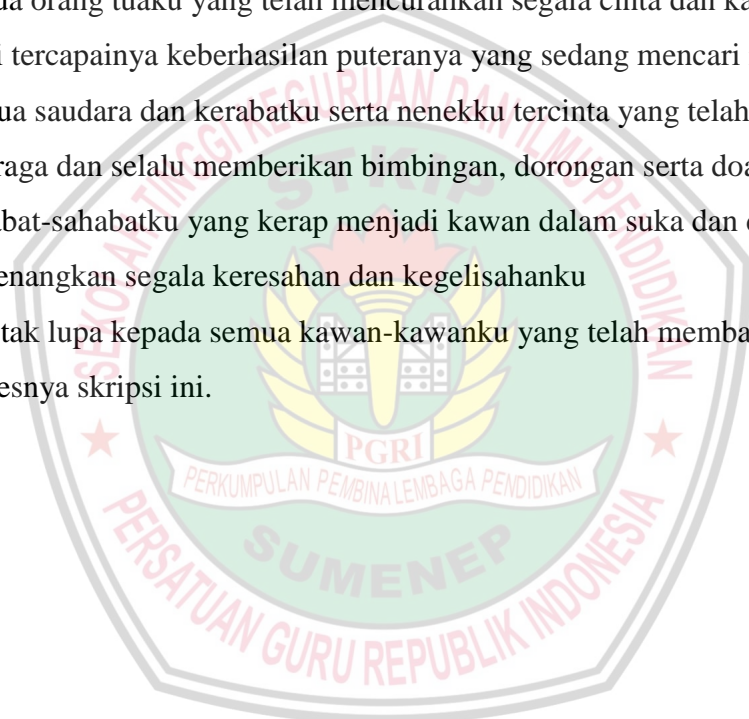
NPM.13862061A000042

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik

### **Kupersambahkan karya ini untuk:**

- Kedua orang tuaku yang telah mencurahkan segala cinta dan kasih sayangnya demi tercapainya keberhasilan puteranya yang sedang mencari ilmu.
- Semua saudara dan kerabatku serta nenekku tercinta yang telah berjuang jiwa dan raga dan selalu memberikan bimbingan, dorongan serta doa.
- Sahabat-sahabatku yang kerap menjadi kawan dalam suka dan dukaku tempat menenangkan segala keresahan dan kegelisahanku
- Dan tak lupa kepada semua kawan-kawanku yang telah membantuku hingga suksesnya skripsi ini.



## ABSTRAK

Baiturrahman, Arif. *penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Matematika Materi Lambang Bilangan Romawi Siswa Kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Tahun 2020.*

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Kooperatif, hasil belajar matematika*

Penelitian ini dilatar belakangi dari beberapa hal yang meliputi rendahnya penguasaan siswa terhadap materi Lambang Bilangan Romawi pembelajaran matematika yang digunakan masih kurang tepat saat memberikan materi pembelajaran Lambang Bilangan Romawi. Meningkatkan hasil belajar materi Lambang Bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi.

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Matematika Materi Lambang Bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) ini terdiri dari empat tahap/fase, yang meliputi fase (1) penyajian kelas, fase (2) belajar kelompok, (3) game tournamen (4) penghargaan.

Penelitian PTK ini dilakukan 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data adalah observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik diskriptif. Hasil dari siklus I adalah dari 20 siswa yang tuntas 4 siswa (20%) cukup 2 siswa (10%) sedangkan yang tidak tuntas 14 siswa (70%) dengan nilai rata-rata 69. Hasil dari siklus II adalah dari 20 siswa yang tuntas 12 siswa (60%) cukup 6 siswa (30%) sedangkan yang tidak tuntas 2 siswa (10%) dengan nilai rata-rata 69.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar materi Lambang Bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi.

## ABSTRACT

Baiturrahman, Arif. The application of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) in improving Mathematics learning outcomes of the Symbol of Roman Numbers for Class IV Students of SDN Saroka I, Saronggi District, 2020

Keywords: Cooperative Learning, mathematics learning outcomes

This research is motivated by several things which include the students' low mastery of the symbol of Roman Numbers in mathematics learning which is used is still inappropriate when providing learning material for the Symbol of Roman Numbers. Improve learning outcomes of the symbol of Roman Numbers in grade IV SDN Saroka I, Saronggi District.

This study aims to determine the application of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tour (TGT) in improving mathematics learning outcomes of the symbol of Roman numbers in grade IV SDN Saroka I Saronggi District. The application of the Teams Games Tournament (TGT) Type of Cooperative Learning Model consists of four stages / phases, which include (1) class presentation, (2) group learning, (3) tournament games (4) awards.

This PTK research was conducted in 2 cycles, each of which consisted of four stages, namely planning the action, implementing the action, observing the action, and reflecting. Data collection techniques are observation, tests, interviews and documentation. The data analysis technique used descriptive statistical analysis. The results of cycle I are from 20 students who complete 4 students (20%) enough 2 students (10%) while those who do not complete 14 students (70%) with an average score of 69. The results of cycle II are 20 students who complete 12 students (60%) enough for 6 students (30%) while those who did not complete were 2 students (10%) with an average score of 69.

Based on the results of this study, it can be seen that the application of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tour (TGT) can improve learning outcomes of the symbol of Roman Numbers in grade IV SDN Saroka I Saronggi District.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan proposal dengan judul ” PENERAPAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PAPAN TABEL DAN KARTU BILANGAN ROMAWI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI LAMBANG BILANGAN ROMAWI SISWA KELAS IV SDN SAROKA I KECAMATAN SARONGGI TAHUN 2019-2020”.

Penyusunan proposal ini terselesaikan berkat dukungan, bantuan, campur tangan, kerja keras serta sumbangan pemikiran dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan rasa hormat sedalam-dalamnya dan terimah kasih tak terhingga kepada :

1. Ketua STKIP PGRI Sumenep, Bapak Dr. Asmoni M.Pd. yang tak henti-hentinya meberikan bimbingan moril, spiritual.
2. Ketua Prodi PGSD, Bapak M. Ridwan, M.Pd. Selaku Pembimin II yang selalu memberikan harapan,motivasi dan senantiasa mengalirkan salju di saat kehausan
3. Pembimbing I, Ibu Ike Yuli Mestika Dewi, M.Pd. yang dengan tulus hati mendengar keluh kesah penulis.



4. Bapak dan Ibu tercinta, yang tak malam tak siang selalu memberi motivasi serta do'anya untuk keberasilanku.

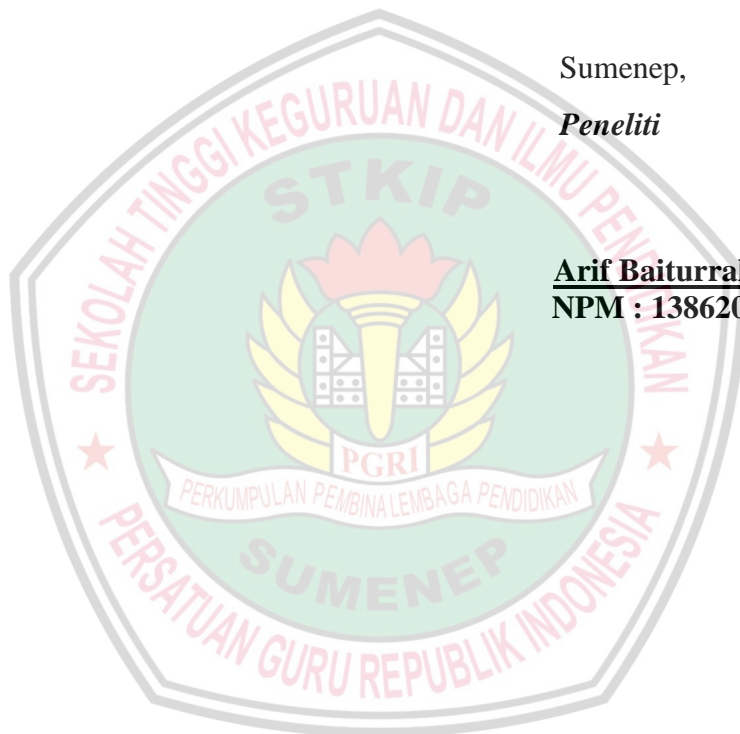
Semoga amal baik bapak, ibu dan sahabat-sahabat semua senantiasa mendapat balasan yang layak serta diberi kesempatan hidup dunia dan akhirat.

Penulis menyadari, dalam laporan ini banyak ditemui kelemahan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan.

Sumenep, 2020

*Peneliti*

**Arif Baiturrahman**  
**NPM : 13862061A000042**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	ii
PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Manfaat .....	5
D. Definisi Operasional .....	6
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori .....	8
B. Penelitian Yang Relevan .....	35
III. METODE PENELITIAN	
A. Subyek,Tempat dan Waktu penelitian .....	40
B. Prosedur penelitian.....	41
C. Teknik Pengumpulan Data .....	47
D. Instrumen Penilaian .....	48
E. Teknik Analisis Data .....	48
F. Indikator Keberhasilan .....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan ..... 51

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan ..... 58

B. Saran ..... 59

DAFTAR PUSTAKA



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SK dan KD Kelas IV semester II.....	29
Tabel 2.2 SK dan KD Kelas IV semester II .....	31
Tabel 2.3 Penelitian yang relevan dengan penelitian ini .....	35
Tabel 2.4 Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian ini .....	38
Tabel 3.1 Kategori persentase peningkatan hasil belajar siswa (Muhadi, 2011: 141) .....	50
Tabel 4.1 Tingkat motivasi siswa pada pembelajaran lambing bilangan romawi dengan media gambar pada siklus I.....	51
Tabel 4.2 Tingkat perhatian siswa pada siklus I Materi pelajaran lambang bilangan romawi .....	52
Tabel 4.3 Tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran Lambang bilangan romawi dengan media gambar pada siklus I.....	52
Tabel 4.4 .....	53
Tabel 4.5 Tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran Lambang bilangan romawi dengan media gambar pada siklus I .....	54
Tabel 4.6 Tingkat motivasi belajar siswa Materi lambang bilangan romawi pada siklus II .....	54
Tabel 4.7 Tingkat perhatian siswa pada siklus II Materi pelajaran lambang bilangan romawi .....	55
Tabel 4.8 Tingkat keaktifan siswa pada siklus II Materi pelajaran lambang bilangan romawi .....	56
Tabel 4.9 .....	56
Tabel 4.10 Tingkat pemahaman siswa pada siklus II Materi pelajaran lambang bilangan romawi.....	57

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**Lampiran 1 Silabus**

**Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

**Lampiran 3 Lembar Kerja Siswa Siklus I & II**

**Lampiran 4 Lembar Daftar Hasil Belajar Siswa Siklus I & II**

**Lampiran 5 Lembar Pedoman Observasi Siklus I & II**

**Lembar Dokumentasi**

**Lembar Surat Keterangan Penelitian**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan ilmu yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu. Oleh karena itu, mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar agar menjadi bekal peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kemampuan tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasif, dan kompetitif.

