



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA KELAS IV MIS BIDAYATUL HIDAYAH RAFA  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**OLEH:**

**YUSMA YARNI POHAN**

**NIM. 0306162092**

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



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA KELAS IV MIS BIDAYATUL HIDAYAH RAFA  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**OLEH:**

**YUSMA YARNI POHAN**

**NIM. 0306162092**

**PEMBIMBING SKRIPSI**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Salminawati, S.S. MA**

**NIP. 197112082007102001**

**Dr. Fatma Yulia, MA**

**NIP. 197607212005012003**

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



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Willièm Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate  
20731 Email: fitkuinsu@gmail.com

---

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV MIS BIDAYATUL HIDAYAH RAFA TAHUN AJARAN 2019/2020**” yang disusun oleh **YUSMA YARNI POHAN** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

**24 Juni 2020 M**

**3 Zulkaidah 1441 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

**Ketua**

**Sekretaris**

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

**Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd**  
NIP. 197708082008011001

**Anggota Penguji**

**1. Dr. Fatma Yulia, M.A**  
NIP. 197607212005012003

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

**3. H. Pangulu Abdul Karim Nst, M.A**  
NIP. 197307162007101003

**4. Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd**  
NIP. 197708082008011001

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

**Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd**  
NIP. 196010061994031002

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yusma Yarni Pohan  
NIM : 0306162092  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*  
(TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran  
Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun  
Ajaran 2019/2020  
Pembimbing : 1. Dr. Salminawati, S.S, MA.  
2. Dr. Fatma Yulia, MA.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima segala konsekuensinya bila pernyataan ini tidak benar.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Medan, 24 Juni 2020  
Yang membuat pernyataan

**Yusma Yarni Pohan**  
**NIM. 0306162092**

Nomor : Istimewa  
Lampiran : -  
Perihal : Skripsi  
**a. n Yusma Yarni Pohan**

Medan, 24 Juni 2020  
Kepada Yth:  
**Bapak Dekan**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah**  
**dan Keguruan**  
**UIN Sumatera Utara**  
Di-  
Medan

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Yusma Yarni Pohan  
NIM : 0306162092  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada Sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara

Demikian surat ini kami sampikan atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mengetahui,

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Salminawati, S.S., MA**

**NIP. 19711208 200710 2001**

**Dr. Fatma Yulia, MA**

**NIP.19760721200501200**

## ABSTRAK



Nama : Yusma Yarni Pohan  
NIM : 0306162092  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing I : Dr. Salminawati, S.S., MA.  
Pembimbing II : Dr. Fatma Yulia, MA.  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020

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

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengetahui hasil belajar siswa kelas IV yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika MIS Bidayatul Hidayah Rafa; 2) Mengetahui hasil belajar siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika MIS Bidayatul Hidayah Rafa; 3) Mengetahui pengaruh yang signifikan antara pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen jenis *Quasi Eksperimental*. Penelitian ini dilakukan di MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tembung Pasar XI Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas IV yang terdiri dari 3 kelas berjumlah 73 siswa. Sampel terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 50 siswa. Instrumen test yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah test pilihan ganda berupa *pre-test* dan *post-test* sebanyak 20 soal. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas varians dan uji hipotesis atau uji-t .

Hasil temuan menunjukkan: 1) Nilai rata-rata post test pada kelas eksperimen sebesar 83,148 dan kelas kontrol sebesar 73,0435; 2) Hasil uji hipotesis diperoleh bahwa harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,993 > 1,679$ . Berdasarkan kriteria pengujian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa T.A 2019/2020.

Mengetahui,  
Pembimbing Skripsi I

**Dr. Salminawati, S.S., MA.**  
**NIP. 197112082007102001**

## KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan anugerah dan rahmat-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat dan salam kita hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan bagi kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rifa Tembung Pasar XI Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020” diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan kontribusi untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag selaku rektor UIN Sumatera Utara yang telah memberikan fasilitas akademik yang baik.
2. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara yang telah memberikan kesempatan

kepada penulis untuk menimba ilmu di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

3. Ibu Dr. Salminawati, SS, MA selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, selaku dosen pembimbing akademik dan selaku dosen pembimbing skripsi I yang telah banyak meluangkan waktu memberikan arahan serta bimbingan sehingga penulis dapat menjalani studi akademik di UIN Sumatera Utara dengan baik dan dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Fatma Yulia, MA selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak ibu dosen serta staf pegawai yang telah membimbing dan membantu penulis menjalani pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
6. Kepada seluruh pihak MIS Bidayatul Hidayah Rafa, Kepala Yayasan Umi Rahmiyatul Mawaddah Lubis, S.Pd, kepala madrasah Umi Lisnawati, S.Pd, serta wali kelas IV Umi Dewi Ekasari, S.Pd.I dan Umi Rara Winati, S.Pd, juga guru-guru dan staf kependidikan yang ada di madrasah, serta kepada anak muridku tersayang kelas IV, yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian sehingga penelitian skripsi ini bisa diselesaikan.
7. Teristimewa penulis sampaikan setulus hati kepada kedua orang tua tercinta ayahku Sahrin Pohan dan ibundaku Serinawati Pasaribu yang sampai detik ini telah berjuang membesarkan dan mendidik penulis, berkat



kasih sayang, doa dan pengorbanannya yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai kebangku perkuliahan.

8. Teristimewa juga kepada Uwa Muhammad Yusuf dan keluarga yang telah memberikan arahan, dukungan, motivasi dan sangat membantu penulis selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi perkuliahan ini.
9. Teristimewa juga kepada Oppung ku tercinta Rohila Sagala yang turut memberikan doa, dukungan dan nasehat selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Serta kepada Uda, Nanguda, saudara-saudariku tersayang dan keluarga besar yang tidak dapat penulis ucapkan satu persatu yang telah memberikan dukungan tanpa henti.
10. Kepada sahabat-sahabatku Fitri Aida Ritonga, Mita Tryka Amdira, Netti Melani, Yunita Rahayu yang selalu mendukung, mendoakan dan menemani selama perkuliahan serta membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada teman-teman seperjuangan keluarga besar PGMI-5 Stambuk 2016 terkhusus sahabat satu bimbingan Fitkha Nianda, Septi Latri Siregar, Danisya Erika Putri, Kiki Nurjannah, Maisya Fauziah Harahap yang telah memberikan dukungan, mendoakan, menemani dan memberikan kenangan selama bangku perkuliahan serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada sahabat seperjuanganku dari MTS, MAS sampai masuk dibangku perkuliahan Minta Rojulaini Batu Bara dan Nur Aisyah Ritonga yang

selalu menemani, memberikan dukungan, mendoakan serta membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan study perkuliahan ini.

13. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas dukungan dan bantuan yang diberikan kepada penulis. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan atau kelemahan dalam skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Terakhir, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan kita. Aamiin....

Medan, 24 Juni 2020

**Yusma Yarni Pohan**

**NIM. 36.16.2.092**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Perumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>11</b>
A. Kerangka Teori.....	11
1. Hasil Belajar.....	11
a. Pengertian Belajar .....	11
b. Hasil Belajar .....	14
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	17
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	18
a. Pengertian Model TGT.....	18
b. Tujuan Model TGT.....	21
c. Tahapan Pelaksanaan Model TGT .....	22
d. Keunggulan dan Kelemahan Model TGT .....	25
3. Hakikat Matematika .....	28
a. Pengertian Pembelajaran Matematika .....	28
b. Fungsi Pembelajaran Matematika .....	30
c. Tujuan Pembelajaran Matematika .....	31
d. Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang.....	33
B. Kerangka Fikir .....	35
C. Penelitian yang Relevan.....	37
D. Pengajuan Hipotesis .....	39

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Lokasi Penelitian .....	40
B. Populasi dan Sampel .....	41
C. Definisi Operasional .....	43
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
E. Teknik Pengumpulan Data .....	50
F. Teknik Analisa Data .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>56</b>
A. Deskripsi Data .....	56
1. Deskripsi Data Penelitian .....	56
2. Deskripsi Data Instrumen Test .....	57
B. Uji Persyaratan Analisis .....	59
1. Uji Normalitas .....	59
2. Uji Homogenitas .....	60
C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis .....	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	62
E. Keterbatasan Penelitian .....	66
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Implikasi Penelitian.....	68
C. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	41
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	42
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	45
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	48
Tabel 3.6 Interpretasi Tingkat Kesulitan.....	48
Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda .....	49
Tabel 4.1 Validitas Butir Test .....	57
Tabel 4.2 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal .....	58
Tabel 4.3 Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	58
Tabel 4.4 Hasil Analisis Uji Normalitas .....	60
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Homogenitas.....	60
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Hipotesis .....	61
Tabel 4.7 Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	63
Tabel 4.8 Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Kelas Eksperimen.....	74
Lampiran 2 RPP Kelas Kontrol .....	93
Lampiran 3 Lembar Kerja Siswa .....	107
Lampiran 4 Instrumen Test Pilihan Ganda .....	109
Lampiran 5 Soal Pilihan Ganda (Post Test).....	114
Lampiran 6 Uji Validitas.....	119
Lampiran 7 Prosedur Uji Validitas Butir Soal .....	120
Lampiran 8 Uji Reliabilitas.....	121
Lampiran 9 Prosedur Uji Reliabilitas.....	122
Lampiran 10 Tingkat Kesukaran.....	123
Lampiran 11 Prosedur Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	124
Lampiran 12 Daya Pembeda Soal .....	125
Lampiran 13 Prosedur Uji Daya Pembeda Soal.....	126
Lampiran 14 Hasil Uji Test Kelas Eksperimen.....	137
Lampiran 15 Hasil Uji Test Kelas Kontrol .....	138
Lampiran 16 Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	139
Lampiran 17 Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	130
Lampiran 18 Prosedur Perhitungan Uji Normalitas.....	131
Lampiran 19 Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas .....	133
Lampiran 20 Prosedur Pengujian Hipotesis.....	134
Lampiran 21 Dokumentasi Kegiatan Kelas Eksperimen .....	135
Lampiran 22 Dokumentasi Kegiatan Kelas Kontrol.....	141

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu tindakan yang dilakukan memberikan pengetahuan, memperluas pandangan, kecakapan dan keahlian tertentu kepada seseorang dengan tujuan untuk melebarkan kebolehan serta kepribadian yang ada dalam diri mereka. Oleh karena itu secara tidak langsung pendidikan akan membuat manusia selalu berusaha untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya sehingga dengan kemampuan yang dimiliki tersebut mereka mampu menghadapi setiap perubahan dan perkembangan zaman. Mengingat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka Islam sebagai agama Rahmatan lilalamin memberikan perhatian yang serius terhadap perkembangan pendidikan bagi kelangsungan hidup manusia.

Pendidikan dalam Islam berperan penting dalam upaya mewujudkan manusia yang kamil, hal ini tentunya sesuai dengan tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri yang mana lebih menekankan keseimbangan antara aspek spritual dan intelektual sebagai unsur terpenting dalam suatu proses pembelajaran.<sup>1</sup> Proses pembelajaran yang dimaksud tidak akan bisa berlangsung tanpa adanya sekolah, sebab sekolah merupakan faktor terpenting dalam mendukung proses pendidikan. Dengan demikian dengan adanya sekolah, maka prosedur belajar mengajar akan terjadi dan tujuan pendidikan yang diharapkan dapat berhasil dan terlaksanakan dengan baik.

---

<sup>1</sup> Ade Imelda, (2017), *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.8 No.11, hal.9

Hakikatnya pendidikan dilaksanakan dengan mengacu pada 3 budaya yaitu budaya membaca, menulis, dan berhitung. Dengan demikian salah satu budaya yang harus dikembangkan adalah kemampuan berhitung, yang mana kemampuan ini bisa dikembangkan melalui proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan yang dilalui oleh peserta didik.

Matematika ialah salah satu disiplin ilmu yang mana tujuannya dapat meluaskan kemampuan berpikir dan berargumentasi seseorang, serta memiliki peran sangat penting dalam pemecahan berbagai masalah dalam aktivitas hidup sehari-hari. Dengan demikian penerapan matematika saat ini dan masa mendatang memiliki peran sangat penting. Oleh karena itu matematika sebagai ilmu dasar sangat penting untuk bisa dipahami oleh siswa sejak mereka masih usia sekolah dasar.

Namun jika kita melihat kenyataan yang ada sekarang, kompetensi siswa terhadap mata pelajaran matematika selalu jadi permasalahan. Hal ini tentunya dapat dilihat dari rendahnya persentase kelulusan yang didapat siswa setelah melaksanakan UN (Ujian Nasional). Pada umumnya yang menjadi penyebabnya ialah rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran matematika.<sup>2</sup>

Keberhasilan dalam pembelajaran Matematika pada jenjang SD/MI juga dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya dipengaruhi oleh peran guru sebagai pendidik. Sebagai seorang guru, pandai dan mempunyai banyak pengetahuan tidaklah cukup karena seorang guru yang ingin agar apa yang disampaikannya dapat

---

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, (2013), *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, hal. 185.



berpengaruh terhadap hasil belajar siswa perlu untuk mengetahui berbagai pengetahuan yang sesuai dengan kedudukannya. Selain itu guru juga harus melakukan variasi pembelajaran. Jika selama ini guru menggunakan pembelajaran langsung, atau menggunakan model pembelajaran konvensional yang mana lebih mengarah menjadikan siswa bersifat pasif.<sup>3</sup> Maka ada baiknya guru mencoba menerapkan strategi, metode, ataupun model pembelajaran lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu hal yang juga tidak kalah penting dilakukan oleh guru ialah bagaimana menjadikan pembelajaran matematika menyenangkan sehingga mampu memunculkan semangat belajar serta kecintaan dan kesukaan anak pada mata pelajaran ini.<sup>4</sup>

Ada banyak jenis strategi, metode dan model pembelajaran yang bisa diterapkan pendidik, khususnya dalam pelajaran matematika. Salah satunya ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

*Teams Games Tournament* (TGT) ialah salah satu jenis pembelajaran sifatnya kooperatif atau kerja sama, sangat mudah untuk diterapkan, karena akan melibatkan aktivitas siswa secara keseluruhan tanpa harus adanya perbedaan diantara para siswa dan dalam penerapannya mengandung unsur permainan dan pertandingan. Pengelompokan siswa pada penerapan model pembelajaran ini dilakukan secara heterogen.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Armynda Dewi Cita Sari dan Kasmadi Imam Supardi, “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Media *Tournament Question Cards* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 7, No. 2, 2013, hal. 1221.