Di Indonesia anak-anak diwajibkan sekolah 12 tahun, karena semua warga di harapkan memiliki pendidikan yang cukup untuk hidup di lingkungan masyarakat. Maka dari itu penanaman pendidikan sejak dini sangatlah penting, yang mana anak-anak yang berpendidikan merupakan suatu harapan bangsa yang akan membawa bangsa lebih maju. Pendidikan merupakan faktor utama dalam kesejahteraan dan kemajuan suatu bangsa, maka dari itu pemerintah mewajibkan warganya mendapatkan ilmu sejak dini.

Berdasarkan pengamatan guru hasil belajar siswa kelas IV nilai matematika menurun, bahkan hasil UASBN kelas VI pun nilai matematika setiap tahun selalu menurun dibandingkan nilai mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Sebenarnya mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang harus mempunyai nilai lebih dari pelajaran yang lainnya.

Pembelajaran Matematika akan mudah diterima dengan mudah oleh siswa jika disampaikan dengan metode yang dapat membuat siswa senang belajar matematika. Disadari atau tidak matematika oleh sebagian siswa dianggap sebagai "momok" yang menakutkan, sebelum diajari mereka sudah beranggapan bahwa matematika merupakan suatu mata pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan. Hal ini disebabkan oleh sebagian guru yang menerapkan metode pembelajaran yang membuat siswa takut, bahkan untuk menutupi ketidakmampuan guru tidak segan-segan berbuat kasar dengan memukul, memaki-maki, bahkan lebih fatal lagi apabila materi yang akan diajarkan kalau tidak menguasai si guru itu sendiri tidak disampaikan pada siswa (dilewati cara penjelasannya), kesemuanya itu membuat siswa takut setiap pembelajaran, sehingga terjadi verbalisme atas pengetahuan matematika tersebut.

Sebenarnya guru yang bijak dalam pembelajaran adalah guru yang dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa, materi yang disampaikan, dan suasana kelas pembelajaran. Jadi guru tidak memaksakan metode yang dikuasainya saja walaupun hal ini sangat tidak sesuai dengan kondisi anak didiknya. Disinilah letak pentingnya penelitian kelas dilakukan oleh semua guru di Sekolah Dasar. Dengan PTK guru akan mengetahui metode, teknik dan pendekatan pembelajaran yang tepat diterapkan pada kelas pembelajaran dimana ia mengajar. Kalau PTK dikerjakan dengan baik dan benar maka setiap permasalahan dalam proses pembelajaran akan dapat diatasi dengan mudah dan tepat sasaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran yang diterimanya.

Dalam pembelajaran matematika diperlukan kemampuan guru dalam memilah-milah metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada siswa, karena tidak semua materi yang ada dapat menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang sama, dan hal ini tidaklah mudah. Kemampuan guru dalam menerapkan metode dan teknik pembelajaran pada setiap pembelajaran akan berdampak pada semakin membaiknya suasana pelajaran di kelas, yaitu aktivitas siswa dalam pembelajaran makin baik, semakin tingginya daya serap siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun yang terjadi di SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep tidaklah demikian, karena setelah selesai proses pembelajaran dan diadakan evaluasi pembelajaran, hanya sedikit siswa yang hanya mencapai ketuntasan belajar lebih dari 60% (KKM 67). Selama proses pembelajaran siswa selalu pasif. Jarang sekali siswa menanggapi dan menanyakan pelajaran yang mereka tidak mengerti. Ketika diberi pertanyaan oleh guru yang bisa menjawab hanya orang-orang itu saja (tetap).

Dari kenyataan tersebut peneliti bersama teman sejawat untuk ikut serta mengidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV di SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep tersebut di atas. Setelah melalui beberapa diskusi kecil akhirnya diketahui beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
2. Kurangnya siswa dalam merespon materi pelajaran yang disampaikan karena tidak paham.



3. Banyaknya siswa yang tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Beberapa faktor penyebab dari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah :

1. Pemahaman konsep belum dikuasai sepenuhnya oleh siswa.
2. Kurangnya penggunaan contoh kongkrit pada proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemberian latihan soal yang bervariasi pada setiap pembelajaran di kelas.
4. Pembelajaran kurang menarik minat siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul ” **Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media papan tabel dan kartu bilangan romawi dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi Lambang Bilangan Romawi siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Tahun 2019-2020** ”

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika pada siswa kelas IV SDN Saroka 1 tahun pelajaran 2019-2020?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika tentang lambang bilangan romawi dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT)

dengan menggunakan media papan tabel dan kartu bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep tahun pelajaran 2019-2020 ?”

### **C. Manfaat**

Dari penelitian tindakan kelas ini penulis berharap dapat memberikan manfaat yang sangat besar pada siswa, guru, dan sekolah.

#### **1. Bagi siswa**

- a. Dengan penelitian ini siswa diharapkan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika.
- b. Dengan penelitian ini siswa diharapkan lebih berhasil pada pelajaran matematika.
- c. Dengan penelitian ini akan diketahui metode dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan karakter siswa.

#### **2. Bagi guru**

- a. Sebagai alternatif mengajarkan materi matematika pokok bahasan lambang bilangan romawi.
- b. Membantu guru dalam memperbaiki pembelajaran matematika di kelas IV SDN Saroka I.
- c. Dapat menimbulkan percaya diri pada guru karena dengan adanya penelitian ini guru akan mengetahui letak kelemahan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan dijadikan bekal untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

- d. Membantu guru dalam mengembangkan profesionalisme, baik dalam pembuatan persiapan pembelajaran, penggunaan metode dan teknik pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran.
- e. Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya ke arah yang lebih baik.

### 3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini juga diharapkan :

- a. Dapat meningkatkan nilai akreditasi sekolah.
- b. Dapat dijadikan dasar dan arah supervisi dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- c. Dapat memberi penilaian kinerja guru.

## E. Definisi Operasional

### 1. Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT

Pada Penelitian ini menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa, kemudian siswa menempelkan kartu bilangan romawi pada papan tabel dengan anggota-anggota lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka.

### 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran dalam pembelajaran matematika SD adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan, mempresentasikan, menyajikan atau menjelaskan bahan pelajaran kepada

peserta didik yang mana alat-alat itu sendiri bukan merupakan bagian dari pelajaran yang diberikan.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar.

### 4. Pembelajaran Matematika SD

Matematika merupakan mata pelajaran pokok di tingkat dasar atau menengah. Ruang lingkup Matematika SD meliputi aspek bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

###### a. Model pembelajaran

###### 1) Pengertian model pembelajaran

Berbagai banyak macam model pembelajaran yang berkembang untuk membantu peserta didik berfikir secara aktif dan kreatif model – model ini penting dalam merencanakan pembelajaran pada peserta didiknya Joyce (dalam Al-Tabany 2014: 23) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Adapun Soekamto, dkk (dalam Al-Tabany 2014: 24) mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu ”Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah suatu perangkat yang sangat dibutuhkan sebelum melaksanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

## **2) Ciri- ciri model pembelajaran**

Kardi dan Nur (dalam Al-Tabany 2014: 24) mengemukakan bahwa dalam model pembelajaran mempunyai ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur, ciri-ciri tersebut:

- a) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- c) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- d) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

### **b. Model pembelajaran kooperatif**

#### **1) Pengertian model pembelajaran kooperatif**

Slavin (dalam Al-Tabany 2014: 108) mengemukakan bahwa dalam belajar kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru. Huda (2013: 111) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah bahwa

sinergi yang muncul melalui kerjasama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada lingkungan kooperatif individu.

Dapat diartikan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok yang didalamnya terdapat kerja sama antar anggota dan akan yang akan menciptakan sebuah motivasi lebih besar dibandingkan kerja individu.

## 2) Model-model pembelajaran kooperatif

Rusman (2012: 213) ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut, adalah sebagai berikut:

- a) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)
- b) Model Jigsaw
- c) Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)
- d) Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)
- e) Model TGT (*Teams Games Tournament*)
- f) Model Struktural

Dengan enam macam jenis model di atas maka seorang guru akan mencocokkan dengan mata pelajaran dan materi yang hendak disampaikan. Keenam model tersebut dapat memudahkan pembelajaran di kelas dan siswa akan memiliki motivasi yang tinggi.

c. *Teams Games Tournament* (TGT)

1) **Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)**

Huda (2013: 197) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Salvin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. Salvin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, mencapai interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa lain yang berbeda.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih tenang (*rileks*) disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

2) **Ciri-ciri tipe TGT**

Rusman (2012: 225) menyatakan bahwa dalam TGT mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:



a) Siswa Bekerja Dalam Kelompok-Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang anggotanya memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa.

b) *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja *tournament*.

c) Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.

**3) Kelebihan dan kekurangan tipe TGT**

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut:

**a) Kelebihan tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

(1) Peserta didik semu aktif dan berperan penting dalam kelompoknya.

- (2) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- (3) Peserta didik lebih bersemangat, karena adanya penghargaan pada kelompok terbaik.
- (4) Peserta didik lebih senang, karena adanya permainan berupa *tournament* .

**b) Kekurangan tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

- (1) Memerlukan waktu yang sangat lama.
- (2) Memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- (3) Persiapan yang matang, seperti soal dan urutan akademis peserta didik.

**4) Langkah-langkah tipe TGT**

★ Suprijono (2014: 114) langkah-langkah tipe TGT adalah:

- a) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian
- b) Bagilah kelompok menjadi tiga kelompok A, B, dan C
- c) Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian penyampaian materi batasi penyampaian materi maksimal 10 menit.
- d) Setelah penyampaian, minta kelompok A menyampaikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.

- e) Mintalah kelompok A untuk memberikan pertanyaan kepada kelompok B, jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
- f) Kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak bisa menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
- g) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pembelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A
- h) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.

Akhiri pembelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

## **2. Media Gambar Dalam Pembelajaran**

Media adalah alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan dan atau menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran matematika. Peralatan yang akan digunakan untuk mengerjakan sesuatu tugas, tempat menulis pelajaran, membuat grafik, menampilkan gambar atau tabel, memberikan penjelasan, mengamati dan mempelajari hasil perhitungan, menyelidiki suatu pola dan berlatih soal-soal.

Media pembelajaran dalam pembelajaran matematika SD adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan, mempresentasikan, menyajikan atau menjelaskan bahan pelajaran kepada peserta didik yang mana alat-alat itu sendiri bukan merupakan bagian dari pelajaran yang diberikan. Jenis media dapat dikelompokkan dari aspek-aspek yang berbeda misalnya (1) dari bahan, berupa media cetak dan media non cetak, dari tayangan, berupa media proyeksi dan media non proyeksi, (3) dari kelistrikan, berupa media elektronik dan media non elektronik, dan (4) dari ukuran kemajuan, media sederhana dan media modern.

Dengan semakin beragamnya jenis dan mutu media pembelajaran, guru perlu semakin selektif dalam menentukan media pembelajaran. Beberapa kriteria utama dalam memilih media adalah kecocokan dengan pelajaran, ketersediaan alat dan pendukungnya, kemampuan finansial untuk pengadaan dan operasional, dan kemampuan/keterampilan menggunakan media dengan tepat dan benar.

Tuntutan masa kini, agar guru mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, perlu mendapat perhatian dan tanggapan sungguh-sungguh dari banyak pihak, kalau tidak pendidikan di Indonesia akan semakin tertinggal dari negara-negara lain.

Banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam penggunaan media pembelajaran, antara lain :

1. Lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

2. Lebih mudah dipahami karena dibantu oleh visualisasi yang dapat memperjelas uraian.
3. Lebih bertahan lama untuk diingat karena mereka lebih terkesan terhadap tayangan atau tampilan.
4. Mampu melibatkan peserta pembelajaran lebih banyak dan lebih tersebar (terutama penggunaan media elektronik : radio, televisi, internet).
5. Dapat digunakan berulang kali untuk meningkatkan penguasaan bahan ajar (terutama media yang berbentuk rekaman : kaset, VCD, DVD, film, film strip) dan
6. Lebih efektif karena dapat mengurangi waktu pembelajaran.

Salah satu media yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah media gambar, gambar termasuk media pembelajaran berbasis visual. Telah diketahui bahwa media berbasis seperti gambar dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu materi pelajaran yang rumit atau kompleks. Media gambar dapat menyuguhkan elaborasi yang menarik tentang struktur/organisasi suatu hal sehingga juga memperkuat ingatan. Untuk memperoleh kemanfaatan yang sebesar-besarnya dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini, maka haruslah dirancang dengan sebaik-baiknya.

Media gambar dalam pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk :

1. Bagan

Adalah kombinasi media grafis dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan suatu fakta pokok/gagasan dengan cara yang logis dan teratur. Fungsi utamanya adalah untuk memperlihatkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi.

## 2. Poster

Adalah media pembelajaran berbentuk ilustrasi gambar yang di sederhanakan, dibuat dengan ukuran besar, bertujuan menarik perhatian, dan isi atau kandungannya berupa bujukan, memotivasi, atau mengingatkan suatu gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Gagasan tadi disampaikan dengan kata-kata singkat namun padat dan jelas

## 3. Diagram

Adalah gambar yang digunakan untuk media pembelajaran dalam bentuk gambaran sederhana yang dibuat dengan tujuan memperlihatkan bagan-bagan, atau hubungan timbal balik, biasanya dengan menggunakan garis-garis dan keterangan bagian atau hubungan yang ingin ditunjukkan.

## 4. Grafik

Adalah media gambar untuk tujuan penyajian data berupa angka-angka, macam-macam media gambar grafik yang dapat disajikan sebagai media pembelajaran kepada siswa misalnya : grafik garis,

grafik batang, grafik lingkaran dan grafik bergambar (Mohammad Faiq).

### **3. Belajar dan Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses berpikir. Belajar berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Dalam pembelajaran berpikir proses pendidikan di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri (*self regulated*). (Sanjaya 2011:107)

Belajar menurut teori psikologi behavioristik ditafsirkan sebagai latihan-latihan pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Proses belajar sulit diamati, namun perbuatan atau tindakan belajar dapat diamati berdasarkan perubahan tingkah laku yang dihasilkan oleh proses belajar tersebut. Unsur-unsur yang terkait dalam proses belajar terdiri dari (1) motivasi siswa (2) bahan belajar (3) alat bantu belajar (4) suasana belajar (5) kondisi subjek belajar. (Hamalik, 2013: 43-50).

Selain itu menurut Purwanto (2014:38), belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan yang mengakibatkan perubahan perilaku.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Hakikat hasil belajar siswa merupakan suatu indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Sudjana (2005:3) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang timbul misalnya dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari atau dengan kata lain bukan karena kebetulan. Tingkat pencapaian hasil belajar oleh siswa disebut hasil belajar. Sedangkan Anni (2006:5) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2010:6) berpendapat bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan,



menerangkan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Sudjana (2005:56), hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil belajar yang berciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar instrik pada diri siswa. Motivasi instrik adalah semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri. Siswa tidak akan mengeluh dengan prestasi yang rendah, dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya, sebaliknya, hasil belajar yang baik akan mendorong pula untuk meningkatkan, dan mempertahankan, apa yang telah dicapai.
- b. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia punya potensi yang

tidak kalah dari orang apabila ia berusaha sebagaimana seharusnya. Ia juga yakin tidak ada suatu yang tidak dapat dicapai apabila ia berusaha sesuai dengan kesanggupannya.

- c. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, membentuk prilakunya, bermanfaat untuk aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar dan mengembangkan kreativitasnya.
- d. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan, atau wawasan; ranah afektif atau sikap dan prestasi; serta ranah psikomotoris, keterampilan atau perilaku. Ranah kognitif terutama adalah hasil yang diperolehnya sedangkan ranah afektif dan psikomotoris diperoleh sebagai efek dari proses belajarnya, baik intruksional maupun efek *nurturan* atau efek samping yang tidak direncanakan dalam pengajaran.
- e. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikannya hasil belajar yang dicapai bergantung pada usaha dan motivasi belajar dirinya sendiri.

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sugihartono, dkk (2012:76) memaparkan dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang berupa faktor internal, dan faktor eksternal. Faktor tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa.

Faktor internal meliputi:

- a) Faktor jasmaniah: faktor kesehatan dan cacat tubuh
- b) Faktor psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar siswa.

- a) Faktor keluarga: cara orangtua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antarsiswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat: teman bergaul, media massa, dan kegiatan siswa dalam masyarakat.

#### 4. Pembelajaran

Menurut Mudjiono (2008:1-2), pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan seorang guru untuk menyediakan suatu kondisi agar siswa melakukan proses belajar. Belajar dan pembelajaran selalu dilakukan oleh siswa dan guru dalam suatu situasi, baik formal, informal maupun dalam situasi non formal. Dengan demikian proses pembelajaran merupakan suatu proses yang sengaja dilakukan oleh seseorang agar seseorang dapat melakukan suatu proses belajar.

Sedangkan menurut Fathurrohman (2015:16), pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga terjadi proses perolehan ilmu, pengetahuan, pembentukan sikap dan kepercayaan pada diri siswa.

★ Berdasarkan uraian di atas, dapat ★ disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang sengaja dilakukan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan oleh guru agar pada diri siswa terjadi suatu proses perubahan tingkah laku. Dimana perubahan itu didapatkannya dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen sebagai berikut:

1. Siswa: seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

2. Guru: seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.
3. Tujuan: pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, afektif dan psikomotorik) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Materi pelajaran: segala informasi berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode: cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
6. Media: bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.
7. Evaluasi: cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

## **5. Pembelajaran Matematika SD**

### **b. Pengertian Matematika**

Matematika berasal dari kata benda “*mathema*” yang berarti pengetahuan, dan dari kata kerja “*manthanein*” yaitu belajar sehingga dari segi etimologi dapat dikatakan bahwa Matematika adalah ilmu tentang cara mempelajari pengetahuan (Bumolo dkk, 1985:2).

Pada hakikatnya matematika adalah ilmu deduktif yang abstrak, formal, memiliki bahasa simbol yang padat arti, sedangkan pada usia anak SD sebagian besar memiliki pemikiran yang masih konkret dengan kemampuan yang bervariasi sehingga sangat diperlukan pendekatan dan strategi dalam proses pembelajaran matematika di SD (Karso dalam Andayani, 2006:2).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak yang dibangun melalui proses penalaran deduktif, formal, memiliki bahasa simbol yang padat arti.

#### **c. Pembelajaran Matematika di SD**

Pembelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari SD untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Bruner menyatakan beberapa teorinya sebagai berikut. (Raharjo dalam Isetyawati, 2014:19).

##### 1) *Enactive*: kongkrit (obyek sesungguhnya)

Dalam pembelajaran matematika dapat berupa bermain peran memperagakan konsep-konsep matematika tertentu (peragaan kongkrit).

##### 2) *Econic*: semi kongkrit (obyek sesungguhnya diganti gambar)

Dalam pembelajaran matematika, dalam hal ini pembelajaran soal cerita, kalimat cerita dapat ditulis di atas gambar peragaan dan

kalimat matematika yang bersesuaian ditulis di bawah gambar peragaan. Tujuannya agar siswa dapat menghubungkan sekaligus tiga hal: kalimat sehari-hari yang berkaitan dengan masalah matematika, gambaran kerangka berfikir untuk membayangkan susunan obyek-obyeknya, dan bilangan dan operasinya yang bersesuaian.

3) *Symbolic*: abstrak

Ditulis dalam bentuk lambang-lambang saja yang hanya berupa huruf-huruf, angka-angka, lambang-lambang operasi hitung (+, -, ×, :), dan relasi (>, <, ≥, ≤, =).

Pelaksanaan pembelajaran Matematika dimulai dari yang sederhana ke kompleks, jika konsep-konsep awal tidak dipahami oleh siswa sebelumnya, dimungkinkan pemahaman konsep-konsep itu sulit untuk dilanjutkan. Dengan kata lain materi pokok harus ditanamkan konsep-konsepnya, kemudian dipahami konsep-konsep tersebut dengan beberapa latihan soal, baru pembinaan keterampilannya melalui menghafal, permainan dan sebagainya.

Menurut Heruman (2013:2-3), langkah pembelajaran matematika di SD yang menekankan pada konsep-konsep matematika adalah sebagai berikut:

- 1) Penanaman konsep dasar (penanaman konsep) yaitu pembelajaran yang menggunakan media atau alat peraga untuk

menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak.

- 2) Pemahaman konsep yaitu lanjutan pembelajaran dari penanaman konsep. Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. Pertama, kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari pemahaman konsep.
- 3) Pembinaan keterampilan yaitu pembelajaran lanjutan dari pemahaman konsep dan penanaman konsep dengan tujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.

#### **d. Tujuan Pembelajaran Matematika SD**

Tujuan Pembelajaran Matematika SD Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut (Departemen Pendidikan Nasional: 2006).

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.



2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

★ Sementara berdasarkan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi. Lulusan SD yang diharapkan tercapai meliputi:

1. Domain Sikap: memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggungjawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di sekitar rumah, sekolah, dan tempat bermain.
2. Domain Keterampilan: memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.

3. Domain Pengetahuan: memiliki pengetahuan faktual dan konseptual dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, humaniora, dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

Dari tujuan pembelajaran di atas, dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika diperlukan adanya proses pembelajaran matematika yang mampu mengembangkan kemampuan berfikir dan bernalar siswa.

**e. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika SD**

Ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI menurut kurikulum 2006 meliputi aspek bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data.