<sup>4</sup> Ujiati Cahyaningsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 3 No. 1, 2017, hal. 2.

<sup>5</sup> *Ibid*, hal. 1221.

Model pembelajaran jenis ini juga merupakan tipe pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tim kerja dan turnamen berupa permainan akademik yang akan dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lainnya guna mendapatkan skor. Oleh karena itu peran siswa disini sebagai tutor sebaya sangat diperlukan karena semua siswa berhak untuk berpendapat tanpa harus ada perbedaan status.<sup>6</sup>

Pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) ini lebih dominan pada proses keterlibatan siswa supaya dapat berperan aktif ketika mengikuti proses pembelajaran dengan baik, oleh sebab itu orientasi belajar di dipusatkan pada siswa yang mana bukan hanya mengharapkan siswa sebagai penerima pembelajaran, akan tetapi siswa juga diharapkan dapat menerapkan pembelajaran yang diperolehnya dari proses pembelajaran serta dapat dilaksanakan dalam aktivitas hidup sehari-hari.

Penyelenggaraan proses pembelajaran matematika disekolah tingkat SD/MI dengan menggunakan model pembelajaran TGT ini masih jarang digunakan, hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru dalam menerapkan model pembelajaran tipe TGT ini dalam pelajaran matematika. Akibatnya proses pembelajaran matematika menjadi kurang menarik sehingga akan membuat siswa berasumsi bahwa mata pelajaran matematika ini sangat sulit, membosankan, menegangkan serta menakutkan. Asumsi ini tentu akan membuat mereka merasa kurang bersemangat ketika mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya akan berdampak pada nilai yang akan diperoleh oleh siswa.

---

<sup>6</sup> Ujiati Cahyaningsih, *op.cit*, hal. 2.

Berdasarkan hasil observasi pada MIS Bidayatul Hidayah Rafa diketahui bahwasanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika bisa dikatakan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai perolehan siswa masih ada dibawah KKM. KKM untuk pelajaran matematika ialah 70 sedangkan hasil belajar diperoleh siswa masih ada dibawah 70. Dari hasil perolehan nilai siswa ini diketahui bahwa masih ada yang belum tuntas hal ini tentunya dipengaruhi oleh penguasaan materi matematika siswa masih kurang dan belum tuntas.<sup>7</sup>

Dari hasil observasi yang didapatkan di MIS Bidayatul Hidayah Rafa, maka dalam proses pembelajaran perlu dilakukan perubahan yakni lebih mengacu pada semangat siswa untuk dapat berperan aktif dan benar-benar mengikuti proses pembelajaran. Salah satu caranya peneliti tawarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), karena dengan menerapkan model pembelajaran TGT ini siswa bukan hanya membenarkan pelajaran akan tetapi bisa mengaplikasikan pelajaran yang didapatkannya dalam aktivitas hidup sehari-hari. Dalam model ini juga pembelajaran akan dirancang dengan sangat menarik agar dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan, bersemangat, serta lebih bisa berperan aktif sehingga akan lebih ringan untuk memahami materi yang sedang dipelajari sehingga nantinya akan berdampak pada nilai yang akan didapatnya. Dengan penerapan model pembelajaran TGT ini seluruh siswa diharapkan bisa bersemangat ketika belajar serta mempunyai hasrat ketertarikan dalam mengikuti pelajaran khususnya pelajaran matematika, sehingga anggapan bahwa matematika itu sulit bisa dihilangkan.

---

<sup>7</sup> *Observasi*, Rabu, 22 Januari 2020.

Pengaplikasian model *Teams Games Tournament* (TGT) ternyata bisa berdampak bagi hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Hal ini bisa diamati dari penelitian-penelitian terdahulu dimana hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini meningkat dan terdapat pengaruh signifikan. Adapun beberapa penelitian yang menggunakan model ini dalam penelitiannya diantaranya ialah penelitian yang dilakukan oleh Elly Fatmawati<sup>8</sup>, Jurnal ilmiah oleh Hj. Darmawati<sup>9</sup>, penelitian Radita Ayu Kusuma<sup>10</sup> dan lainnya.

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang: “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020”.

---

<sup>8</sup> Elly Fatmawati, (2016), *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dengan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Kawengen 01 Kec. Ungaran Timur Kab. Semarang.* (<http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1509/1/skripsi%20Fatmawati1%20%281512083%29.pdf>)

<sup>9</sup> Hj. Darmawati, (2016), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu.* (<https://media.neliti.com>)

<sup>10</sup> Radita Ayu Kusuma, (2018), *Peningkatan Kerjasama dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III A Kanisius Murukan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).* ([http://repository.usd.ac.id/31399/2/1411134068\\_full.pdf](http://repository.usd.ac.id/31399/2/1411134068_full.pdf))

## **B. Identifikasi Masalah**

Dibawah ini adalah poin-poin masalah yang ditemukan peneliti yaitu :

1. Rata-rata hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran matematika
2. Rendahnya keinginan siswa untuk mengikuti pelajaran matematika.
3. Adanya dugaan dalam diri siswa bahwa mata pelajaran matematika sangat sulit dipelajari.
4. Proses belajar mengajar didalam kelas masih kurang terarah sehingga siswa lebih mudah bosan ketika proses belajar mengajar berlangsung.
5. Pengetahuan yang dimiliki guru untuk mengelola jalannya belajar mengajar pada mata pelajaran matematika masih kurang.
6. Metode, strategi, model yang digunakan guru kurang menarik.
7. Media pembelajaran yakni untuk dapat membantu menarik perhatian siswa masih kurang sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah ketika mengikuti proses pembelajaran.
8. Pembelajaran hanya berfokus pada guru, dan siswa hanya sebagai penerima dengan kata lain guru lebih dominan ketimbang siswa.

### C. Perumusan Masalah

Berdasarkan paparan yang telah disajikan dalam identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitiannya sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika di MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika di MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020 ?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020 ?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020.

3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan bagi seluruh pihak yang telah memberikan atensi terhadap implementasi maupun peningkatan terhadap penggunaan model pembelajaran lebih bervariasi serta menyenangkan yang mana nantinya akan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, memberikan pengetahuan serta deskripsi juga fakta perihal bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bagi hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika
- b. Bagi madrasah, hasil penelitian ini nantinya bisa dijadikan kepala madrasah sebagai referensi bagi tenaga pendidik dalam mengaplikasikan model pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi pendidik, memperluas kemampuan pendidik dalam mengaplikasikan model pembelajaran sehingga dapat memajukan kualitas suatu proses pembelajaran, bermanfaat bagi pendidik sebagai referensi dalam

menggunakan model pembelajaran disekolah agar proses belajar mengajar dapat tercapai secara maksimal.

- d. Bagi Siswa, hasil penelitian ini nantinya akan memberikan dorongan bagi mereka untuk belajar lebih tekun, lebih bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan rasa kerja sama, toleransi, tanggungjawab diantaranya, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- e. Bagi Agama, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi agama, yakni berupa terbentuknya kualitas peserta didik yang sesuai dengan nilai dan norma agama, menghasilkan sumber daya manusia yang berperilaku, berpikir dan bertindak agar senantiasa mengingat Allah SWT. Ditambah lagi proses menulis skripsi ini peneliti niatkan sebagai ibadah untuk menuntut ilmu dan hasilnya dapat memberikan manfaat bagi orang banyak.



## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Hasil Belajar (نَتَائِجُ التَّعْلِيمِ)

##### a. Pengertian Belajar (تَعْرِيفُ التَّعْلِيمِ)

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) belajar didefinisikan “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini tentunya memiliki pengertian bahwa belajar suatu kegiatan untuk memperoleh suatu kepandaian atau suatu pengetahuan yang merupakan usaha dilakukan oleh manusia agar dapat memenuhi kebutuhan hidupnya yakni agar mendapatkan ilmu pengetahuan atau kepandaian yang sebelumnya belum ia miliki. Dengan demikian dengan adanya kegiatan belajar ini diharapkan manusia menjadi lebih tahu, mengerti akan sesuatu serta dapat memahaminya.

Belajar atau dalam bahasa Arab Belajar disebut dengan تَعْلِيم (ta'liimi) yang merupakan derivasi dari kata kerja تَعَلَّمَ يَتَعَلَّمُ (ta'allama-yata'allamu).<sup>11</sup> Dengan demikian belajar ialah suatu proses perubahan yang terjadi pada tingkah laku individu karena adanya interaksi dengan lingkungannya.<sup>12</sup> Hal ini tentunya sesuai dengan pendapat Moh Uzer Usman yang menyatakan bahwa belajar ialah metode peralihan perilaku serta sifat pada diri individu sebab hubungan antar individu dan individu dengan lingkungannya.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> A. Thoha Husein Almujaheed dan Atho'illah Fathoni Alkhalil, (2013), *Kamus Akbar Bahasa Arab: Indonesia-Arab*, Depok: Gema Insani, hal. 25.

<sup>12</sup> Oemar Hamalik, (2010), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, hal. 29.

<sup>13</sup> Moh Uzer Usman, (2013), *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Remaja Rosda Karya, hal. 5.

Belajar juga merupakan suatu tahapan perubahan dengan melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik terjadi pada diri individu dengan sifatnya yang berubah-ubah sesuai dengan hasil yang ia dapatkan dari pengalaman interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan. Oleh karena itu dengan adanya hasil belajar yang didapat oleh individu, maka dapat meningkatkan percaya dirinya yang semakin tinggi, merasa lebih senang serta akan senantiasa termotivasi untuk terus belajar tanpa mengenal lelah, sebab belajar bukan hanya meliputi mata pelajaran saja, kompetensi, kebiasaan, apresiasi, minat, kesenangan, kemampuan dan lain sebagainya juga akan terlibat sehubungan dengan proses belajar yang dilakukannya.<sup>14</sup>

Pendapat lain menyatakan bahwa belajar ialah proses suatu organisme yang dapat berubah sifat dan perilakunya karena adanya suatu pengalaman. Belajar juga akan melahirkan suatu proses perubahan orisinal dan berlaku pada diri suatu individu karena adanya pengalaman dan latihan.<sup>15</sup> Ditambah lagi dari definisi lain memperkuat pengertian bahwa belajar ialah suatu upaya seseorang supaya dapat memperoleh suatu perubahan pada tingkah lakunya baik secara keseluruhan maupun bertahap yang merupakan hasil yang didapatkannya dari pengalamannya sendiri ketika melakukan interaksi dengan lingkungannya.<sup>16</sup>

Dari berbagai pengertian mengenai belajar kita dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa dinamakan dengan belajar ialah suatu upaya peralihan yang terbentuk dalam diri individu selaku hasil yang didapatnya karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.

---

<sup>14</sup> Farida jaya, (2015), *Perencanaan Pembelajaran*, Medan : FITK UINSU, hal. 3-4

<sup>15</sup> Trianto, (2011), *Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, hal. 9

<sup>16</sup> Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 2.

Perubahan dimaksud dapat dilihat dari kualitas dan kuantitas dari diri individu melalui perkembangan kecakapan, kepandaian, peralihan sikap, kebiasaan, interpretasi, keahlian, daya pikir, serta kompetensi lainnya. Dengan demikian perubahan perilaku ini lah menjadi penentu keberhasilan suatu prosedur pembelajaran dilalui oleh peserta didik.

Dalam perspektif islam anjuran belajar dapat dilihat dalam Al-Quran Surah At-Taubah ayat 122:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ  
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya : Tidak sepatutnya bagi kaum mukmin itu pergi semuanya (medan Perang), mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan diantara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga diri. (Q.S At-Taubah : 122).<sup>17</sup>

Berdasarkan ayat diatas jelas kita ketahui bahwasanya Allah SWT, telah melarang mereka (kaum mukmin) untuk pergi ke medan perang, adanya perintah dari Allah SWT agar sebagian pergi memperdalam ilmu pengetahuannya dan menyebarkan wilayahnya, dengan maksud supaya terjadi proses pembelajaran sesudah ia kembali kepada masyarakat.<sup>18</sup> Dari ayat diatas kita sudah mengetahui bahwa anjuran belajar itu sangat penting. Dengan demikian belajar sangat perlu bagi kehidupan manusia agar kita mendapatkan ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk menjalani kehidupan.

<sup>17</sup> Mushaf Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia, (2013), Jakarta : CV Pustaka Jaya Ilmu, hal. 206.

<sup>18</sup> M. Quraish Shihab, (2009), *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Quran*, Jakarta: Lentera Hati, cet. 1 Vol. V, hal. 290.