Untuk Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Matematika kelas IV semester I yaitu:

**Tabel 2.1 SK dan KD Kelas IV semester II**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p><b>Bilangan</b></p> <p>1. Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah</p>	<p>1.1 Menggunakan sifat-sifat operasi hitung termasuk operasi campuran, FPB dan KPK</p> <p>1.2 Menentukan akar pangkat tiga suatu bilangan kubik</p> <p>1.3 Menyelesaikan masalah yang melibatkan operasi hitung termasuk penggunaan akar dan pangkat</p>
<p><b>GEOMETRI DAN PENGUKURAN</b></p> <p>2. Menggunakan pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan dalam pemecahan masalah</p>	<p>2.1 Mengenal satuan debit</p> <p>2.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan satuan debit</p>
<p>3. Menghitung luas segi banyak sederhana, luas</p>	<p>3.1 Menghitung luas segi banyak yang merupakan gabungan</p>

lingkaran, dan volume prisma segitiga	dari dua bangun datar sederhana 3.2 Menghitung luas lingkaran 3.3 Menghitung volume prisma segitiga dan tabung lingkaran
<b>PENGOLAHAN DATA</b>	
4. Mengumpulkan dan mengolah data	4.1 Mengumpulkan dan membaca data 4.2 Mengolah dan menyajikan data dalam bentuk tabel 4.3 Menafsirkan sajian data

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang diambil peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2 SK dan KD Kelas IV semester II yang digunakan**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
7. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.	7.1 Mengenal lambang bilangan Romawi

## E. Lambang Bilangan Romawi

### A. Mengenal Bilangan Romawi

Selain digunakan pada jam, bilangan Romawi juga sering digunakan untuk menyatakan kelas, tingkatan, peringkat, dan sebagainya.

Berikut akan diberikan beberapa contoh penggunaan bilangan Romawi dalam kehidupan sehari-hari.

1. Pada perlombaan antar sekolah dasar, Rudi meraih juara II dalam perlombaan lari jarak jauh.
2. Siswa-siswa kelas IV mengadakan karya wisata ke Taman Raya.
3. Ulang tahun L Republik Indonesia dirayakan secara meriah oleh seluruh rakyat.
4. Sri Selatan Hamengkubwono X menyambut para tamu negara.

B. Mengubah Bilangan Cacah Menjadi Angka Romawi Untuk mengubah bilangan asli menjadi angka Romawi, maka terlebih dahulu kita harus mengetahui lambang dasar bilangan Romawi. Perhatikan tabel berikut!

Lambang dasar Bilangan asli bilangan Romawi

$$I = 1$$

$$V = 5$$

$$X = 10$$

$$L = 50$$

$$C = 100$$

$$D = 500$$

$$M = 1.000$$

Tabel di atas menunjukkan lambang dasar bilangan Romawi dan bilangan aslinya. Lambang bilangan Romawi lain yang merupakan gabungan dari lambang dasar ditulis secara berdampingan. Namun, dalam penulisannya harus memenuhi aturan-aturan berikut.

1. Angka V, L, dan D tidak boleh ditulis secara berdampingan antara sesamanya.

Contoh: VV, LL, dan DD merupakan penulisan yang salah.

2. Bila sebuah bilangan Romawi ditulis dengan dua angka atau lebih, sedangkan angka di sebelah kirinya lebih dari atau sama dengan angka di sebelah kanannya, maka susunannya menyatakan penjumlahan.

Contoh: VII melambangkan bilangan 7, yaitu  $5 + 1 + 1 = 5 + 2$

XXIII melambangkan bilangan 23, yaitu  $10 + 10 + 3$

LXV melambangkan bilangan 65, yaitu  $50 + 10 + 5$

3. Bila sebuah bilangan Romawi ditulis dengan dua angka atau lebih, sedangkan angka di sebelah kirinya kurang dari angka di sebelah kanannya, maka susunannya menyatakan pengurangan.

Contoh: IV melambangkan bilangan 4, yaitu  $5 - 1$

IX melambangkan bilangan 9, yaitu  $10 - 1$

XL melambangkan bilangan 40, yaitu  $50 - 10$

XC melambangkan bilangan 90, yaitu  $100 - 10$

CD melambangkan bilangan 400, yaitu  $500 - 100$

Yang perlu diingat dalam aturan penulisan ini adalah:

- a. setiap pengurangan hanya boleh dilakukan satu kali (terhadap bilangan yang sama)
- b. V, L, dan D tidak dapat digunakan dalam mengurangi
- c. I hanya dapat digunakan untuk mengurangi V dan X
- d. X hanya dapat digunakan untuk mengurangi L dan C
- e. C hanya dapat digunakan untuk mengurangi D dan M

Setelah kita mengetahui lambang dasar bilangan Romawi dan aturan-aturan dalam penulisan bilangan Romawi, sekarang perhatikan contoh berikut.

Contoh

1. Ubah bilangan asli berikut menjadi bilangan Romawi!

- a. 14                      c. 49
- b. 38                      d. 76

Jawab:

a.  $14 = 10 + 4$

$10 = X$  dan  $4 = IV$

Jadi,  $14 = XIV$ .

b.  $38 = 30 + 8$

$30 = XXX$  dan  $8 = 5 + 3 = VIII$

Jadi,  $38 = XXXVIII$ .

c.  $49 = 40 + 9$

$$40 = 50 - 10 = XL \text{ dan } 9 = 10 - 1 = IX$$

Jadi, 49 = XLIX.

d.  $76 = 70 + 6$

$$70 = 50 + 20 = LXX \text{ dan } 6 = 5 + 1 = VI$$

Jadi, 76 = LXXVI

Yuniarto Yoni (2009:148-151)

## B. Penelitian yang Relevan

5. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut

**Tabel 2.3 Penelitian yang relevan dengan penelitian ini**

No	Penulis/Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Anna Setyawati	Pengaruh Metode Mengajar TGT Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran pythagoras” yang dilakukan pada siswa kelas XI SMK Hidayah Semarang	Adapun hasil penelitiannya adalah analisis regresi linear berganda diperoleh persamaan: $Y = 33,231 + 0,222X_1 + 0,279X_2$ . Uji F yang diperoleh $F_{hitung} = 31,596$ , sehingga $H_3$ diterima. Secara parsial (uji t) metode mengajar ( $X_1$ )



			<p>diperoleh thitung = 2,690 dengan signifikansi 0,010 &lt; 0,05, sehingga H1 diterima. Variabel minat belajar (X2) diperoleh thitung = 2,699 dengan signifikansi 0,009 &lt; 0,05, sehingga H2 diterima. Secara simultan (R<sup>2</sup>) metode mengajar dan minat belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 53,6%.</p>
2	Luh Pt Diva Wulan, I. Ketut Dibia, Made Suarjana	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil	Data hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis

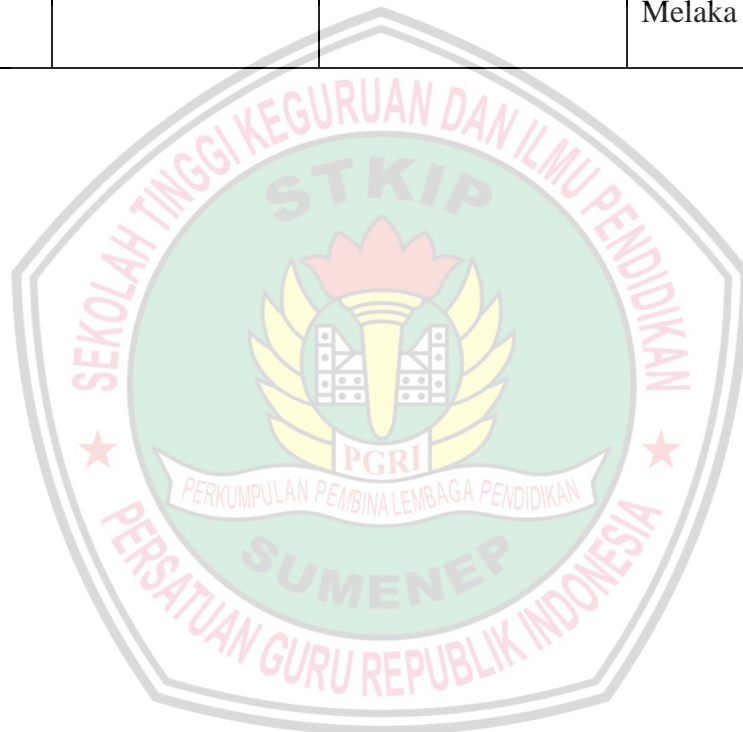
		<p>Belajar Matematika</p> <p>Siswa Kelas IV SDN</p> <p>No 4 Kayuputih</p> <p>Melaka tahun</p> <p>pelajaran 2012/2013</p>	<p>deskriptif kuantitatif.</p> <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu domino ternyata dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 9,7%.</p> <p>Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I hasil belajar siswa yaitu 70,5% yang berada pada kategori sedang, ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80,20% yang berada pada kategori tinggi.</p>
--	--	--	--

6. Persamaan dan perbedaan antara penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.4 Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian ini**

No	Penulis/Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Anna Setyawati	Pada variabel <i>dependent</i> sama-sama TGT sedangkan pada variabel <i>indepent</i> sama-sama hasil belajar. Mata pelajaran yang akan diteliti sama-sama pelajaran Matematika.	Pada variabel <i>dependent</i> menggunakan 2 yaitu TGT dan minat belajar siswa. Sedangkan materi yang akan diteliti adalah pythagoras. Untuk subjeknya penelitiannya adalah siswa kelas XI SMK Hidayah Semarang
2	Luh Pt Diva Wulan, I. Ketut Dibia, Made Suarjana	Pada variabel <i>dependent</i> sama-sama TGT sedangkan pada variabel <i>indepent</i> sama-sama hasil belajar. Mata	Pada variabel <i>dependent</i> menggunakan TGT dengan bantuan media kartu domino. Sedangkan materi yang akan diteliti

		<p>pelajaran yang akan diteliti sama-sama pelajaran Matematika dan populasi penelitian sama-sama Sekolah Dasar (SD).</p>	<p>adalah operasi hitung bilangan. Untuk subjeknya penelitiannya adalah siswa kelas IV SDN No 4 Kayuputih Melaka</p>
--	--	--	--



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 4. Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

##### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV semester II di SDN Saroka I tahun pelajaran 2019-2020. Dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 20 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

##### 2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep. Yang mendasari peneliti memilih tempat penelitian di SDN Saroka I adalah:

- a. SDN Saroka I merupakan tempat yang dekat dengan kediaman peneliti yang memungkinkan adanya kerjasama yang baik dengan pihak sekolah sehingga memperlancar penelitian ini.
- b. Peneliti diizinkan melakukan penelitian untuk menerapkan model pembelajaran *Coperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Papan Tabel dan Kartu bilangan Romawi pada kelas IV mata pelajaran Matematika.
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika di SDN Saroka I.

##### 3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019-2020 selama kurang lebih 1 bulan dimulai dari bulan Maret 2020 sampai April 2020.

## 5. Prosedur Penelitian

Menurut Taniredja dkk (2013:15), jenis penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yaitu suatu bentuk kajian melalui *self reflective* yang bercirikan pada kegiatan partisipatif yang dilaksanakan oleh para peserta peneliti pada suatu situasi sosial dalam rangka meningkatkan rasionalitas dan penilaian mereka terhadap praktik pelaksanaan suatu kegiatan yang dilakukan. Dengan kata lain penelitian ini bersifat "*Practice driven and action driven*". Dalam arti bahwa penelitian tindakan bertujuan memperbaiki praktis secara langsung.

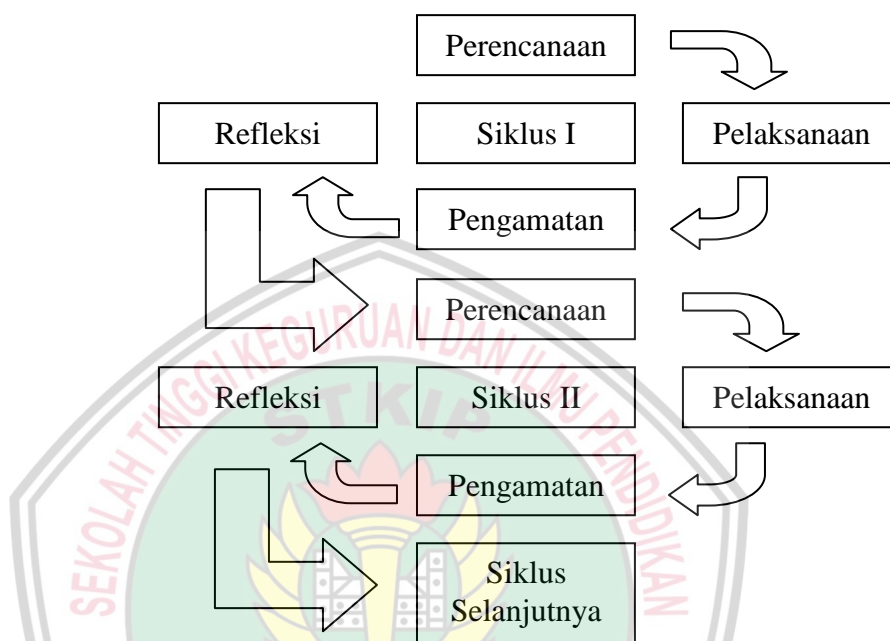
Menurut model Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2014:16) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki tujuan utama dalam melakukan tindakan perbaikan, peningkatan dan perubahan indikator yang lebih baik dikenal dalam pelaksanaannya yang mencakup empat langkah atau komponen dalam suatu indikator spiral yang saling terkait yaitu:

1. Merencanakan tindakan atau perencanaan.
2. Melaksanakan tindakan.
3. Melakukan pengamatan atau observasi.
4. Perubahan atau revisi perencanaan untuk pengembangan selanjutnya atau refleksi.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengikuti tahap-tahap penelitian yang pelaksanaan tindakannya terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan (aksi), pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini akan digunakan dua siklus penelitian,

Alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

**Gambar 3.1: Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan MC Taggart (dalam Taniredja dkk, 2013: 28)**



Secara lebih rinci prosedur penelitian tindakan ini dijabarkan sebagai berikut:

## 1. Siklus I

### a. Perencanaan Tindakan

Langkah-langkah atau tindakan yang akan dilaksanakan secara rinci sehingga benar-benar dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan tindakan meskipun kemungkinan perubahan yang bersifat penyesuaian tetap harus diberi tempat.

Pada tahap perencanaan ini, peneliti menyusun langkah-langkah kegiatan yang meliputi:

- 1) Peneliti menetapkan KD dan merumuskan indikator

- 2) Mendesain pembelajaran dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep.
- 3) Menyusun alat evaluasi hasil belajar Matematika yang berupa soal tes tertulis yang diberikan pada akhir pembelajaran.
- 4) Membuat kelompok belajar siswa secara heterogen sesuai dengan prestasi siswa.
- 5) Konsultasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran kepada guru kelas IV.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ialah tahap pelaksanaan, dalam tahap pelaksanaan tindakan ini merupakan implementasi atau penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan materi lambang bilangan romawi sesuai dengan langkah yang telah direncanakan (RPP). Pada akhir proses pembelajaran siswa akan diberikan sebuah tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru.



## Kegiatan awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah guru memberikan salam, presensi, memberikan gambaran model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, melakukan apersepsi mengenai materi yang dipelajari.

### 1) Kegiatan Inti

- a) Guru membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang dan memberikan LKS kepada siswa
- b) Guru menjelaskan materi tentang lambing bilangan romawi dan memberikan beberapa contoh soal.
- c) Siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara individu dan mengerjakan soal (10 soal) yang terdapat dalam LKS.
- d) Guru menyuruh siswa untuk berdiskusi tentang materi dan mengoreksi jawaban LKS dengan teman satu kelompok.
- e) Guru menyuruh beberapa siswa dalam kelompok yang berbeda untuk mengerjakan di papan tulis.
- f) Ketua kelompok mengumpulkan LKS hasil diskusi dan guru melakukan evaluasi.
- g) Guru memberikan soal (*post-test*) kepada siswa secara individu sebagai tes akhir.
- h) Guru memberi penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai.

## 2) Kegiatan Penutup

- a) Guru melakukan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami
- b) Guru menutup pembelajaran dan memberi salam

### c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh guru kelas secara langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pedoman observasi (instrumen penelitian) yang telah disiapkan sebelumnya. Hal ini untuk melihat hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan serta untuk mengetahui sejauhmana pengaruh tindakan yang dikaitkan dengan hasil belajar siswa. Hasil observasi merupakan bahan pertimbangan untuk melaksanakan refleksi dan revisi rencana dan tindakan yang telah dilakukan untuk menyusun rencana dan tindakan selanjutnya yang diharapkan lebih baik dari tindakan yang telah dilaksanakan.

### d. Refleksi

Setelah pengamatan dilakukan, maka akan dilanjutkan dengan kegiatan refleksi dan evaluasi. Refleksi dilakukan dengan cara mengolah data, menganalisis, menjelaskan dan menyimpulkan bagaimanakah perubahan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan proses pembelajaran Matematika materi lambing bilangan romawi dengan menerapkan metode TGT. Berdasarkan hasil refleksi ini peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan, sehingga dapat digunakan untuk menentukan

tindakan pembelajaran pada siklus berikutnya. Jika indikator ketercapaian yang diharapkan belum tercapai.

## **2. Siklus II**

### **a. Perencanaan Tindakan**

Kegiatan perencanaan pada siklus kedua didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I dengan mengadakan pembahasan tentang tindakan dalam siklus I bersama guru kelas sebagai bentuk perbaikan pada kegiatan pembelajaran siklus I. Adapun perencanaan pada siklus II adalah memperbaiki instrumen pembelajaran pada siklus I, meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tes, dan tugas kegiatan kelompok. Adapun materi yang akan disampaikan pada siklus II berbeda dengan materi yang disampaikan pada siklus I. Materi pada siklus II merupakan materi lanjutan dari materi siklus I.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan pelaksanaan siklus I. Peneliti kembali melaksanakan pembelajaran lanjutan dari materi siklus I dengan beberapa perubahan dan penyempurnaan atas kegiatan siklus I yang dilaksanakan pada siklus II

### **c. Pengamatan**

Kegiatan pengamatan pada siklus II tetap seperti pada siklus I, yaitu mengamati kegiatan guru selama pembelajaran dan mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

### **d. Refleksi**

Pada siklus II ini refleksi dilakukan sebagai upaya untuk mengkaji apa dan bagaimana dampak dari suatu tindakan kelas.

Refleksi pada tindakan ini adalah guru beserta observer menganalisis hasil belajar yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Hasil analisis digunakan untuk menetapkan rencana tindakan selanjutnya sesuai dengan hasil pengamatan dan diskusi selama refleksi.

## **6. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2010:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data yang telah diperoleh berdasarkan instrumen penelitian, yaitu hasil observasi dan hasil tes yang diberikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Tes**

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif berupa nilai dari hasil belajar siswa dan untuk mengetahui ketercapaian indikator dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan dengan menerapkan metode *Team Games Tournament (TGT)*. Tes dalam penelitian ini yaitu uraian.

### **2. Observasi**

Menurut Muhadi (2011:124), obeservasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama peroses pembelajaran Matematika dengan

menerapkan metode *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV SDN Saroka I. Pengisian lembar pengamatan dilakukan dengan memberi simbol atau tanda *check-list* dalam kolom yang telah disediakan.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/tulisan, wasiat, buku, undang-undang dsb. (Sugiyono, 2015:240). Dokumentasi dalam penelitian ini berupa silabus, RPP, lembar observasi, dan foto kegiatan pembelajaran dan sebagainya

### **7. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah (Riduwan, 2011:69).

Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Lembar observasi aktivitas guru.
3. Lembar observasi aktivitas belajar siswa yang terdiri dari penilaian afektif dan psikomotor.
4. Tes dalam bentuk uraian.

### **8. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2010:244), analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara,

catatan lapangan (observasi), kuesioner (angket) dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan berupa data deskriptif kualitatif untuk menjelaskan data yang diperoleh, menggambarkan kenyataan yang sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data hasil penelitian yang tergolong data kuantitatif analisisnya dilakukan dengan cara menghitung ketuntasan individual: ketuntasan individu ada tiga ranah untuk hasil belajar yaitu afektif, psikomotorik dan kognitif, analisis rata-rata dan analisis ketuntasan belajar berdasarkan % (persentase) yang menggunakan rumus:

Ketuntasan individual :

Ketuntasan individual dari ranah afektif

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Ketuntasan individual dari ranah psikomotorik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Ketuntasan individual dari ranah kognitif

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(Kunandar, 2015: 103-317)

Analisis rata-rata :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor semua siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

Analisis ketuntasan belajar berdasarkan % (persentase) :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Wilanda, 2014: 06)

Untuk menghitung aktivitas guru:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah poin yang terlaksana}}{\text{Jumlah keseluruhan poin}} \times 100\%$$

(Trianto, 2014: 265) :

**Tabel 3.1 Kategori persentase peningkatan hasil belajar siswa (Muhadi, 2011: 141)**

No.	Persentase	Kategori
1	0 – 39,9	Sangat Kurang
2	40,0 – 54,9	Kurang
3	55,0 – 69,9	Cukup
4	70,0 – 84,5	Baik
5	85, 0 – 100	Sangat Baik

## 9. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa atau sebagian besar siswa berhasil melampaui dan mencapai ketuntasan dalam belajar Matematika tentang lambing bilangan romawi yang telah ditentukan berdasarkan KKM yaitu 67. Indikator penilaian yang diharapkan mencapai ketuntasan diatas 75%. Apabila ketuntasan yang dicapai dibawah 75% maka perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya hingga mencapai hasil yang diharapkan.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil dan Pembahasan Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran lambang bilangan Romawi, data yang diamati adalah :

- Bagaimana motivasi siswa dalam pembelajaran lambang bilangan Romawi
  - Bagaimana perhatian siswa dalam pembelajaran lambang bilangan Romawi
  - Bagaimana keaktifan siswa dalam pembelajaran lambang bilangan Romawi
  - Bagaimana tingkat pemahaman (daya serap) siswa dalam pembelajaran lambang bilangan Romawi
1. Tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran lambang bilangan Romawi dengan penggunaan media papan tabel dan kartu bilangan romawi pada siklus I adalah sebagai berikut :

Hasil pengamatan terhadap motivasi siswa pada pembelajaran tampak rendah, hal ini dapat dilihat dari : kegelisahan dan kekhawatiran siswa dalam pembelajaran, kemauan belajar dan minat siswa hampir tidak terlihat, karena tidak adanya rangsangan dari guru yang betul-betul menarik.