Belajar secara terus menerus dan menuntut ilmu, tanpa mengenal lelah, maka Allah akan mempermudah segala urusan kita didunia maupun diakhirat. Sebagaimana terdapat dalam hadis dari Abu Hurairah Radhiyallahu'anhu, meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: Barang siapa yang menempuh jalan menuntut ilmu, maka Allah akan mudahkan jalan baginya menuju surga". (HR. Muslim, At-Tirmidzi, Ahmad, dan Al-Baihaqi).<sup>19</sup>

Berdasarkan hadis diatas dapat kita ketahui bahwasanya Allah SWT akan memberikan kemudahan bagi kita menuju surganya Allah apabila kita senantiasa menempuh jalan untuk menuntut ilmu. Dengan demikian sudah seharusnya kita senantiasa mencari ilmu baik itu ilmu dunia maupun imu akhirat. Ditambah lagi belajar sangat penting bagi kehidupan kita karena dengan belajar dapat menumbuhkan sikap percaya diri dalam diri serta dapat memperluas wawasan sehingga kita siap untuk mengikuti perkembangan zaman saat ini.

#### **b. Hasil Belajar (نَتَائِجُ التَّعْلِيمِ)**

Hasil belajar jika diartikan secara sederhana ialah suatu kemampuan yang diperoleh oleh seseorang karena telah mengikuti suatu metode pembelajaran. Oleh sebab itu belajar itu sendiri merupakan cara yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu peralihan pada diri individunya yang mana sifatnya dapat menetap.<sup>20</sup>

Hasil belajar juga merupakan sesuatu hal didapatkan oleh peserta didik karena adanya suatu metode maupun cara yang dapat dipertanyakan dalam format

<sup>19</sup> Bukhari Umar,(2012), *Hadis Tarbawi*, Jakarta: Amzah, hal.12

<sup>20</sup> Ahmad Susanto, (2013), *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, hal. 5.

kompetensi, pengetahuan, serta kapabilitas mencakup dimensi kehidupan sehingga perubahan yang terjadi tersebut dapat terlihat dari perilaku individu yang bersangkutan.<sup>21</sup> Kemudian hasil belajar ini nantinya bisa dijadikan sebagai indikator untuk melakukan suatu evaluasi pembelajaran.

Hasil belajar yang didapat dari proses pendidikan yang telah dilakukan, jika merujuk pada pemikiran Gegne dapat berbentuk:<sup>22</sup>

- 1) Informasi verbal, maksudnya kemampuan seseorang untuk mengekspresikan sesuatu dalam cara verbal seperti, bahasan tuturan maupun tulisan, serta keahlian merespon terhadap suatu rangsangan.
- 2) Keterampilan intelektual, maksudnya kepandaian mengemukakan suatu konsep dari sebuah lambang. Oleh karena itu keahlian ini dapat berupa penjabaran suatu fakta maupun konsep serta dapat menguraikan prinsip-prinsip berkaitan dengan keilmuan.
- 3) Keterampilan motorik, maksudnya kemampuan yang berkaitan dengan gerak jasmani yang dapat terwujud secara otomatis.
- 4) Sikap, maksudnya kemampuan yang dapat menerima dan menyangkal suatu objek berdasarkan perbandingan terhadap objek tersebut.

Dalam tahapan hasil belajar individu yang sedang belajar tentu akan mendapatkan umpan balik dari apa yang telah dilakukannya. Hal ini tentunya akan terjadi dua kemungkinan berhasil/sukses dan gagal. Berhasil berarti individu telah dapat memenuhi apa yang menjadi kebutuhannya serta dapat mencapai tujuan yang diharapkannya, sementara itu gagal berarti individu tidak dapat

---

<sup>21</sup> Donni Juni Priansa, (2019), *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, Bandung: CV Pustaka Setia,hal. 82

<sup>22</sup> Agus Suprijono, (2010), *Cooperatif Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar,hal. 5.

mencapai tujuan. Dengan demikian orang-orang yang sudah berhasil dalam belajar tentunya sudah mendapatkan ilmu pengetahuan. Orang yang mempunyai ilmu pengetahuan ini akan mendapat derajat disisi Allah SWT. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Quran surah Al-Mujadilah ayat 11:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ  
 أَدْنُوا فَاذْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

حَبِيرٌ

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepada kamu, “Berilah kelapangan didalam majelis-majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Al-Quran surah Al-Mujadilah: 11).<sup>23</sup>

Berdasarkan ayat diatas bisa kita dipahami bahwa seseorang yang mempunyai ilmu pengetahuan sangat tinggi derajatnya dimata Allah SWT. Karena Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu dan memiliki ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu sudah seharusnya kita senantiasa mencari ilmu pengetahuan yang bukan hanya tentang ilmu diniawi akan tetapi ilmu akhirat juga agar kita senantiasa mendapat derajat disisi Allah SWT.

<sup>23</sup> Mushaf Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia, (2013), Jakarta : CV Pustaka Jaya Ilmu, hal.543.

### c. Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Pertumbuhan dan perkembangan terjadi pada diri seorang anak gejalanya selalu menyatu dan tidak bisa dipisahkan dari prosedur pendidikan yang dialami oleh anak tersebut. Hal ini tentunya erat hubungannya dengan kualitas kemampuan, keinginsertaan, kebosanan, pada saat prosedur kegiatan belajar berlangsung dan tentunya hal ini akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan didapat oleh peserta didik itu sendiri.<sup>24</sup>

Berhasil tidaknya belajar seseorang dipengaruhi oleh adanya banyak faktor. Oleh karena itu sebagai garis besarnya faktor mempengaruhi keberhasilan belajar suatu individu dapat diklasifikasikan menjadi dua faktor yakni:

1. Faktor internal dapat berupa kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan, dan juga kebiasaan siswa.
2. Faktor eksternal yang sangat berpengaruh bagi hasil belajarnya ialah lingkungan baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan non fisik. Lingkungan ini dapat berupa suasana didalam kelas ketika belajar, lingkungan keluarga ketika anak berada dirumah, lingkungan sekolah, guru, pelaksanaan serta pergaulan anak serta lingkungan masyarakat sekitar anak.<sup>25</sup>

Sementara itu menurut Donni faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada 2 faktor yaitu:

1. Faktor internal diantaranya adalah:

---

<sup>24</sup> Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal. 20.

<sup>25</sup> Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta, hal.13.

- a. Jasmaniah. Faktor yang berkaitan dengan kebugaran serta kelainan fungsi pada tubuh jasmani peserta didik.
  - b. Psikologis. Yang berkaitan dengan aspek psikologis seperti perhatian, kegemaran, dorongan, kematangan, dan kesiapan peserta didik.
  - c. Kelelahan. Baik itu kelelahan jasmaniah ataupun rohani peserta didik.
2. Faktor eksternal, yakni unsur lingkungan luar dari peserta didik seperti: kondisi keluarga dirumahnya, suasana lingkungan sekolah, serta bagaimana kondisi masyarakat disekitarnya.<sup>26</sup>

## 2. Model Pembelajaran TGT (نَمُودَاحُ التَّعْلِيمِ فِرْقَةِ الْعَابِ اِبْطُولَةَ)

### a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

تَعْرِيفُ نَمُودَاحُ التَّعْلِيمِ فِرْقَةِ الْعَابِ اِبْطُولَةَ

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam bahasa Arab disebut "نَمُودَاحُ التَّعْلِيمِ فِرْقَةِ الْعَابِ اِبْطُولَةَ" "*Namujazul taklimi pirkhotil abi batulah*" merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif dan ringan jika diterapkan, karena melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, mengimplikasikan peran aktif siswa sebagai tutor sebaya, dan didalamnya memuat unsur permainan dan *reinforcement*.<sup>27</sup>

Model pembelajaran ini pertama kali dikembangkan pada tahun 1995 oleh David De Vries dan Keath Edward. Dalam model ini siswa akan diajak untuk

---

<sup>26</sup> Donni Juni Priansa, (2019), *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, Bandung: CV Pustaka Setia, hal. 83-84

<sup>27</sup> Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: CV Pustaka Setia, hal. 92.



memainkan sebuah permainan dengan anggota tim lainnya untuk mendapatkan skor tambahan bagi tim mereka.<sup>28</sup>

Lebih jelas lagi Rusman memberikan penjelasan bahwa model pembelajaran ini ialah bentuk pembelajaran kooperatif atau kelompok dengan meletakkan siswa menjadi beberapa kelompok belajar terdiri dari 5-6 orang siswa secara heterogen. Aktivitas siswa diharapkan dengan model pembelajaran jenis ini adalah untuk memungkinkan siswa untuk dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan lebih rileks, menimbulkan kerja sama, bertanggungjawab terhadap kelompoknya, melakukan persaingan sehat serta keterlibatan siswa dalam belajar.<sup>29</sup>

Jika dilihat secara umum model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini sama dengan STAD yang menjadi pembedanya hanya satu hal yakni didalam model TGT menggunakan turnamen akademik untuk memperebutkan skor terbanyak. Dengan demikian para siswa dari setiap kelompoknya akan bekerja sama dengan baik dalam memperebutkan skor terbanyak agar bisa menjadi pemenang.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat kita pahami bahwa model pembelajaran kooperatif jenis TGT ini memiliki ciri-ciri diantaranya: 1) Siswa belajar secara berkelompok atau tim, 2) Adanya *Games Tournament*, dan 3) Penghargaan kelompok atau *Reward*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) identik metode kelompok, karena belajar dengan model pembelajaran jenis ini

---

<sup>28</sup> Trianto, (2011), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, hal. 83.

<sup>29</sup> Robert E, Slavin, (2012), *Cooperative Learning*, Bandung: Nusa Media, hal. 163.

tidak akan bisa diterapkan tanpa adanya kelompok. Prosedur kelompok akan terjadi bila anggota kelompok melakukan diskusi bagaimana mereka akan menggapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan kerja sama dengan baik dalam kelompoknya serta bertanggungjawab terhadap kelompoknya. Mengenai pentingnya kekuatan kelompok atau tim dalam menggapai suatu tujuan, Allah SWT telah menjelaskan dalam Al-Quran surah As-Shaff ayat 4:

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الَّذِينَ يُقَاتِلُونَ فِي سَبِيلِهِ صَفًّا كَأَنَّهُمْ بُنْيَانٌ مَّرصُومٌ ﴿٤﴾

Artinya: Sesungguhnya Allah menyukai orang yang berperang di jalan-Nya dalam barisan yang teratur seakan-akan mereka seperti suatu bangunan yang tersusun kokoh”. (Al-Quran Surah Ash-Shaff : 4).<sup>30</sup>

Dalam tafsirannya ayat ini merupakan dorongan yang diberikan Allah SWT kepada hambanya untuk berjihad di jalannya dan mengajarkan kepada mereka bagaimana seharusnya mereka lakukan, yakni seharusnya mereka berbaris secara rapi dalam melakukan jihad tanpa ada celah dalam barisan, sehingga barisan mereka tersusun rapi dan tertib yang dengannya dicapai kesamaan antara para mujahid, saling bantu membantu, bahu membahu, bekerja sama, membuat musuh gentar dan membuat semangat.

Demikian lah Nabi SAW dulunya apabila ingin berperang menyusun barisan para sahabatnya dan merapikan posisi mereka sehingga tidak terjadi bersandarnya sebahagian mereka kepada yang lain, bahkan masing-masing kelompok fokus ditempatnya serta bertanggungjawab dalam mengerjakan tugasnya, sehingga dengan cara seperti itu sempurna amal dan tercapai kesempurnaan dalam jihad tersebut.

---

<sup>30</sup> Mushaf Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia, (2013), Jakarta : CV Pustaka Jaya Ilmu, hal. 551.

Dalam konteks pembelajaran kooperatif proses kelompok terjadi jika anggota kelompok mendiskusikan secara kompak bagaimana strategi mereka dalam mencapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan kerja sama yang baik antar kelompoknya.<sup>31</sup>

**b. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini pada dasarnya memiliki sejumlah tujuan yang diantaranya adalah:

- 1) Mampu meningkatkan kerja sama diantara peserta didik agar bisa mendapatkan solusi permasalahan yang dihadapkan kepada mereka dengan memberikan kebebasan untuk mengutarakan ide atau pendapatnya.
- 2) Sangat membantu peserta didik untuk meningkatkan sikap positif yang ada dalam dirinya ketika proses pembelajaran terjadi.
- 3) Membantu peserta didik agar terbiasa membenarkan tanggapan serta pendapat dari peserta didik lainnya, sehingga peserta didik dapat meningkatkan rasa percaya dirinya karena peserta didik lain bisa membenarkan dan menerima apa yang ia sampaikan.
- 4) Ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik akan belajar makin aktif sehingga mereka bisa mencapai prestasi akademik lebih baik dari sebelumnya karena dengan adanya kerja sama akan membuat peserta didik merasa memiliki tanggungjawab terhadap kelompoknya untuk menjadikan kelompoknya sebagai kelompok terbaik. Hal ini disebabkan penskoran nilai berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh oleh suatu kelompok dengan cara

---

<sup>31</sup> Ismail Marzuki dan Lukmanul Hakim, “*Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Quran*”, Jurnal Rausyan Fikr, Vol. 14. No. 2, 2018, hal.51-52.

menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.<sup>32</sup>

**c. Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran jenis *Teams Games Tournament* (TGT) ini terdiri dari dua tahap yaitu:

1. Pra-Kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
  - a. Persiapan
    - 1) Materi. Materi harus dimodifikasi sebegitu rupanya supaya bisa diterapkan untuk pembelajaran berkelompok. Dengan demikian guru harus melaksanakan persiapan terlebih dahulu seperti membuat *work sheet* atau materi yang akan dipelajari serta menyiapkan lembar jawaban dari soal-soal yang akan digunakan dalam turnamen atau pertandingan nantinya.
    - 2) Peserta didik dipecah menjadi tim terdiri dari 4-5 orang dalam satu tim ditentukan berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik secara heterogen.
    - 3) Membagi peserta didik kedalam meja turnamen yang terdiri dari 4-5 peserta didik homogen yang berasal dari kelompok berlainan.

---

<sup>32</sup>Donni Juni Priansa, (2019), *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, Bandung: CV Pustaka Setia, hal. 309-310

## 2. Detail kegiatan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT)

### a. Penyajian kelas

- 1) Pembukaan. Pada awal pembelajaran, guru sebagai fasilitator terlebih dahulu memberikan materi pelajaran, tujuan pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada peserta didik.
- 2) Pembukaan. Memberikan penjelasan materi secara garis besarnya saja dan meminta siswa untuk memahaminya.
- 3) Belajar kelompok. Guru membacakan anggota tim ditentukan berdasarkan tingkat kemampuan siswa dan meminta mereka untuk berkumpul dan duduk sesuai dengan timnya masing-masing. Kemudian peserta didik diminta untuk belajar dalam kelompoknya.
- 4) Validasi kelas, maksudnya guru mengajak setiap anggota kelompok untuk menanggapi soal-soal terkait materi telah jelaskan sebelumnya dengan kelompoknya masing-masing dan harus didiskusikan secara bersama-sama.
- 5) Turnamen. Sebelum turnamen ini dilaksanakan, maka terlebih dahulu peserta didik ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Sesudah semua perwakilan dari setiap kelompok menempati meja turnamen, selanjutnya guru membagikan satu set turnamen berupa kartu soal, lembar jawaban, dan lembar skor dan setiap meja turnamen mendapatkan set turnamen yang sama.<sup>33</sup> (lihat lampiran RPP).

---

<sup>33</sup> *Ibid*, hal.313-314

Adapun aturan (skenario) permainan dalam model pembelajaran ini adalah:

**Pembaca :**

1. Ambillah salah satu kartu bernomor yang telah tersedia, kemudian temukanlah soal yang memiliki hubungan dengan nomor tersebut dilembar permainan.
2. Dengan suara keras bacakan pertanyaan agar kelompok atau tim lain bisa mendengarnya.
3. Cobalah untuk menjawab pertanyaan tersebut setelah melakukan diskusi dengan tim yang ada dimeja turnamen.

**Penantang I :**

Menantang kelompok pembaca jika memang kelompok atau timnya mau memberikan jawaban yang berbeda, dan boleh juga untuk melewatinya jika kelompok atau timnya tidak ingin menjawab.

**Penantang II dan seterusnya:**

Boleh menantang kelompok pembaca bila penantang I melewatinya dan kelompoknya mau untuk menjawabnya. Setelah semua kelompok penantang menantang pembaca dan melewatinya, maka penantang terakhir akan memeriksa jawaban yang benar, setelah diperiksa maka kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor. Sementara tim pembaca jika salah dalam menjawab soal tidak akan diberikan sanksi.

Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi kekiri, yakni: penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan sipembaca menjadi pembaca kedua. Permainan ini terus berlanjut sampai batas yang telah ditentukan oleh guru.<sup>34</sup>

**d. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

1. Keunggulan

- 1) Model ini tidak sekedar membentuk siswa yang cerdas lebih menonjol ketika proses pembelajaran berlangsung, namun siswa dengan memiliki kemampuan rendah juga akan ikut serta berperan aktif dalam kelompoknya karena model pembelajaran ini menuntun supaya peserta didik bisa berlaku aktif ketika proses pembelajaran.
- 2) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa serta dapat meningkatkan rasa saling menghargai sesama anggota kelompok yang ada dalam kelas.
- 3) Dengan model ini siswa bisa memahami materi yang dipelajari.
- 4) Dapat membuat siswa bersemangat ketika mengikuti pembelajaran, sebab didalamnya ada turnamen yang nantinya kelompok yang paling banyak mendapatkan skor akan mendapatkan hadiah atau penghargaan yang telah dijanjikan guru sebelumnya.
- 5) Model ini bisa menambah rasa percaya diri dalam diri siswa

---

<sup>34</sup> Robert E Slavin, (2011), *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Media, hal. 173.

- 6) Dengan model ini siswa dapat mendalami pokok bahasan materi secara luwes serta dapat menggerakkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya sehingga pelajaran tidak membosankan.
- 7) Model ini dapat meluaskan daya pikir peserta didik, kerentanan, keterbukaan baik diantara siswa maupun guru.
- 8) Dengan model jenis ini akan memicu semangat belajar yang ada dalam diri siswa sehingga ketika belajar siswa merasa akan lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran sebaba didalamnya model pembelajaran ini terdapat unsur permainan dan turnamen.<sup>35</sup>

## 2. Kelemahan

- 1) Dalam aktivitas pembelajaran berkelompok sering terjadi siswa tidak secara keseluruhan bisa ikut serta memberikan pendapat selalu ada saja siswa yang tidak bisa ikut berpartisipasi berperan aktif.
- 2) Menerapkan model jenis TGT ini memerlukan waktu tidak sedikit.
- 3) Guru harus cerdas dalam menentukan materi pelajaran sehingga cocok diterapkan dengan model jenis ini.
- 4) Sebelum menerapkan model pembelajaran jenis ini guru harus melakukan persiapan yang matang seperti, menyiapkan materi, menyiapkan soal untuk setiap meja turnamen, serta guru juga harus sudah mengetahui kemampuan akademis siswa.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Aris Shoiman, (2013), *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,hal.207.

<sup>36</sup> Tukiran Taniredja, dkk, (2011), *Model-Model Pembelajaran Inovatifi*, Bandung: ALFABETA, hal. 73.



Secara lebih jelasnya mengenai keunggulan dan kelemahan model TGT ini maka, Donni mengelompokkannya dalam sebuah tabel sebagai berikut:<sup>37</sup>

Keunggulan	Kelemahan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat memperluas wawasan peserta didik</li> <li>• Dapat mengembangkan sikap dan perilaku saling menghargai antar siswa dan antar siswa dengan guru</li> <li>• Peserta didik akan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar</li> <li>• Pengetahuan yang akan diperoleh oleh peserta didik bukan hanya bersumber dari guru akan tetapi juga melalui konstruksi yang dilakukannya</li> <li>• Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri peserta didik seperti sikap kerjasama, toleransi, serta terbiasa untuk menerima pendapat orang lain</li> <li>• Karena adanya hadiah atau reward yang dijanjikan oleh guru maka akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mendapatkan hasil yang lebih tinggi</li> <li>• Pembentukan kelompok dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan model jenis ini membutuhkan waktu yang banyak</li> <li>• Membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung</li> <li>• Peserta didik akan terbiasa belajar dengan adanya hadiah atau <i>reward</i></li> <li>• Kemungkinan besar siswa yang memiliki kemampuan berbicara yang baik akan lebih menonjolkan diri</li> <li>• Tidak semua guru dapat memahami bagaimana peserta didik dapat melakukan permainan</li> <li>• Suasana didalam kelas menjadi lebih rame dan ribut sehingga dapat mengganggu ruangan lain</li> <li>• Jika kelas merupakan kelompok besar maka model jenis ini tidak dapat diterapkan</li> <li>• Peserta didik akan mendapatkan informasi yang terbatas</li> </ul>

<sup>37</sup> Donni Juni Priansa, (2019), *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, Bandung: CV Pustaka Setia, hal.316.

jumlah yang kecil akan sangat membantu guru untuk memonitor jalannya proses belajar mengajar ketika peserta didik belajar dan bekerja sama	
--	--

### 3. Hakikat Pembelajaran Matematika (الحَقِيقَةُ الرَّيَاضِيَّاتِ)

#### a. Pengertian Pembelajaran Matematika (تَعْرِيفُ التَّعْلِيمِ الرَّيَاضِيَّاتِ)

Bahasa latin “*Matenein*” atau disebut juga “*Mathema*” merupakan asal kata dari matematika yang dapat diartikan belajar atau hal yang dipelajari.<sup>38</sup> Matematika atau dalam bahasa Arab disebut الرِّيَاضِيَّاتِ “*Arriyadiyahat*” adalah ilmu pengetahuan eksak yang disusun secara sistematis. Selain matematika juga merupakan ilmu pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.

Hakikat matematika ialah ilmu yang membicarakan tentang angka dan perhitungannya, membahas persoalan angka dan nomor, mengenai jumlah dan besaran, menganalisis hubungan antar pola, bentuk dan struktur.<sup>39</sup>

Matematika juga merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan memiliki tujuan supaya bisa meningkatkan keahlian berpikir dan berargumentasi, memberikan partisipasi dalam penyelesaian berbagai masalah baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja. Oleh karena itu matematika sebagai salah satu bidang ilmu pengetahuan perlu dipahami oleh peserta didik sejak mereka jenjang usia sekolah dasar.<sup>40</sup>

<sup>38</sup> Ahmad Susanto, (2013), *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, hal.184.

<sup>39</sup> M Ali Hamzah & Muhlisarini, (2014), *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: PT Raja Grafindo, hal, 47-48

<sup>40</sup> Ahmad Susanto, (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran Disekolah*, Jakarta: Kencana Prenada Group, hal. 185.

Matematika memiliki peran penting dalam pendidikan. Dimana matematika merupakan bidang study disekolah dan memberikan kontribusi penting dalam membentuk siswa bermutu dan berkualitas. Karena pelajaran matematika siswa dilatih bukan saja untuk memiliki kemampuan berhitung, akan tetapi siswa juga akan dilatih supaya bisa berpikir secara kritis, menganalisis suatu permasalahan, melakukan evaluasi sampai pada akhirnya siswa akan mampu untuk menemukan solusi atau jawaban dari suatu permasalahan yang dihadapkan kepadanya.

Matematika dalam ilmu pendidikan Islam memiliki kedudukan yang tinggi yang biasanya disebut sebagai bilangan dan hitungan. Didalam Al-Quran ada banyak kita temukan contoh perhitungan yang melibatkan ilmu matematika. Salah satunya seperti yang tercantum dalam Al-Quran Surah Al-Baqarah ayat 261:

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلٍ فِي كُلِّ سُنبُلَةٍ مِائَةٌ  
حَبَّةٌ وَاللَّهُ يُضْعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ ﴿٢٦١﴾

Artinya: Perumpamaan orang-orang yang menafkahkan harta mereka di jalan Allah adalah serupa dengan butir benih yang menumbuhkan tujuh butir, pada setiap butir seratus biji. Allah (terus menerus) melipat gandakan bagi siapa yang dikehendakinya dan Allah maha luas (karunianya) lagi maha mengetahui. (Al-Baqarah : 261)<sup>41</sup>

Dalam tafsirannya kita ketahui bahwa isi kandungan surah Al-Baqarah ini ialah perumpamaan Allah SWT mengenai pahala yang akan dilipat gandakan bagi orang-orang yang menafkahkan harta kekayaannya di jalan Allah. Yang mana

---

<sup>41</sup> Mushaf Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia, (2013), Jakarta : CV Pustaka Jaya Ilmu, hal. 44.

dapat kita ketahui bahwasanya kebaikan yang dilipat gandakan tersebut mulai dari sepuluh sampai seratus kali lipat.

Berdasarkan isi kandungan surah Al-Baqarah diatas kita dapat menemukan salah satu masalah perhitungan yang erat kaitannya dengan mata pelajaran matematika. Oleh karena itu dalam kehidupan sehari-hari sangat banyak kita temukan contoh permasalahan yang melibatkan ilmu matematika. Karena hakikat pelajaran matematika ialah suatu kegiatan mental agar dapat memahami arti suatu kaitan-kaitan tertentu serta simbol-simbol, kemudian menerapkannya pada suatu keadaan nyata dan jelas.

#### **b. Fungsi Pembelajaran Matematika**

Matematika ialah salah satu ilmu dengan fungsi utamanya untuk mengembangkan serta memajukan kapabilitas seseorang dalam berhitung dan mengukur dengan menggunakan rumus matematika. Adapun fungsi pembelajaran matematika seperti yang diungkapkan oleh Herman Suherman yaitu:

- 1) Alat yang digunakan untuk membantu menginterpretasikan serta memberikan suatu penjelasan dari penyelesaian suatu persoalan.
- 2) Sebagai bentuk pikir dalam memahami suatu penjelasan atau penalaran dari satu kaitan diantara penjelasan yang ada.
- 3) Sebagai salah satu ilmu pengetahuan dan perlu untuk dikembangkan ketinggian lebih lanjut.

Dalam Depdiknas disebutkan bahwa fungsi pelajaran matematika ialah untuk meluaskan keahlian berhitung, mengukur, menurunkan rumus dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui pengukuran dan geometri aljabar, peluang dan statistik, kalkulasi dan

trigonometri. Oleh karena itu ilmu matematika ini sangat penting untuk dipelajari.<sup>42</sup>

### **c. Tujuan Pembelajaran Matematika**

Matematika sebagai salah satu bidang study penting diajarkan untuk semua siswa khususnya ditingkat SD/MI. Karena melalui pelajaran matematika dapat ditanamkan sifat kejujuran bagi diri peserta didik. Dengan demikian sebagai seorang guru harus menanamkan konsep matematika yang baik bagi mereka, tujuannya agar mereka tidak salah dalam melakukan operasi hitung dan jangan sampai membiarkan peserta didik melakukan manipulasi data.