Berdasarkan uraian di atas, tingkat motivasi siswa dalam belajar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1

Tabel 4.1 Tingkat motivasi siswa pada pembelajaran lambang bilangan romawi dengan media gambar pada siklus I

Skor	Tingkat kategori motivasi	Frekuensi	Persen ( %)
5	Sangat tinggi		
4	Tinggi	4	20
3	Cukup	8	40
2	Rendah	8	40
1	Sangat rendah		
Total		20	100

Berdasarkan tabel I tampak bahwa dari 20 siswa hanya 20 % siswa memiliki motivasi tinggi, 40 % pada kategori cukup, dan 40 % pada kategori rendah.



2. Perhatian siswa dalam pembelajaran lambang bilangan Romawi

Dari hasil pengamatan terhadap perhatian siswa selama pembelajaran tampak bahwa perhatian siswa masih rendah, hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan siswa memahami penjelasan guru.

Hasil dari pengamatan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2

Tabel 4.2 Tingkat perhatian siswa pada siklus I  
Materi pelajaran lambang bilangan romawi

Skor	Tingkat kategori perhatian	Frekuensi	Persen ( %)
5	Sangat tinggi		
4	Tinggi	4	20
3	Cukup	4	20
2	Rendah	12	60
1	Sangat rendah		
Total		20	100

Dari 20 siswa, hanya 20 % yang memiliki perhatian kategori tinggi, 20 % pada kategori cukup, 60 % pada kategori rendah.

3. Tingkat keaktifan siswa

Dari hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa selama pembelajaran, tampak bahwa keaktifan siswa masih rendah. Hal ini tampak dari keaktifan siswa dalam mencoba mengerjakan soal, keaktifan siswa dalam bertanya. Berikut ini disajikan dalam tabel.

Tabel 3

Tabel 4.3 Tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran  
Lambang bilangan romawi dengan media gambar pada siklus I

Skor	Keaktifan siswa	Frekuensi	Persen ( %)
5	Sangat tinggi		
4	Tinggi	2	10
3	Cukup	10	50
2	Rendah	8	40
1	Sangat rendah		
Total		20	100

Dari 20 siswa, hanya 10% pada kategori tinggi, 50% pada kategori cukup, 40% pada kategori rendah.

4. Tingkat pemahaman siswa

Jika ditinjau dari hasil tes pada akhir pembelajaran, skor siswa masih tergolong rendah. Rentang skor mulai dari 20 – 100. hasil tes pada akhir pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4

No	No Induk	Nama Siswa	L/P	Tetala	Nilai
1		Ahmad Ulil Hinam	L	Sumenep, 20-07-2011	
2		Aisyah	P	Sumenep, 23-07-2010	
3		Andika Hadiwijaya	L	Sumenep, 01-11-2011	
4		Anis Sya'bani	P	Sumenep, 22-07-2011	
5		Aurel Giska Aulia	P	Sumenep, 09-11-2010	
6		Dylan Adika Zahran	L	Sumenep, 20-12-2010	
7		Hidayatul Khoair	L	Sumenep, 06-11-2010	
8		Kameilia	P	Sumenep, 11-05-2011	
9		M. Husein Ubaidillah	L	Sumenep, 07-04-2011	
10		Mareta Regina Putri	P	Sumenep, 24-04-2011	
11		Miftahul Arifin	L	Sumenep, 01-09-2010	
12		Moh.Fahmi Ilmi	L	Sumenep, 14-06-2010	
13		Moh.Hidayatur Rahman	L	Sumenep, 21-06-2009	
14		Moh.Suro Dava Asoyan	L	Sumenep, 19-12-2010	
15		Moh.Tulqi Bulqiya	L	Sumenep, 13-04-2010	
16		Myiesha Vevili Anwarillah	P	Sumenep, 23-12-2010	
17		Reyfan Ragil Noliansyah	L	Sumenep, 16-01-2011	
18		Rifki Dwi Putra	L	Sumenep, 20-06-2011	
19		Rizyah Fajriyah Septiana R	P	Sumenep, 03-09-2010	
20		Robi Joko Priyanto	L	Sumenep, 23-02-2011	

Tingkat pemahaman siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4

Tabel 4.5 Tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran Lambang bilangan romawi dengan media gambar pada siklus I

Skor	Tingkat kategori pemahaman	Frekuensi	Persen ( %)
80-100	Sangat tinggi	4	20
70-79	Tinggi		
60-69	Cukup	2	10
50-59	Rendah		
00-49	Sangat rendah	14	70
Total		20	100

## B. Hasil dan Pembahasan Pembelajaran Siklus II

Setelah dibuat rencana perbaikan pembelajaran (pada siklus II), dilakukan pembelajaran dan pengamatan respon siswa dan hasil belajar siswa.

### 1. Tingkat motivasi belajar siswa

Pada siklus II, hasil pengamatan terhadap motivasi siswa sudah mulai tumbuh, siswa sudah mulai semangat mengerjakan soal yang dianggap sulit, walaupun masih ada yang kurang berhasil. Berikut ini disajikan dalam tabel.

Tabel 5

Tabel 4.6 Tingkat motivasi belajar siswa Materi lambang bilangan romawi pada siklus II

Skor	Motivasi siswa	Frekuensi	Persen ( %)
5	Sangat tinggi	2	10
4	Tinggi	8	40
3	Cukup	8	40
2	Rendah	2	10
1	Sangat rendah		
Total		20	100

Berdasarkan tabel, tampak bahwa dari 20 siswa, 10 % siswa memiliki motivasi sangat tinggi, 40 % pada kategori tinggi, 40 % siswa pada kategori cukup dan 10 % siswa pada kategori rendah. Kategori sangat tinggi yang sebelumnya 0 % kini meningkat menjadi 10 %, kategori tinggi yang sebelumnya 20 % kini menjadi 40 %, kategori cukup masih sama dengan siklus sebelumnya, sedangkan kategori rendah yang sebelumnya 40 % kini turun menjadi 10 %.

## 2. Tingkat perhatian siswa

Tingkat perhatian siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan. Hal ini tampak dari kemauan siswa dalam memahami penjelasan guru. Berikut ini disajikan dalam tabel.

Tabel 6

Tabel 4.7 Tingkat perhatian siswa pada siklus II  
Materi pelajaran lambang bilangan romawi

Skor	Perhatian siswa	Frekuensi	Persen (%)
5	Sangat tinggi	4	20
4	Tinggi	6	30
3	Cukup	6	30
2	Rendah	4	20
1	Sangat rendah		
	Total	20	100

Berdasarkan tabel, tampak bahwa dari 20 siswa, 20 % siswa berada pada kategori sangat tinggi, 30 % siswa pada kategori tinggi, 30 % siswa pada kategori cukup dan 20 % siswa pada kategori rendah. Kategori sangat tinggi yang sebelumnya 0 % kini meningkat menjadi 20 %, kategori tinggi yang sebelumnya 20 % kini menjadi 30 %, kategori cukup yang sebelumnya 50 % kini turun menjadi 30 %, sedangkan kategori rendah yang sebelumnya 40 % kini turun menjadi 20 %.

## 3. Tingkat keaktifan siswa

Tingkat keaktifan siswa pada siklus II sudah meningkat. Hal ini tampak dari keaktifan siswa dalam merespon pertanyaan guru, keaktifan bertanya, dan keaktifan mengerjakan soal. Berikut ini dapat dilihat dalam tabel.

Tabel 7

Tabel 4.8 Tingkat keaktifan siswa pada siklus II  
Materi pelajaran lambang bilangan romawi

Skor	Perhatian siswa	Frekuensi	Persen ( %)
5	Sangat tinggi	6	30
4	Tinggi	6	30
3	Cukup	4	20
2	Rendah	4	20
1	Sangat rendah		
Total		20	100

Dari tabel diatas, tampak bahwa dari 20 siswa, 30 % siswa berada pada kategori sangat tinggi, 30 % siswa pada kategori tinggi, 20 % siswa pada kategori cukup dan 20 % siswa pada kategori rendah. Kategori sangat tinggi yang sebelumnya 0 % kini meningkat menjadi 30 %, kategori tinggi yang sebelumnya 10 % kini meningkat menjadi 30 %, kategori cukup yang sebelumnya 50 % turun menjadi 20 %, sedangkan kategori rendah yang sebelumnya 40 % kini turun menjadi 20 %.

#### 4. Tingkat pemahaman siswa

Jika ditinjau dari hasil tes pada akhir pembelajaran, skor pemahaman siswa terjadi peningkatan pada siklus II.

Tabel 4.9

No	No Induk	Nama Siswa	L/P	Tetala	Nilai
1		Ahmad Ulil Hinam	L	Sumenep, 20-07-2011	
2		Aisyah	P	Sumenep, 23-07-2010	
3		Andika Hadiwijaya	L	Sumenep, 01-11-2011	
4		Anis Sya'bani	P	Sumenep, 22-07-2011	
5		Aurel Giska Aulia	P	Sumenep, 09-11-2010	
6		Dylan Adika Zahran	L	Sumenep, 20-12-2010	
7		Hidayatul Khoair	L	Sumenep, 06-11-2010	
8		Kameilia	P	Sumenep, 11-05-2011	
9		M. Husein Ubaidillah	L	Sumenep, 07-04-2011	

10		Mareta Regina Putri	P	Sumenep, 24-04-2011	
11		Miftahul Arifin	L	Sumenep, 01-09-2010	
12		Moh.Fahmi Ilmi	L	Sumenep, 14-06-2010	
13		Moh.Hidayatur Rahman	L	Sumenep, 21-06-2009	
14		Moh.Suro Dava Asoyan	L	Sumenep, 19-12-2010	
15		Moh.Tulqi Bulqiya	L	Sumenep, 13-04-2010	
16		Myiesha Vevili Anwarillah	P	Sumenep, 23-12-2010	
17		Reyfan Ragil Noliansyah	L	Sumenep, 16-01-2011	
18		Rifki Dwi Putra	L	Sumenep, 20-06-2011	
19		Rizyah Fajriyah Septiana R	P	Sumenep, 03-09-2010	
20		Robi Joko Priyanto	L	Sumenep, 23-02-2011	

Tingkat pemahaman siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8

Tabel 4.10 Tingkat pemahaman siswa pada siklus II  
Materi pelajaran lambang bilangan romawi

Skor	Tingkat kategori pemahaman	Frekuensi	Persen ( % )
80-100	Sangat tinggi	12	60
70-79	Tinggi		
60-69	Cukup	6	30
50-59	Rendah		
00-49	Sangat rendah	2	10
Total		20	100

Berdasarkan tabel 8, tampak bahwa dari 20 siswa memiliki tingkat pemahaman sangat tinggi 20 % pada siklus I kini meningkat menjadi 60 %, kategori cukup 10 % pada siklus I kini naik menjadi 30 % dan kategori sangat rendah 70 % pada siklus I kini turun menjadi 10 %.