BSNP menyebutkan bahwa tujuan akhir dari pelajaran matematika ialah agar siswa mempunyai kemampuan :

- 1) Dapat menguasai konsep dengan baik, dapat memberikan penjelasan keterkaitan yang ada antar konsep tersebut, serta dapat menerapkan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam melakukan suatu penyelesaian persoalan.
- 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi,serta membuat generalisasi, menyusun bukti, atau dapat menjelaskan suatu gagasan atau pernyataan matematika.
- 3) Dapat memecahkan persoalan berkaitan dengan kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, serta dapat menafsirkan solusi yang diperoleh dari masalah tersebut.
- 4) Dapat memberikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lainnya untuk dapat memperjelas suatu masalah yang dihadapkan.

---

<sup>42</sup> Rora Rizky Wandini, (2019), *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*, Medan: CV Widya Puspita,hal,14

- 5) Memiliki sifat menghargai fungsi dari matematika dalam kehidupan sehari-hari, yakni memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, perhatian, minat dalam mempelajari matematika serta sikap gigih dan percaya diri dalam melakukan pemecahan suatu permasalahan.

Selain tujuan umum diatas maka tujuan khusus mata pelajaran matematika untuk tingkat SD/MI adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menumbuhkan serta meluaskan keahlian berhitung dalam diri siswa sebagai latihan dalam kehidupannya sehari-hari.
- 2) Melalui kegiatan matematika dapat menumbuhkan keahlian dalam diri siswa.
- 3) Mengembangkan keahlian dasar matematika siswa sebagai bekal untuk belajar ketahan yang selanjutnya.
- 4) Dapat membentuk sikap logis, cermat, kreatif, dan disiplin dalam diri siswa.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> *Ibid,hal.11*

#### d. Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang

##### 1. Persegi

Persegi ialah bangun segi empat mempunyai empat buah sisi sama panjang dan empat buah sudut siku-siku. Adapun ciri-ciri atau sifat-sifat bangun datar persegi ini diantaranya:

- 1) Memiliki empat ruas garis yaitu : AB, DC, AD, BC
- 2) Keempat ruas garisnya ukurannya sama panjang.
- 3) Memiliki empat buah sudut dengan besar  $90^{\circ}$ <sup>44</sup>



Adapun rumus mencari luas dan keliling bangun datar persegi adalah:

Luas = sisi x sisi dan Keliling = 4 x sisi

Contoh Soal:

Tentukan luas dan keliling dari bangun datar jika mempunyai panjang sisi 6 cm !

Penyelesaian:

Dik: sisi = 6 cm

Dit : L dan K ?

L = sisi x sisi

$$= 6 \times 6$$

$$= 36 \text{ cm}^2$$

K = 4 x sisi

$$= 4 \times 6$$

$$= 24 \text{ cm}$$

---

<sup>44</sup> Modul Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Semester 2 Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017

## 2. Persegi panjang

Bangun persegi panjang berbeda dengan bangun persegi. Persegi panjang ialah bangun datar segi empat yang mempunyai dua sisi berhadapan dengan ukuran sama panjang dan mempunyai empat buah sudut yang memiliki besar yang sama yaitu  $90^0$ . Perbedaan persegi dengan persegi panjang dapat dilihat dari ciri-cirinya yang diantaranya adalah:

- 1) Memiliki 2 pasang sisi yang berhadapan dengan ukuran sama panjang dan sejajar yaitu  $DE=GF$  dan  $DG +EF$
- 2) Mempunyai empat buah sudut yang dinamakan sudut siku-siku
- 3) Garis DF dan EG dinamakan diagonal.



Adapun rumus mencari luas dan keliling persegi panjang adalah:

$$\text{Luas} = \text{panjang} \times \text{lebar} / p \times l$$

$$\text{Keliling} = 2 (p + l).$$

Contoh Soal:

Dik : panjang sebuah persegi panjang 8 cm, dan lebarnya 5 cm. Dit : L dan K.....?

Penyelesaian

$$K = 2 (p + l)$$

$$= 2 (8 + 5)$$

$$= 26 \text{ cm}$$

$$L = p \times l$$

$$= 8 \times 5$$

$$= 40 \text{ cm}^2$$



## B. Kerangka Pikir

Pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar SD/MI memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik supaya mereka dapat menghadapi zaman yang semakin berubah dan meningkat. Belajar matematika merupakan suatu proses belajar aktif sehingga bermaksud untuk menciptakan suasana belajar siswa menjadi lebih menarik agar dapat memberikan hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pada dasarnya pandangan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika itu sulit, membingungkan, menegangkan, serta memerlukan daya pikir yang kuat sehingga pada akhirnya hasil yang mereka dapatkan dalam pelajaran matematika ini menjadi rendah. Hal ini tentu disebabkan oleh cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan bagi peserta didik. Ditambah lagi guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yakni hanya berfokus kepada guru, peserta didik hanya sebagai penerima. Oleh karena itu perlu dilakukan perubahan yang lebih mengacu pada peran aktif siswa.

Banyak cara yang bisa digunakan oleh guru yang dapat membantu keberhasilan belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika salah satu caranya ialah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, efektif serta membangkitkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu salah satu model pembelajaran yang bisa diaplikasikan oleh guru ialah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan menerapkan model ini dapat membangun suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik karena lebih menekankan keaktifan siswa sehingga dapat menghilangkan rasa

takut yang dialami oleh peserta didik pada mata pelajaran matematika. Model TGT ini juga dapat membangun kebersamaan antar siswa, membentuk rasa percaya diri, berlatih untuk bertanggung jawab, memiliki sifat keterbukaan antar siswa dan adanya persaingan prestasi.

Dengan demikian dengan menerapkan model pembelajaran jenis TGT ini akan membuat siswa merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dengan mudah dapat memahami konsep matematika yang sedang dipelajari yang semulanya dinilai sulit secara baik dan mendalam. Karena diawal penerapan model pembelajaran ini guru telah menyampaikan bahwa dipertengahan pembelajaran nanti akan disajikan pembelajaran yang menyenangkan yaitu berupa *games tournament* dan diakhir akan mendapatkan *reward*, sehingga peserta didik akan bersemangat dan berminat dalam mengikuti prosedur pembelajaran yang akan berlangsung, mereka akan berusaha untuk berlomba dan mendapatkan skor terbanyak bagi timnya dengan menjawab pertanyaan yang disediakan oleh guru sebelumnya.

Dalam penerapan model pembelajaran ini tentunya peserta didik akan melalui pengalaman belajar berbeda-beda, dengan demikian demi membuktikan apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini bisa berdampak bagi hasil belajar siswa, maka peneliti membuktikannya dengan melakukan penelitian pada mata pelajaran matematika dikelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa.

### C. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elly Fatmawati, mahasiswi IAIN Salatiga, jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan judul penelitian *“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dengan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Kawengan 01 Kec. Ungaran Timur Kab. Semarang”*. Berdasarkan penelitian yang dilakukannya dapat diketahui bahwasanya metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar matematika siswa dari setiap siklusnya dari yang sebelumnya nilai rata-rata pada pra siklus 58, 4, siklus I 74, 2, siklus II 78, 9, dan pada siklus III menjadi 84, 7.<sup>45</sup>
2. Jurnal ilmiah oleh Hj. Darmawati, dengan judul penelitian *“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu”*. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara keseluruhan lebih

---

<sup>45</sup> Elly Fatmawati, (2016), *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dengan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Kawengan 01 Kec. Ungaran Timur Kab. Semarang*. (<http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/1509/1/skripsi%20Fatmawati1%20281512083%29.pdf>)

tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.<sup>46</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Radita Ayu Kusumawati mahasiswa Universitas Sanata Dharma Yogyakarta jurusan Ilmu Pendidikan dengan judul penelitian “*Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III A Kanisius Murukan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*”. Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui bahwasanya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kerjasama siswa kelas III A SD Kanisius Murukan dengan rata-rata pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada kondisi awal nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 57 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sejumlah 29 %, pada siklus I rata-rata meningkat menjadi 72 dan persentase 77 % dan kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 81 dengan persentase 97 %.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Hj. Darmawati, (2016), *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu.* (<https://media.neliti.com>)

<sup>47</sup> Radita Ayu Kusumastuti, (2018), *Peningkatan Kerjasama dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III A Kanisius Murukan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT).* ([http://repository.usd.ac.id/31399/2/1411134068\\_full.pdf](http://repository.usd.ac.id/31399/2/1411134068_full.pdf))

#### D. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu dugaan atau jawaban sementara dari permasalahan yang akan diteliti atau hadapi.<sup>48</sup> Hipotesis juga merupakan pernyataan atau dugaan sementara untuk menjawab rumusan masalah.<sup>49</sup> Hipotesis disusun sebelum penelitian dilaksanakan, sebab akan memberikan petunjuk pada tahap pengumpulan, analisis serta interpretasi data. Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020.

H<sub>a</sub> : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020.

---

<sup>48</sup> Syahrudin dan Salim, (2014), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Cita Pustaka Media, hal.98.

<sup>49</sup> Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, hal. 96.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan pada YPI MIS Bidayatul Hidayah Rafa yang beralamat di Jalan Pendidikan Pasar XI Desa Bandar Khalifah Gang Hidayah Nomor 30 Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang.

Jenis penelitian ini ialah *Quasi Eksperiment* atau biasa disebut eksperimen semu. Maksudnya penelitian hampir mendekati eksperimen akan tetapi tidak memungkinkan mengadakan kontrol atau pengawasan secara penuh terhadap variabel-variabel yang akan diteliti. Tujuan dari penelitian jenis ini ialah untuk mengkaji kemungkinan adanya hubungan sebab akibat dari suatu keadaan yang tidak memungkinkan dilakukan kontrol/kendali, akan tetapi bisa diperoleh dari informasi pengganti bagi suatu keadaan dengan adanya pengendalian.<sup>50</sup>

Lokal kelas yang digunakan peneliti ialah kelas IV. Disebabkan metodologi penelitian yang digunakan kuantitatif, maka peneliti menggunakan 2 kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sementara itu untuk desain penelitian diklasifikasikan menjadi dua, yakni yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (A<sub>1</sub>) dan yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (A<sub>2</sub>). Sementara itu faktor terikatnya ialah hasil belajar matematika siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa. Adapun rancangan atau desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>50</sup> Salim dan Haidir, (2019), *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*, Jakarta: Kencana, hal.55-56.

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Model Pembelajaran	Yang diajarkan menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) (A <sub>1</sub> )	Yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) (pembelajaran konvensional) (A <sub>2</sub> )
Hasil Belajar	A <sub>1</sub> B	A <sub>2</sub> B

Keterangan :

A<sub>1</sub>B : Hasil belajar matematika siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayatul Hidayah Rafa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

A<sub>2</sub>B : Hasil belajar matematika siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa yang diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melainkan model pembelajaran konvensional

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dapat didefinisikan sebagai sekelompok objek yang akan menjadi sasaran dalam penelitian.<sup>51</sup> Populasi juga merupakan keseluruhan objek yang akan/ingin diteliti. Oleh karena itu populasi dalam setiap penelitian biasanya telah tercermin dalam judul penelitian yang akan dilakukan.<sup>52</sup> Dengan demikian populasinya ialah seluruh siswa/i kelas IV MIS bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020, yang berjumlah 73 orang siswa dan dibagi menjadi 3 ruangan belajar.

<sup>51</sup> Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, hal. 117.

<sup>52</sup> Syahrudin dan Salim, (2014), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Cita Pustaka Media, hal. 113.

**Tabel 3.2 Populasi Penelitian**

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
IV Dhahran	14	13	27
IV Arafah	16	7	23
IV Mina	16	7	23
Jumlah	46	27	73

*Sumber : Tata Usaha MIS Bidayatul Hidayah Rafa*

## 2. Sampel

Sebuah penelitian tidak akan bisa terlepas dari yang namanya sampel. Sampel disini maksudnya ialah bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi.<sup>53</sup> Oleh karena itu sampel dalam penelitian yang akan dilakukan ini diambil dari populasi kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Yaitu teknik pengambilan sampel dari populasi yang ada dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi karena secara keseluruhan populasi ini dianggap homogen.<sup>54</sup>

Dengan demikian sampel dalam penelitian ini ialah kelas IV Dhahran 27 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas IV Arafah 23 orang sebagai kelas kontrol.

**Tabel 3.3 Sampel Penelitian**

NO	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah
1	Kontrol	IV Arafah	23
2	Eksperimen	IV Dhahran	27

*Sumber : Tata Usaha MIS Bidayaatul Hidayah Rafa*

<sup>53</sup> *Ibid*, hal. 118.

<sup>54</sup> Indra Jaya dan Ardat, (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal. 36.



### C. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari terjadinya persepsi yang salah terhadap penggunaan istilah. Oleh karena itu definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) seperti yang diungkapkan oleh Slavin merupakan model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari lima tahapan penting yaitu: 1) Penyajian kelas berkaitan dengan penyampaian dan penjelasan materi yang akan dipelajari, 2) Belajar dalam kelompok, 3) Adanya permainan (*games*), 4) Turnamen (pertandingan), dan 5) Penghargaan kelompok. Model pembelajaran tipe TGT ini jika diterapkan dapat menambah motivasi belajar bagi siswa, karena penerapan model ini sangat menarik dan menyenangkan karena diselingi dengan permainan dan pertandingan, disamping itu juga dengan model ini peserta didik akan terbiasa menerima pendapat kawan sekelompoknya, belajar bertanggung jawab, toleransi, percaya diri, kerjasama sehingga materi yang sedang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Hasil belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi peserta didik, karena dengan adanya hasil belajar kita bisa mengetahui pencapaian siswa selama proses pembelajaran dilakukan. Hasil belajar sesuai dengan pendapat Heruman merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah adanya proses pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika akan ditemukan setelah melaksanakan penelitian langsung baik dikelas kontrol maupun kelas eksperimen.

#### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ialah cara yang dimanfaatkan oleh peneliti demi mendapatkan, mengolah, serta menafsirkan informasi bersumber dari responden penelitian dengan pola ukur sama.<sup>55</sup>

Penelitian ini menggunakan instrumen test sebagai alat guna mendapatkan hasil belajar siswa. Adapun jenis test digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu *preetest* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda. Sementara itu indikator penilaian kognitif pada test ini merujuk pada Taksonomi Kognitif Anderson dan Krathwol meliputi 3 aspek yaitu:

- A. C<sub>1</sub> : Pengetahuan
- B. C<sub>2</sub> : Pemahaman
- C. C<sub>4</sub> : Analisis

---

<sup>55</sup> Syofian Siregar, (2014), *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*, Jakarta: Rraja Grafindo Persada, hal. 161-162.

Tabel. 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Soal

No	Kompetensi Dasar	Indikator Materi	Indikator Penelitian	Nomor Soal	Jumlah
1	Mengenal bangun datar persegi dan persegi panjang	1. Mengenal bangun datar persegi dan persegi panjang serta dapat membedakannya	C1	1, 3, 4	3
2	Menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang	1. Menentukan rumus persegi dan persegi panjang 2. Menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang 3. Menentukan luas dan keliling dari bangun datar persegi dan persegi panjang berdasarkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari	C1 C2 C4	2, 5 6, 7, 8, 10, 11, 18, 20, 21, 24, 26, 27, 28, 29 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 22, 23, 25, 30	2 13 12

Setelah menentukan instrumen test yang akan digunakan dalam penelitian maka selanjutnya sebelum disebar, maka divalidkan terlebih dulu dengan Bapak/Ibu ahli agar instrumen tersebut terjamin keabsahannya serta bisa dikatakan benar dan akurat. Validator ahli ialah ibu Nurdiana Siregar, M.Pd salah satu dosen di FITK UIN Sumatera Utara dan sesuai dengan mata pelajaran

matematika. Kemudian soal tes ini diujikan kepada siswa yang kelasnya lebih tinggi dari kelas yang akan diteliti dan diajarkan oleh guru yang sama. Validator siswa ialah kelas V Yordania MIS Bidayatul Hidayah Rafa.

Langkah selanjutnya setelah melakukan validasi instrumen test untuk mendapatkan instrumen pengumpul data yang sah, handal, serta bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah serta dapat digunakan dalam penelitian, maka harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

#### a. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk mendiskripsikan kapasitas suatu instrumen dalam menentukan atau mengukur sesuatu yang ingin diukur.<sup>56</sup> Kemungkinan yang didapat setelah melakukan uji validitas ada 2 yaitu valid atau tidak valid. Dikatakan valid jika suatu hal yang menunjukkan ketepatan antara data yang sesungguhnya dengan data yang didapatkan oleh peneliti.<sup>57</sup> Rumus yang digunakan dalam uji empiris penelitian ini ialah *Korelasi Product Moment* dari Pearson dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$R_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N : Banyaknya subjek yang diuji

$\sum X$  : Jumlah skor setiap item

$\sum Y$  : Jumlah Skor total

$\sum X^2$  : Jumlah Kuadrat Skor Item

---

<sup>56</sup> Syahrudin dan Salim, (2014), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Cita Pustaka Media, hal. 133.

<sup>57</sup> Sugiyono, (2012), *Statistik Non Parametris*, Bandung: Alfabeta, hal. 1.

$\sum Y^2$  : Jumlah Kuadrat Skor Total

$\sum XY^2$  : Jumlah Perkalian skor item dengan skor total.

Soal dikatakan valid jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$ . Setelah dilakukan pengujian kemudian dibandingkan dengan harga  $r$  *product moment* dengan ketentuan:

- a. Jika  $r_{xy} > r_{tabel}$ , artinya data dikatakan valid
- b. Jika  $r_{xy} < r_{tabel}$  artinya data dikatakan tidak valid.

### b. Uji Reliabilitas

Untuk menguji kekonsistenan suatu instrumen test dengan subjek yang sama meskipun waktu dan tempat berbeda dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang relatif sama maka dilakukan uji reliabilitas.<sup>58</sup> Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.<sup>59</sup> Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini ialah:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \cdot \left[ \frac{s_t^2 - \sum p_i \cdot q_i}{s_t^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Koefisiensi reliabilitas

$n$  : Jumlah butir soal

$p_i$  : Proporsi banyak subjek yang menjawab benar pada butir soal ke-i

$q_i$  : Proporsi banyaknya subjek yang menjawab salah pada butir soal ke-

$s_t^2$  : Varians total

Interpretasi terhadap koefisien korelasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

---

<sup>58</sup> Salim, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hal. 135.

<sup>59</sup> Suharsimi Arikunto, (2017), *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, hal. 221.

**Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Instrumen<sup>60</sup>**

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 < r < 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap/sangat baik
$0,70 < r < 0,90$	Tinggi	Tetap/baik
$0,40 < r < 0,70$	Sedang	Cukup tetap/cukup baik
$0,20 < r < 0,40$	Rendah	Tidak tetap/ buruk
$r < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tetap/ sangat buruk

### c. Uji Taraf Kesukaran

Uji taraf kesukaran biasanya dilakukan untuk mengetahui derajat kesukaran suatu instrumen soal yang digunakan dalam penelitian. Soal dikatakan memiliki taraf kesukaran yang baik jika interpretasinya tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Dengan demikian dalam penelitian ini soal yang akan digunakan adalah soal yang memiliki taraf kesukaran antara 0,30 dan 0,70. Adapun kriteria uji taraf kesukaran yang biasa digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Interpretasi Tingkat Kesukaran**

TK (Tingkat Kesukaran)	Interpretasi Indeks Kesukaran
TK, 0,00	Terlalu Sukar
$0,00 \leq TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 \leq TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq TK \leq 1,00$	Mudah
Tk = 1,00	Terlalu Mudah

<sup>60</sup> Yudhanegara, (2017), *Penelitian Pendidikan Matematika*, Bandung: Refika Aditama, hal. 206.

Sementara itu rumus yang biasa digunakan untuk menentukan taraf kesukaran suatu instrumen soal adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Angka indeks kesukaran item

JS = Jumlah peserta

#### d. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal dalam membedakan antara peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, maupun rendah.<sup>61</sup> Untuk menentukan daya pembeda soal dapat dilakukan dengan cara mengurutkan skor yang didapatkan peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah, kemudian dibagi menjadi 2 bagian atau diambil 50% skor paling atas sebagai kelompok atas dan 50% lagi untuk skor terbawah sebagai kelompok bawah. Adapun bentuk kriteria yang digunakan dalam uji daya pembeda soal sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Klasifikasi Daya Pembeda**

Nilai	Interpretasi Daya Pembeda
$0,70 \leq DP \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 \leq DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 \leq DP \leq 0,40$	Cukup
$0,00 \leq DP \leq 0,20$	Buruk
$DP \leq 0,00$	Sangat Buruk

---

<sup>61</sup> Nurmawati, (2014), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: Ciptapustaka Media, hal. 118.

Adapun rumus untuk menentukan daya pembeda tiap item instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

DP : Daya pembeda soal

JA : Banyak Peserta Test Kelompok Atas

JB : Banyak Peserta Test Kelompok Bawah

BA : Banyak Peserta Kelompok Atas yang Menjawab Benar

BB : Banyak Peserta Kelompok Bawah yang Menjawab Benar

PA : Proporsi Peserta Kelompok Atas yang Menjawab Benar

PB : Proporsi Peserta Kelompok Bawah yang Menjawab Benar

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Data merupakan bahan mentah, jadi harus diolah terlebih dahulu sampai nantinya akan menciptakan sebuah informasi. Sementara itu pengumpulan data merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan turun langsung kelapangan untuk menemukannya sebagai jawaban dari persoalan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu teknik pengumpulan data sangat perlu agar penelitian bisa berhasil dan mendapatkan data sesuai dengan yang diinginkan. Tujuan dari pengumpulan data dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa setelah dilakukannya proses pembelajaran yakni melalui test.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, hal. 148.



Dengan demikian teknik atau alat penelitian yang digunakan guna pengumpulan data diantaranya ialah sebagai berikut:

#### 1. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab dilakukan dengan beberapa sumber informasi. Dengan demikian sumber informasi dalam penelitian ini ialah 1) Kepala YPI MIS Bidayatul Hidayah Rafa, untuk meminta izin penelitian dimadrasahnyanya, membicarakan perihal kelas yang akan dimasuki, mencari tahu wali kelas yang mengajar dan lain sebagainya perihal aktivitas peneliti dimadrasah tersebut selama penelitian. 2) Wali kelas yang bersangkutan untuk meminta izin menggunakan kelas yang diampuhnya sebagai tempat penelitian, serta menanyakan perihal pelaksanaan pembelajaran didalam kelas, dan segala sesuatu yang diperlukan.

#### 2. Tes Hasil Belajar

Tes berupa serangkaian pertanyaan diajukan kepada setiap subjek untuk mengetahui kemampuan kognitifnya.<sup>63</sup> Dengan demikian test hasil belajar ini merupakan teknik pengumpulan data paling tepat karena yang ingin diteliti ialah bagaimana hasil belajar siswa.

Bentuk tes hasil belajar yang akan digunakan dikedua kelas sampel (kontrol dan eksperimen) adalah *preetest* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda dengan 20 soal dan terdiri dari 4 pilihan jawaban, satu jawaban yang benar dan tiga lainnya sebagai pengecoh. Adapun kriteria penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

90 - 100 : Baik Sekali

---

<sup>63</sup> Syahrudin dan Salim, *Op,Cit*, hal, 141

80 – 90	: Baik
70 – 79	: Cukup

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mendapatkan informasi seputar nama-nama siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa (Absen). Selain itu peneliti juga mendokumentasikan catatan nilai siswa, berkas profi, sekolah, dan sebagainya yang diperlukan dalam penelitian dan dokumentasi ini nantinya berguna sebagai bahan lampiran penelitian.

## F. Teknik Analisis Data

Untuk menelaah penyebaran data seperti kegiatan mengklasifikasikan data, mentabulasi data, menyajikan data, serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis, normalitas dan homogenitas maka dilakukan analisis data.<sup>64</sup>

Teknik analisis data dalam sebuah penelitian biasanya dibagi menjadi dua tahap yaitu uji persyaratan analisis dan uji hipotesis.

### 1. Uji persyaratan Analisis

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data masing-masing kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam sebuah penelitian biasanya menggunakan rumus tertentu. oleh karena itu uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus

---

<sup>64</sup> Sugiyono, (2012), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, hal.147.

*Liliefors* yang dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:<sup>65</sup>

1. Terlebih dahulu buat  $H_0$  dan  $H_a$
2. Lakukan perhitungan rata-rata simpangan baku data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} \quad \text{dan} \quad S = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n-1}}$$

3. Setiap data  $X_1, X_2, \dots, X_n$  diubah menjadi bilangan baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan menggunakan rumus  $Z_{score} = \frac{Xi - \bar{X}}{s}$  ( $\bar{X}$  dan  $S$  merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel
4. Untuk tiap bilangan baku menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(z_i) = P(z \leq z_i)$ . Perhitungan peluang  $F(z_i)$  dapat dilakukan dengan menggunakan daftar wilayah luas dibawah kurva normal.
5. Selanjutnya dihitung proporsi  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $Z_1$  jika proporsi ini nyatakan  $S(z_i)$ . Maka,  $S(z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$ . Untuk memudahkan menghitung proporsi ini maka urutkan data dari terkecil hingga terbesar.
6. Kemudian lakukan perhitungan selisih  $F(z_i) - S(z_i)$  lalu kemudian tentukan harga mutlaknya.
7. Setelah harga mutlak didapatkan ambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut untuk dijadikan sebagai  $L_0$ .

---

<sup>65</sup> Indra Jaya dan Ardat, (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hal,252-253.

8. Terakhir untuk menerima atau menolak hipotesis nol, maka kita harus melakukan perbandingan antara  $L_0$  dan  $L_{tabel}$ . Untuk  $L_0$  dengan nilai kritis  $L$  untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Kriteria yang digunakan adalah  $H_0$  diterima jika  $L_0$  lebih kecil dari  $L$  tabel.

### b. Uji Homogenitas Varians

Untuk memahami kesamaan dari kedua kelompok sampel, maka kita harus melakukan uji homogenitas. Ketentuan yang digunakan ialah jika varians kedua kelompok sampel tidak memiliki selisih yang jauh maka kedua kelas dinyatakan homogen. Rumus yang digunakan ialah rumus *fisher* sebagai berikut:<sup>66</sup>

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Adapun kriteria pengujian yang digunakan adalah  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , sebaliknya  $H_0$  ditolak jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Dengan taraf nyata untuk  $F_{tabel}$  5% ( $\alpha = 0,05$ ), dk pembilang  $= (n_b - 1)$  dan dk penyebut  $= n_k - 1$ .

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menganalisis data yang didapatkan dari tes hasil belajar yang telah dilakukan. Data yang dimaksud adalah tes hasil belajar matematika siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa T.A 2019/2020. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah uji t. Adapun rumusnya sebagai berikut:<sup>67</sup>

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - n_2) s_1^2 + (n_1 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

<sup>66</sup> Sugiyono, (2017), *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, hal. 175.

<sup>67</sup> *Ibid*, hal. 179.