Dari hasil evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran lambang bilangan romawi dengan menggunakan media gambar terjadi peningkatan siswa dalam proses pembelajaran, yang meliputi peningkatan motivasi, perhatian, keaktifan, dan pemahaman terhadap pembelajaran lambang bilangan romawi. Hasil skor siswa dalam mengerjakan soal juga terjadi peningkatan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- ❖ Pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan metode *Team Games Tournament (TGT)* berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Metode ini dilaksanakan dengan cara siswa dibagi dalam kelompok secara heterogen berdasarkan nilai prasiklus. Pada siklus I siswa masih terlihat sedikit kebingungan, sedangkan pada siklus II siswa sudah mulai terbiasa dengan metode *Team Games Tournament (TGT)*.
- ❖ Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dengan menerapkan metode *Team Games Tournament (TGT)* cukup signifikan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar yaitu Dari 20 siswa, hanya 10% pada kategori tinggi, 50% pada kategori cukup, 40% pada kategori rendah (Hasil Keaktifan Siswa), Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar yaitu tampak bahwa dari 20 siswa memiliki tingkat pemahaman sangat tinggi 20 % pada siklus I kini meningkat menjadi 60 %, kategori cukup 10 % pada siklus I kini naik menjadi 30 % dan kategori sangat rendah 70 % pada siklus I kini turun menjadi 10 % (Hasil Keaktifan Siswa). Berdasarkan hasil dari rata-rata tersebut menunjukkan bahwa tindakan ini dinyatakan berhasil

karena rata-rata siswa mendapat nilai  $\geq 65$  dan sudah mencapai indikator keberhasilan klasikal yaitu 75%.

## B. Saran

- ❖ Bagi Guru : Agar mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- ❖ Bagi Siswa : Agar dalam proses belajar mengajar lebih mengaktifkan diri.





## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Badar Ibnu Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Andayani, Eka Sri. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Dengan Media Garis Bilangan Di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Vol. 02 No. 3*. UNESA: Surabaya
- (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/15834/18/article.pdf>) Diakses 14 Mei 2017
- Anna Setyawati. 2013. Pengaruh Metode Mengajar TGT Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran pytagoras” yang dilakukan pada siswa kelas XI SMK Hidayah Semarang. *Jurnal Nasional: Google Scholar*.
- Anni, Chatarina, Sri. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bumolo, Hussain & Mursinto Joko. 1985. *Matematika untuk Ekonomi dan Aplikasinya*: Duta Jasa Printing.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isetya, Iwan Yuni. 2014. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Bagi Siswa Kelas Ii Sd Negeri Percobaan 3 Pakem. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. (<http://eprints.uny.ac.id>) Diakses 16 Mei 2017

- Kunandar. 2015. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Mudjiono. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muhadi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Shisa Media
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riska Agus Wilanda. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Peristiwa di Sekolah Dasar". JPGSD. Volume 02 Nomor 03 Surabaya
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Taniredja, Tukiran dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta
- Wulan, Loh Pt Diva, dkk. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV*. Jurnal Nasional
- Yuniarto, Yuni & Hidayati. 2009 . *Matematika untuk sekolah dasar/Madrasah ibti daiyah kelas IV*. Jakarta: Departemen pendidikan nasional

**LAMPIRAN 1**



# **PERANGKAT PEMBELAJARAN SILABUS PEMBELAJARAN**

**Mata Pelajaran  
Matematika  
Kelas IV (4) Semester 2**

**untuk Sekolah Dasar (SD) /  
Madrasah Ibtidaiyah (MI)**

## SILABUS PEMBELAJARAN

**Nama Sekolah** : SDN Saroka I

**Mata Pelajaran** : *MATEMATIKA*

**Kelas/Program** : IV

**Semester** : 2 (Dua)

**Alokasi Waktu** : 8 x 35 menit

**Standar Kompetensi** : 7. Menggunakan lambang bilangan Romawi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.1 Mengenal lambang bilangan Romawi	Lambang Bilangan Romawi	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjelaskan cara membaca dan menuliskan Lambang Bilangan Romawi</li> <li>○ Mencontohkan langkah membaca dan menuliskan Lambang Bilangan Romawi</li> <li>○</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menerapkan Lambang Bilangan Romawi dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>○ Membaca dan menuliskan lambang bilangan Romawi</li> </ul>	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan buku pekerjaan rumah	Latihan dari guru	4 jp	Sumber : Buku MATEMATIKA 4B Alat : - Buku
7.2 Menyatakan bilangan	Lambang Bilangan Romawi = Bilangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjelaskan cara membaca dan menuliskan Lambang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menerapkan Lambang Bilangan</li> </ul>	Tugas Individu	Laporan buku	Latihan dari guru	4 jp	7.1 Menge

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
cacah sebagai bilangan Romawi dan sebaliknya	Cacah	Bilangan Romawi = Bilangan Cacah  o Mencontohkan langkah membaca dan menuliskan Lambang Bilangan Romawi= Bilangan Cacah	Romawi dalam kehidupan sehari-hari= Bilangan Cacah  o Membaca dan menuliskan lambang bilangan Romawi= Bilangan Cacah	dan Kelompok	pekerjaan rumah			nal lamban g bilangan Romawi
❖ <b>Karakter siswa yang diharapkan :</b> Disiplin ( <i>Discipline</i> ), Rasa hormat dan perhatian ( <i>respect</i> ) Tekun ( <i>diligence</i> ) dan Tanggung jawab ( <i>responsibility</i> )								

Mengetahui,  
Kepala Sekolah SDN SAROKA I

( MOHAMAD ERFAN,S.Pd )  
NIP. 19621231 198112 1 017

Sumenep, 2 April 2020  
Guru Mapel Matematika

( Arif Baiturrahman )  
NPM. 13862051A000042

**LAMPIRAN II**



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

**Sekolah** : SDN Saroka I  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/semester** : IV (Empat) /2 (dua)  
**Alokasi waktu** : 4 x 35 menit

**A. Standar Kompetensi :**

7. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

**B. Kompetensi Dasar**

7.1 Menenal lambang bilangan Romawi

**C. Tujuan Pembelajaran\*\***

Peserta didik dapat :

- Menerapkan Lambang Bilangan Romawi dalam kehidupan sehari-hari
- Membaca dan menuliskan lambang bilangan Romawi

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin ( *Discipline* ),  
Rasa hormat dan perhatian ( *respect* )  
Tekun ( *diligence* ) dan Tanggung jawab ( *responsibility* )

**D. Materi Ajar**

- Lambang Bilangan Romawi

**E. Metoda Pembelajaran**

- Teams Games Tournament (TGT)
- deduktif-deskriptif (meringkas uraian materi)
- ekspositori (menerangkan)
- tanya jawab
- latihan

**F. Langkah-langkah Pembelajaran**

- Kegiatan awal
  - Apersepsi
  - Demonstrasi
  - Mengingat kembali konsep Lambang Bilangan Romawi



- Kegiatan Inti
  - **Eksplorasi**  
 Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
    - ☞ Siswa dapat Menjelaskan cara membaca dan menuliskan Lambang Bilangan Romawi
  - **Elaborasi**  
 Dalam kegiatan elaborasi, guru:
    - ☞ Mencontohkan langkah membaca dan menuliskan Lambang Bilangan Romawi
    - ☞ Tanya jawab
    - ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
    - ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
    - ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.
  - **Konfirmasi**  
 Dalam kegiatan konfirmasi, guru:
    - ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
    - ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
- Kegiatan Penutup  
 Dalam kegiatan penutup, guru:
  - ☞ Memberikan latihan soal
  - ☞ Memberikan soal Pekerjaan Rumah
  - ☞ Menutup pelajaran

#### G. Alat/Bahan dan Sumber Belajar

- Buku Pelajaran Matematika Penekanan pada Berhitung untuk Sekolah Dasar Kelas 4,
- Papan Tabel & Kartu Bilangan Romawi
- Matematika SD untuk Kelas IV 4B,

## H. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menerapkan Lambang Bilangan Romawi dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>○ Membaca dan menuliskan lambang bilangan Romawi</li> </ul>	Tugas Individu	Laporan buku pekerjaan rumah	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Terapkan Lambang Bilangan Romawi dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>○ Bacakanlah dan Tuliskan lambang bilangan Romawi</li> </ul>

### Format Kriteria Penilaian

#### **PRODUK (HASIL DISKUSI)**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

#### **PERFORMANSI**

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

### Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			

1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.						
13.						
14.						
15.						
16.						
17.						
18.						
19.						
20.						