Keterangan:

$t$  : Distribusi T

$x_1$  : Rata-rata nilai pada kelas eksperimen

$x_2$  : Rata-rata nilai pada kelas kontrol

$s_1^2$  : Varians hasil belajar pada kelas eksperimen

$s_2^2$  : Varians hasil belajar pada kelas kontrol

$n_1$  : Jumlah sampel pada kelas eksperimen

$n_2$  : Jumlah sampel pada kelas kontrol

Adapun kriteria pengujian yang digunakan adalah  $H_0$  ditolak jika  $t < t_{\alpha (n_1 + n_2 - 2)}$ . Sebaliknya  $H_a$  diterima jika  $t > t_{\alpha (n_1 + n_2 - 2)}$ , dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $db = n_1 + n_2 - 2$ .

Adapun hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Deskripsi Data Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan disuatu Madrasah Swasta bernama YPI MIS Bidayatul Hidayah Rafa, bertempat di Jalan Pendidikan Pasar XI Gang Hidayah/Teratai Nomor 30. Terkait populasi penelitian berjumlah 73 orang dari keseluruhan siswa/i kelas IV dibagi menjadi 3 ruangan belajar. Untuk pengambilan sampel digunakan teknik *Cluster Random Sampling* berjumlah 50 orang dimana 27 orang siswa/i berada dikelompok eksperimen dan 23 orang siswa/i lainnya dikelompok kontrol.

Periode penelitian selama sebulan yaitu dari tanggal 24 Februari - 20 Maret 2020 sebanyak 8 kali pertemuan dengan masing-masing kelompok sampel mendapat jatah 4 kali pertemuan. Waktu untuk sekali mengajar berlangsung selama 70 Menit (2 jam pelajaran). Untuk topik pembelajaran materi Matematika tentang luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.

Sementara itu untuk pengambilan data didapatkan dari test yang diberikan peneliti dalam bentuk *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda dan jumlah soal sebanyak 20 soal. Jenis penelitian ini eksperimen semu karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar siswa pada kedua kelompok sampel. Untuk kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan untuk kelas kontrol

diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) akan tetapi dengan model pembelajaran konvensional

## 2. Deskripsi Data Instrumen Test

### 1) Uji Validitas

Setelah dilakukan perhitungan dengan ketentuannya jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka soal dinyatakan valid dengan taraf nyata  $\alpha = 0,25$  atau 5 % dan untuk  $N = 26$  orang, maka diperoleh bahwa  $r_{tabel} = 0,3297$ . Hasil analisis validitas dapat dilihat pada tabel dibawah:

**Tabel 4.1 Hasil Validitas Butir Test**

Butir Soal	Valid	Tidak Valid
Nomor	1, 2, 4, 8, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	3, 5, 6, 7, 12, 13, 15, 18, 22, 23
Jumlah	20	10

Hasil uji validitas dapat dilihat pada lampiran 7

### 2) Uji Reliabilitas Test

Dalam penelitian ini peneliti memilih rumus alpha untuk menguji bagaimana reliabilitas test dengan kriteria pengujian jika  $r_{11} > 0,70$  maka soal dinyatakan reliabel dan layak digunakan dan sebaliknya jika  $r_{11} < 0,70$  maka soal dinyatakan tidak reliabel.

Setelah melakukan perhitungan didapatkan bahwa koefisien reliabilitas instrumen data sebesar 1,0066. Dengan demikian berdasarkan ketentuan maka instrumen test dinyatakan reliabel atau konsisten karena  $r_{11} > 0,70$  yaitu  $1.0066 > 0,70$ . Oleh karena itu instrumen test layak untuk digunakan.

### 3) Tingkat Kesukaran Soal

Uji taraf kesukaran dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat kesukaran yang ada pada suatu soal. Untuk itu kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran antara 0,30-0,70. Setelah dilakukan perhitungan didapatkan hasil uji tingkat kesukaran seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2 Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal**

Kategori	Nomor Soal
Sukar	16, 30
Sedang	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29

Hasil uji taraf kesukaran dapat dilihat pada lampiran 11

### 4) Uji Daya Beda Soal

Uji daya beda soal memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan suatu soal dalam membedakan antara peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi dan peserta didik yang mempunyai kemampuan rendah. Kriteria uji daya beda soal yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3 Hasil Uji Daya Pembeda Soal**

Kategori	Nomor Soal
Jelek	2, 3, 4, 5, 7, 8, 12, 13, 14, 18, 19, 21, 22, 23, 27
Cukup	1, 6, 9, 10, 11, 15, 16, 17, 20, 24, 26, 28, 29, 30
Baik	25

Hasil uji daya pembeda soal dapat dilihat pada lampiran 13



## B. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis untuk menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran dengan hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas.

### 1. Uji Normalitas

Teknik *Liliefors* ialah rumus yang digunakan untuk melakukan uji normalitas dengan persyaratan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada signifikansi 5% dengan  $L_{tabel}$ .

Berikut ini ialah hasil analisis uji normalitas yang dilakukan pada kedua kelompok sampel.

#### a. Hasil belajar matematika (Kelas Kontrol)

Untuk kelas kontrol dengan sampel sebanyak 23, maka  $L_{tabel} = 0,190$ . Setelah dilakukan perhitungan didapatkan bahwa data nilai *pretest* kelas kontrol  $L_{hitung} = 0,171$ . Berdasarkan perhitungan maka data *pretest* berdistribusi normal. Selanjutnya untuk data *posttest* kelas kontrol  $L_{hitung} = 0,157$ . Dengan demikian berdasarkan perhitungan maka data *posttest* juga berdistribusi normal.

#### b. Hasil belajar matematika (Kelas Eksperimen)

Sampel kelas eksperimen sebanyak 27 siswa/i maka  $L_{tabel} = 0,173$ . Dari hasil perhitungan didapatkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen  $L_{hitung} = 0,137$ . Maka data berdistribusi normal. Selanjutnya untuk *posttest* didapatkan bahwa  $L_{hitung} = 0,157$ . Dengan demikian untuk data *posttest* kelas eksperimen juga berdistribusi normal.

**Tabel 4.4 Hasil Analisis Uji Normalitas**

Kelompok	Hasil	N	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
Kontrol	Pre test	23	0,171	0,190	Berdistribusi normal
	Post test	23	0,157	0,190	Berdistribusi normal
Eksperimen	Pre test	27	0,137	0,173	Berdistribusi normal
	Post test	27	0,157	0,173	Berdistribusi normal

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada lampiran 17

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data nilai kedua kelas sampel homogen atau tidak. Kedua data dikatakan homogen apabila data tersebut memiliki varians yang tidak jauh berbeda. Hasil uji homogenitas kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Homogenitas**

Kelompok	Kelas	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Pre test	Kontrol	42,3913	0,070	1,966	Homogen
	Eksperimen	39,601			
Post test	Kontrol	42,5889	1,156	1,966	Homogen
	Eksperimen	36,823			

Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada lampiran 18

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa kedua kelompok sampel homogen. Hal ini dapat dilihat dari kriteria pengujian jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka varians kedua kelompok sampel homogen. Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , yaitu  $0,070 < 1,966$  maka *pre test* kedua kelompok sampel homogen. Selanjutnya untuk data *post test* juga dinyatakan homogen karena  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$ , yaitu  $1,156 < 1,966$ .

### C. Hasil Analisis Data/Pengujian Hipotesis

Setelah kita melakukan uji normalitas dan homogenitas dan mendapat hasil bahwa sebaran data dari kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji t. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.6 Hasil Pengujian Hipotesis**

No	Nilai Statistika	Kelas		$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
		Eksperimen	Kontrol			
1	Rata-Rata	83,148	73,0435	6,993	1,679	$H_a$ Diterima
2	Standar Deviasi	6,0682	6,52602			
3	Varians	36,823	42,5889			
4	Jumlah Sampel	27	23			

Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada lampiran 20

Berdasarkan tabel diatas hasil uji hipotesis yang dilakukan pada data *posttest* kedua kelompok sampel pada taraf  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 27 + 23 - 2 = 48$ , maka  $t_{tabel} = 1,679$ . Dengan demikian berdasarkan ketentuan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $6,993 > 1,679$ , ini artinya bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada MIS Bidayatul Hidayah Rafa ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV. Desain penelitian ini ialah kuantitatif eksperimen yang mana melibatkan dua kelas sebagai sampel penelitian yakni kelas IV Dahran sebagai kelas eksperimen dan kelas IV Arafah sebagai kelas kontrol. Sebelum melakukan perlakuan mengajar maka langkah pertama peneliti lakukan ialah memberikan soal *pretest* kepada setiap siswa pada kedua kelompok sampel yakni terdiri dari 20 butir soal dalam bentuk pilihan ganda.

Selanjutnya siswa diberlakukan perlakuan mengajar berbeda dengan materi yang sama. Kelas kontrol diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melainkan pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian setelah melakukan perlakuan pengajaran pada kedua kelompok sampel, maka pada pertemuan terakhir siswa diberikan *posttest* dengan maksud untuk mengetahui bagaimana hasil belajarnya apakah ada peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan atau tidak.

Untuk lebih jelasnya mengenai bagaimana hasil belajar siswa pada kedua kelompok sampel kelas kontrol maupun kelas eksperimen, maka pada uraian ini akan diuraikan diskripsi data interpretasi hasil penelitian. Dekripsi ini akan merangkum jawaban dari rumusan masalah yang penelitian buat diawal. Adapun pembahasan hasil penelitiannya adalah:

### 1. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Pembahasan ini akan menjawab rumusan masalah nomor 1 mengenai hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) dan hanya mendapat perlakuan dengan pembelajaran konvensional (metode ceramah). Dari hasil belajar matematika siswa dikelas kontrol memperlihatkan bahwa hasil belajarnya sebagian telah mencapai nilai KKM. Berikut ini adalah hasil belajar kelas kontrol:

**Tabel 4.7 Hasil Belajar Kelas Kontrol**

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pree Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1	Annisa Tifany	40	70
2	Arini Lestari	40	70
3	Amelia Wahyuni	45	85
4	Bagas Aryadifa	35	75
5	Dimas Mahendra	40	65
6	Dimas Frenando	35	80
7	Fakhri Zunar	40	75
8	Fariz Pratama	35	65
9	Haikal Wijaya	30	65
10	Kayla Safira Pohan	50	70
11	M. Reyhan	45	80
12	M. Diego Al-Habsy	45	65
13	Marwah Hafizah	30	75
14	M. Ridho	50	70
15	M. Wahyu Sabihis	30	75
16	Nardi Aryanto	35	80
17	Refi Apriando	40	85
18	Rudin Pratama	30	65
19	Safa Hafizah	35	65
20	Sandy Putra	35	70

21	Sayyid Halim	50	75
22	Selgia Putmasari	45	75
23	Robby Suhendar Harahap	40	80
Jumlah		900	1680
Rata-Rata		39,1304	73,0435

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa materi bangun datar persegi dan persegi panjang pada *pree test* rata-rata hasil belajar siswa adalah 39,1304 selanjutnya pada *post test* adalah 73,0435. Dengan demikian berdasarkan hasil belajar dikelas kontrol, maka dapat disimpulkan termasuk kategori cukup.

## 2. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Pada pembahasan ini akan menjawab rumusan masalah kedua yakni untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.8 Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pree Test</i>	Nilai <i>Post Test</i>
1	Adelya Safitri	45	80
2	Algan Bukhori	30	80
3	Anisa	40	80
4	Ayu Liana Azka	45	85
5	Alisa Kasih	35	85
6	Delviyanti	40	90
7	Dafian Gusna Aldivo	50	75
8	Ervina Dwi Cahaya	50	95
9	Faqih Duta Elmusim	40	90
10	Juwita Arafah	45	80

11	Kayla Indah Wahyuni	40	90
12	Maisyarah	45	75
13	Meiyu Rusasi	30	75
14	M. Alif Haikal	40	75
15	M. Fahrizal Setiawan	50	85
16	M. Hafiz Syahna	30	75
17	M. Zaki Raisya	40	85
18	Nayla Ananda	50	85
19	Putri Wandini	45	85
20	Rahmad Abdul Fattah	50	95
21	Rochman	35	85
22	Sultan Ibrahim	35	80
23	Suci Arafah	45	80
24	Tengku Rahma Dina	45	85
25	Tria Ulhaq Syuhada	40	85
26	Wahyu Erdiansya	35	75
27	Zidan Arya Praman	40	90
Jumlah		1115	2245
Rata-Rata		41,296	83,148

Dari tabel diatas diperoleh bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat *pre test* adalah 41,296 dan pada saat *post test* meningkat menjadi 83,148. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata epalajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/20220.