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

*✎ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

**Sumenep, 2 April 2020**

**Mengetahui  
Kepala Sekolah**

**Guru Mapel Matematika**

**MOHAMAD ERFAN,S.Pd  
NIP : 19621231 198112 1 017**

**Arif Baiturrahman  
NPM. 13862061A000042**

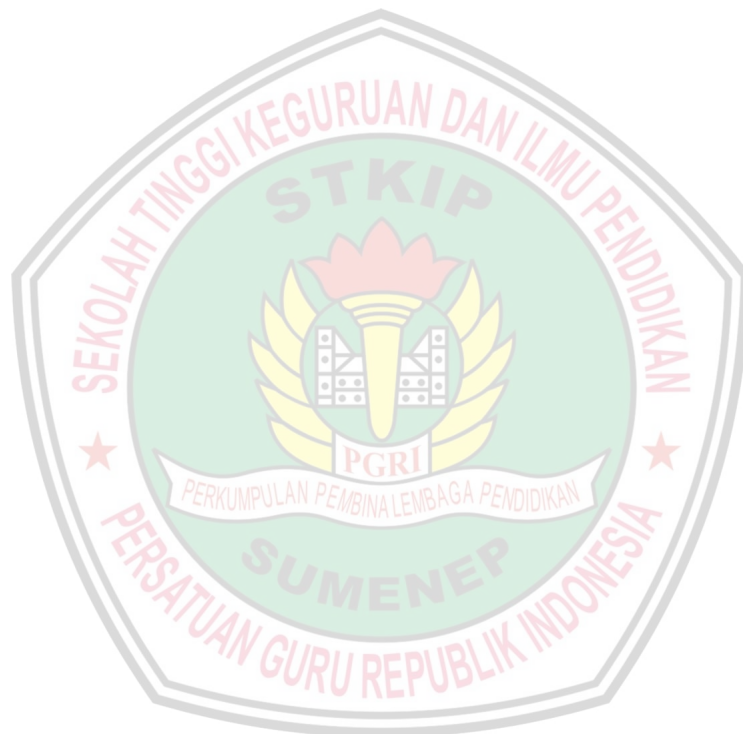
**LAMPIRAN III**



**Lembar Kerja Siswa  
Siklus I**



**Lembar Kerja Siswa  
Siklus II**



**LAMPIRAN IV**



**Data Hasil Belajar Siswa Siklus I  
Matematika Lambang Bilangan Romawi**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Ahmad Ulil Hinam	L	25		√
2	Aisyah	P	30		√
3	Andika Hadiwijaya	L	40		√
4	Anis Sya'bani	P	60		
5	Aurel Giska Aulia	P	80	√	
6	Dylan Adika Zahran	L	85	√	
7	Hidayatul Khoair	L	20		√
8	Kameilia	P	25		√
9	M. Husein Ubaidillah	L	45		√
10	Mareta Regina Putri	P	65		
11	Miftahul Arifin	L	30		√
12	Moh.Fahmi Ilmi	L	20		√
13	Moh.Hidayatur Rahman	L	45		√
14	Moh.Suro Dava Asoyan	L	15		√
15	Moh.Tulqi Bulqiya	L	40		√
16	Myiesha Vevili Anwarillah	P	85	√	
17	Reyfan Ragil Noliansyah	L	25		√
18	Rifki Dwi Putra	L	45		√
19	Rizyah Fajriyah Septiana R	P	25		√
20	Robi Joko Priyanto	L	85	√	
<b>Jumlah Nilai</b>			<b>890</b>	<b>6</b>	<b>14</b>
<b>Rata-Rata Nilai</b>					
<b>Presentase Siswa Yang Tuntas</b>					
<b>Presentase Siswa Yang Tidak Tuntas</b>					



**Data Hasil Belajar Siswa Siklus II**  
**Matematika Materi Lambang Bilangan Romawi**

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Ahmad Ulil Hinam	L	80	√	
2	Aisyah	P	80	√	
3	Andika Hadiwijaya	L	65		
4	Anis Sya'bani	P	85	√	
5	Aurel Giska Aulia	P	100	√	
6	Dylan Adika Zahran	L	100	√	
7	Hidayatul Khoair	L	40		√
8	Kameilia	P	80	√	
9	M. Husein Ubaidillah	L	65		
10	Mareta Regina Putri	P	100	√	
11	Miftahul Arifin	L	60		
12	Moh.Fahmi Ilmi	L	45		√
13	Moh.Hidayatur Rahman	L	60		
14	Moh.Suro Dava Asoyan	L	80	√	
15	Moh.Tulqi Bulqiya	L	80	√	
16	Myiesha Vevili Anwarillah	P	100	√	
17	Reyfan Ragil Noliansyah	L	60		
18	Rifki Dwi Putra	L	85	√	
19	Rizyah Fajriyah Septiana R	P	60		
20	Robi Joko Priyanto	L	100	√	
<b>Jumlah Nilai</b>			<b>1525</b>	<b>12</b>	<b>8</b>
<b>Rata-Rata Nilai</b>					
<b>Presentase Siswa Yang Tuntas</b>					
<b>Presentase Siswa Yang Tidak Tuntas</b>					

LAMPIRAN V



## Pedoman Observasi

### SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Saroka I

Pokok Bahasan : Lambang Bilangan Romawi

Hari/Tanggal : Senin/2 Maret 2020

Kelas : IV

Nama Observer : MOHAMAD ERFAN,S.Pd

Petunjuk: Berilah tanda ( √ ) untuk pelaksanaan aktivitas guru dan siswa sesuai aspek yang diamati!

#### 1. Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	<b>Pengelompokan Siswa</b>					
	a. Guru membentuk kelompok yang mencakup berbagai tingkat kemampuan siswa			√		
	b. Guru membentuk kelompok yang mencakup dua jenis kelamin siswa					
2.	<b>Penyampaian Materi Pembelajaran</b>					
	a. Guru memberi apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.			√		
	b. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas			√		
	c. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya					
3.	<b>Belajar Dalam Kelompok (Diskusi)</b>					
	a. Guru memberi memberi kejelasan dalam menyampaikan tugas sebagai bahan diskusi kelompok			√		
	b. Guru memberi pengarahan kepada siswa jika				√	

	mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok					
4.	<b>Evaluasi dan Penghargaan</b>					
	a. Guru melakukan evaluasi kelompok				√	
	b. Guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara individu			√		
	c. Guru memberikan penghargaan kelompok					
<b>Jumlah Skor</b>						
<b>Nilai</b>						
<b>Keterangan</b>						

## 2. Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	<b>Pengelompokan Siswa</b>					
	a. Siswa menerima terhadap kelompoknya				√	
	b. Siswa mampu beradaptasi di dalam kelompok			√		
2.	<b>Penyampaian Materi Pembelajaran</b>					
	a. Siswa semangat dalam menanggapi apersepsi dari guru				√	
	b. Siswa memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru			√		
	c. Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab mengenai materi pembelajaran			√		
3.	<b>Belajar Dalam Kelompok (Diskusi)</b>					
	a. Siswa melakukan kerjasama di dalam kelompok			√		
	b. Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab mengenai tugas yang didiskusikan dalam kelompok			√		
4.	<b>Evaluasi dan Penghargaan</b>					
	a. Siswa memperhatikan penjelasan evaluasi dari				√	

	guru					
	b. Siswa jujur dan tekun dalam mengerjakan soal evaluasi			√		
	c. Siswa tertib selama proses pemberian penghargaan kelompok				√	
<b>Jumlah Skor</b>						
<b>Nilai</b>						
<b>Keterangan</b>						

**Kriteria penilaian:**

- 1 = Sangat kurang,
- 2 = Kurang,
- 3 = Cukup,
- 4 = Baik,
- 5 = Sangat Baik

**Kriteria rentangan:**

- 85 - 100 = Sangat Baik (A)
- 66 - 84 = Baik (B)
- 55 - 65 = Cukup (C)
- 41 - 54 = Kurang (D)

Observer

.....

**Pedoman Observasi  
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SDN Saroka I  
 Pokok Bahasan : Lambang Bilangan Romawi  
 Hari/Tanggal : Senin/17 Maret 2020  
 Kelas : IV  
 Nama Observer : .MOHAMAD ERFAN,S.Pd

Petunjuk: Berilah tanda ( √ ) untuk pelaksanaan aktivitas guru dan siswa sesuai aspek yang diamati!

**3. Observasi Aktivitas Guru**

No	Aktivitas yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	<b>Pengelompokan Siswa</b>					
	a. Guru membentuk kelompok yang mencakup berbagai tingkat kemampuan siswa				√	
	b. Guru membentuk kelompok yang mencakup dua jenis kelamin siswa					√
2.	<b>Penyampaian Materi Pembelajaran</b>					
	a. Guru memberi apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.				√	
	b. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas					√
	c. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya					√
3.	<b>Belajar Dalam Kelompok (Diskusi)</b>					
	a. Guru memberi kejelasan dalam menyampaikan tugas sebagai bahan diskusi kelompok					√
	b. Guru memberi pengarahan kepada siswa jika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok					√

4.	<b>Evaluasi dan Penghargaan</b>					
	a. Guru melakukan evaluasi kelompok				√	
	b. Guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara individu				√	
	c. Guru memberikan penghargaan kelompok					√
<b>Jumlah Skor</b>						
<b>Nilai</b>						
<b>Keterangan</b>		Sangat Baik (A)				

#### 4. Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas yang Diamati	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	<b>Pengelompokan Siswa</b>					
	a. Siswa menerima terhadap kelompoknya				√	
	b. Siswa mampu beradaptasi di dalam kelompok					√
2.	<b>Penyampaian Materi Pembelajaran</b>					
	a. Siswa semangat dalam menanggapi apersepsi dari guru					√
	b. Siswa memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru				√	
	c. Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab mengenai materi pembelajaran				√	
3.	<b>Belajar Dalam Kelompok (Diskusi)</b>					
	a. Siswa melakukan kerjasama di dalam kelompok				√	
	b. Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab mengenai tugas yang didiskusikan dalam kelompok				√	
4.	<b>Evaluasi dan Penghargaan</b>					
	a. Siswa memperhatikan penjelasan evaluasi dari guru					√

	b. Siswa jujur dan tekun dalam mengerjakan soal evaluasi				√	
	c. Siswa tertib selama proses pemberian penghargaan kelompok				√	
<b>Jumlah Skor</b>						
<b>Nilai</b>						
<b>Keterangan</b>		Sangat Baik (A)				

**Kriteria penilaian:**

- 1 = Sangat kurang,
- 2 = Kurang,
- 3 = Cukup,
- 4 = Baik,
- 5 = Sangat Baik

**Kriteria rentangan:**

- 85 - 100 = Sangat Baik (A)
- 66 - 84 = Baik (B)
- 55 - 65 = Cukup (C)
- 41 - 54 = Kurang (D)

Observer

.....



## Dokumentasi



## Surat Keterangan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SUMENEP**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SDN SAROKA I KECAMATAN SARONGGI**  
Jl. Menara Tanjung  
SARONGGI

Kode Pos. 69467

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
Nomor : 800/ /435.101.102.141/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **MOHAMAD ERFAN, S.Pd**  
NIP. : 19621231 198112 1 017  
Pangkat Gol. : Pembina TK.I ( IV/b )  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat : JL. Menara Tanjung

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : **ARIF BAITURRAHMAN**  
Tempat & Tanggal Lahir : Sumenep, 25 Februari 1995  
NIM : 13862061A000042  
NIMKO :  
FAKULTAS : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
UNIVERSITAS : STKIP PGRI SUMENEP

Adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDN Saroka I Kec. Saronggi tahun pelajaran 2019/2020 terhitung sejak Tanggal 02 Maret 2020 s/d 02 April 2020 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: "**Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Papan Tabel Dan Kartu Bilangan Romawi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Lambang Bilangan Romawi Siswa Kelas IV SDN Saroka I Tahun Pelajaran 2019-2020**".

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Sumenep, 05 April 2020

Kepala SDN Saroka I

**MOHAMAD ERFAN, S.Pd**

NIP. 19621231 198112 1 017