### 3. Pengaruh Model Terhadap Hasil Belajar

Rumusan masalah ketiga yakni melihat pengaruh penerapan model pembelajaran yang digunakan terhadap hasil belajar matematika siswa. Untuk melihat pengaruh tersebut maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada taraf  $\alpha = 0,05$  dimana  $t_{hitung} = 6,993 > t_{tabel} = 1,679$ . Dari kriteria ketentuan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini sudah peneliti lakukan dengan semaksimal mungkin agar mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan prosedur ketentuan ilmiah. Hanya saja ada beberapa hambatan terjadi sebagai keterbatasan dari penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa hambatan tersebut diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Ketika prosedur pembelajaran berlangsung dan ketika siswa dibagi menjadi beberapa kelompok masih ada siswa belum terbiasa dengan kelompok/diskusi
2. Masih ada siswa yang belum bisa memahami materi dengan baik dan merasa sulit untuk mengerjakan soal yang diberikan
3. Waktu penelitian terbatas sehingga hasil belajar siswa belum tercapai secara maksima.
4. Alokasi waktu yang sedikit karena menerapkan model pembelajaran jenis *Teams Games Tournament* (TGT) ini membutuhkan waktu banyak.
5. Pembelajaran dengan cara berkelompok cenderung membuat siswa ribut dan tidak semua siswa bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berikut ini poin-poin kesimpulan yang peneliti tuangkan berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan yaitu:

1. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada kelas Kontrol setelah diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), melainkan menggunakan model pembelajaran konvensional pada saat *pretest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 39,1304 dan setelah dilakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan pada akhirnya dilakukan uji *posttest* terjadi peningkatan nilai rata-rata didapatkan 73,0435.
2. Berdasarkan hasil belajar siswa pada kelas Eksperimen yang dilakukan perlakuan mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada saat *pretest* mendapat nilai rata-rata sebesar 41,296 dan setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terjadi peningkatan signifikan yakni untuk uji *posttest* mendapat nilai rata-rata sebesar 83,148.
3. Setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikelas eksperimen hasil yang didapatkan ternyata terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis *t-test* yang didapatkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 6,993$

$> t_{\text{tabel}} = 1,679$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 27 + 23 - 2 = 48$ . Dengan demikian berdasarkan kriteria pengujian jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Karena  $6,993 > 1,679$  maka diperoleh kesimpulan bahwa “Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tahun Ajaran 2019/2020”.

## **B. Implikasi Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan demikian hasil yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur dalam menentukan model pembelajaran akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini sudah membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Karena dalam penerapannya model TGT ini mampu membuat metode pembelajaran siswa menjadi lebih aktif, saling bekerja sama sesama anggota kelompok, saling menghargai, suasana belajar lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan, lebih bersemangat mengikuti pelajaran dan anggapan siswa bahwa matematika itu sulit bisa dihilangkan.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti, maka peneliti juga mengajukan beberapa saran yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses belajar mengajar, sebagai seorang pendidik guru sudah seharusnya menggunakan beraneka ragam model pembelajaran bervariasi agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, bisa lebih aktif serta tidak mudah bosan yang salah satu model pembelajarannya peneliti sarankan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. Bagi para siswa hendaknya lebih berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta lebih fokus dalam mendengarkan serta menyimak apa disampaikan atau dijelaskan oleh guru agar materi yang diajarkan bisa lebih mudah untuk dipahami.
3. Bagi para pembaca penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi penelitian apabila ingin melakukan sebuah penelitian karena sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi sebelum menerapkannya harus melakukan persiapan matang yakni menyiapkan materi, alat dan bahan serta soal-soal yang akan digunakan.

## DAFTAR BACAAN

- Almujahid, A. Thoha Husein dan Alkhalil, Atho'illah Fathoni. (2013). *Kamus Akbar Bahasa Arab: Indonesia-Arab*. Depok: Gema Insani.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyaningsih, Ujiati. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 3 No. 1.
- Darmawati. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Aktivitas Setting Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 002 Rambah Kabupaten Rokan Hulu*.
- Fatmawati, Elly. 2016. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dengan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Kawengen 01 Kec. Ungaran Timur Kab. Semarang*.
- Jaya, Indra dan Ardat. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka.
- Hamzah, M, A & Muhlisarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Imelda, Ade. 2017. *Al-Tadzkiyyah Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 8 No. 11.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: CV ISCOM.
- Jaya, Farida. 2015. *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU
- Juni, Priansa Donni. 2019. *Pengembangan Strategidan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Khairiyah, Rabiatul. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun*.
- Kusumastuti, Radita Ayu. 2018. *Peningkatan Kerjasama dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III A Kanisius Murukan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Marzuki, Ismail dan Lukmanul Hakim. 2018. “*Model Pembelajaran Kooperatif Perspektif Al-Quran*”, *Jurnal Rausyan Fikr*, Vol. 14. No. 2.
- Misbahuddin. 2014. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mushaf Al-Quran Kementerian Agama Republik Indonesia. 2013. Jakarta : CV Pustaka Jaya Ilmu.
- Modul Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Semester 2 Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017.

- Shihab M. Quraish. 2009. *Tafsir Almisbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Quran*, Jakarta: Lentera Hati, cet. 1 Vol. V.
- Nurmawati. 2014. *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Salim. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Salim dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Armynda Dewi Cita dan Kasmadi Imam Supardi. 2013. “*Pengaruh Model Teams Games Tournament Media Tournament Question Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon*”, Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, Vol. 7, No. 2.
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Rraja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. 2017. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistik Non Parametris*. Bandung: Alfabeta.
- Supranto, Nanda Limakrisna. 2016. *Petunjuk Penelitian Ilmiah Untuk Menyusun Skripsi, Tesis dan Desertasi*, Mitra Wacana Media.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooveratif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Slavin R, E. 2012. *Cooverative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Shoimin, Aris. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syahrur dan Salim. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatifi*. Bandung: ALFABETA.
- Tim Dosen UNIMED. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Umar Bukhari. 2012. *Hadis Tarbawi*. Jakarta: Amzah.
- Usman Moh Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional* Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wandini, R, R. 2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: Widya Puspita.
- Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.

## Lampiran 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN REVISI 2018 (KELAS EKSPERIMEN)

(Disusun Berdasarkan Permendikbud Nomor: 24 Tahun 2016)

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MIS Bidayatul Hidayah Rafa</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: IV (Empat) / II (Dua)</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Matematika</b>
<b>Materi</b>	<b>: Luas dan Keliling Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang</b>
<b>Pertemuan</b>	<b>: 1 dan 2</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 x 35 menit (2 x Pertemuan)</b>

---

---

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

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



## B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang	3.1.1 Memahami cara menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar. 3.1.2 Mengetahui bagaimana menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
2	4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.	4.2.1 Menganalisa cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar. 4.2.2 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu memahami cara menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu mengetahui bagaimana menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu menganalisa cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.

- Dengan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang

#### E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Strategi : *Cooperatif Learning*
- Model : *Teams Games Tournament (TGT)*
- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Matematika untuk SD/MI kelas IV kurikulum 2013 yang disempurnakan Gunanto dan Dhesy. (2016). Gelora Aksara Pratama.
- Modul Matematika untuk SD/MI kelas IV Semester 2 edisi 2017
- Soal-soal terkait dengan materi
- Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Kertas origami, karton, rol, spidol.

#### G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (<b>PPK: Disiplin</b>)</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. (<b>PPK: Religius</b>)</li> <li>• Siswa diminta memeriksa kerapian diri, posisi tempat duduk siswa dan kebersihan kelas.</li> <li>• Siswa diajak berdinamika dengan tepuk kompak/dinamika (<b>PPK: Gotong Royong: Melatih Sikap Kerjasama Siswa</b>)</li> <li>• Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran yang telah</li> </ul>	10 Menit

	<p>dipelajari sebelumnya. <i>Apersepsi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberikan Pree-test</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan, manfaat dari aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	
<b>Inti</b>	<p style="text-align: center;"><b>PERTEMUAN I</b></p> <p><b>AYO MENGAMATI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang bangun datar persegi dan persegi panjang dan menuliskannya dipapan tulis</li> <li>• Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait dengan materi yang akan dipelajari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang mereka ketahui tentang materi yang akan dipelajari (<i>4C : Communication</i>)</li> <li>• Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang bangun datar persegi dan persegi panjang dan meminta siswa untuk menyimak penjelasan yang disampaikan agar siswa dapat mengetahui perbedaan antara kedua bangun datar tersebut.</li> <li>• Guru menunjukkan alat peraga berupa buku, kertas origami, dan karton yang berbentuk persegi dan persegi panjang dan meminta siswa untuk mengamati dan membedakan antara kedua bangun datar tersebut. (<i>4.C : Communication, 5.M : Mengamati</i>)</li> </ul> <p><b>AYO BERTANYA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah mengerti tentang materi yang dipelajari serta memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya (<i>4.C: Comunication, 4.C: Critical Thinking</i>) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah sudah paham mengenai bangun datar persegi dan persegi panjang ?</li> </ul> </li> </ul>	125 Menit

	<p>- Apakah masih ada yang ingin ditanyakan ?</p> <p><b>AYO BERLATIH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang yang heterogen berdasarkan tingkat kemampuan siswa.</li> <li>• Selanjutnya setiap kelompok siswa dibagikan kertas karton</li> <li>• Guru menyuruh siswa untuk membentuk persegi dan persegi panjang pada kertas karton tersebut sesuai dengan ketentuan panjang dan lebar yang disampaikan oleh guru. (<i>4.C : Critical Thinking, 4.C : Collaborative</i>)</li> <li>• Setelah selesai setiap perwakilan kelompok maju depan menunjukkan hasil kerja kelompoknya.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>PERTEMUAN II</b></p> <p><b>AYO MENGAMATI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menguji pemahaman siswa tentang rumus mencari luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.</li> <li>• Selanjutnya guru menjelaskan materi tentang rumus mencari luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang dan menuliskannya dipapan tulis dan meminta siswa untuk mengamatinya.</li> <li>• Setelah itu guru memberikan beberapa contoh soal terkait dengan perhitungan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.</li> </ul> <p><b>AYO BERTANYA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham mengenai perhitungan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang untuk bertanya sebelum diberikan soal latihan</li> </ul>	
--	--	--

	<p><b>AYO BERLATIH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam kelompok yang sama, siswa dibagikan lembar kerja untuk menguji pemahaman siswa terkait dengan materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok dan meminta setiap kelompok untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam menjawab lembar kerja tersebut .(<i>4.C: Collaborative, 4.C: Critical Thinking</i>)</li> <li>• Setelah selesai perwakilan dari setiap kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain harus memeriksa apakah jawaban yang disampaikan oleh kelompok tersebut betul atau tidak</li> <li>• Jawaban dari setiap kelompok sama-sama diperiksa untuk mendapatkan jawaban yang sebenarnya.</li> <li>• Jika jawaban yang disampaikan betul maka pada lembar kerja dibuat benar dan jika salah maka dibuat salah</li> </ul>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dipelajari . (<i>HOTS: Reflektif</i>): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini ?</li> <li>- Apakah masih ada yang belum dimengerti ?</li> <li>- Apakah masih ada pertanyaan ?</li> </ul> </li> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran</li> <li>• Sebelum kelas ditutup melakukan doa bersama. (<i>PPK: Religius</i>)</li> <li>• Kelas ditutup dengan salam.</li> </ul>	<p>5 Menit</p>

### **PEMBELAJARAN PENGAYAAN**

- Guru memberikan tugas lanjutan bagi siswa yang telah mampu memahami materi yang telah dipelajari dengan memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah masing-masing.

### **PEMBELAJARAN REMEDIAL**

- Siswa yang belum terampil atau masih kurang mengerti tentang materi yang telah dipelajari, maka siswa yang lain dapat membantunya dalam mengerjakan tugas rumahnya.

## **H. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

### **1. Penilaian Sikap**

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Kerja Sama				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Adelya Safitri												
2	Algan Bukhori												
3	Anisa												
4	Ayu Liana Azka												
5	Alisa Kasih												
dsb													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

## 2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

Skor penilaian : 100

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### 1) Penilaian Pengetahuan

- Dapat mengerjakan soal latihan berupa tugas kelompok membuat bangun datar persegi dan persegi panjang.
- Mengerjakan soal latihan

Banyak soal : 10 buah

Skor maksimal : 100

Skor setiap jawaban : 10

### 2) Penilaian Keterampilan

- Keterampilan dalam berdiskusi

Kriteria	Bagus Sekali 4	Cukup 3	Berlatih lagi 2	Perlu Pendampingan 1
<b>Mendengarkan</b>	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan.
<b>Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)</b>	Merespons dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat.	Merespons dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.

<b>Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)</b>	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespons sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.
--	--	--	---	---

**Catatan** : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria

Catatan Guru Bidang Studi Matematika :

.....  
 .....

Catatan Kepala Madrasah:

.....  
 .....

**Medan, Februari 2020**

**Guru Bidang Studi Matematika**

**Peneliti**

**Dewi Ekasari, S.Pd.I**

**Yusma Yarni Pohan**

**NIM 03.06.16.20.92**

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah MIS Bidayatul Hidayah Rafa**

**Lisnawati, S.Pd**



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN REVISI 2018**  
**(KELAS EKSPERIMEN)**

(Disusun Berdasarkan Permendikbud Nomor: 24 Tahun 2016)

**Satuan Pendidikan** : MIS Bidayatul Hidayah Rafa  
**Kelas / Semester** : IV (Empat) / II (Dua)  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Materi** : Luas dan Keliling Bangun Datar Persegi  
dan Persegi Panjang  
**Pertemuan** : 3 dan 4  
**Alokasi Waktu** : 4 x 35 menit (2 x Pertemuan)

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar	3.1.1 Memahami cara menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan

	persegi dan persegi panjang	persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar. 3.1.2 Mengetahui bagaimana menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
2	4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.	4.2.1 Menganalisa cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar. 4.2.2 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu memahami cara menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu mengetahui bagaimana menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu menganalisa cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu menyelesaikan

permasalahan yang melibatkan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang

#### E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Strategi : *Cooperatif Learning*
- Model : *Teams Games Tournament (TGT)*
- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Matematika untuk SD/MI kelas IV kurikulum 2013 yang disempurnakan Gunanto dan Dhesy. (2016). Gelora Aksara Pratama.
- Modul Matematika untuk SD/MI kelas IV Semester 2 edisi 2017
- Soal-soal terkait dengan materi
- Spidol, Rol
- Kartu soal
- Penanda team
- Papan tulis
- *Reward* (hadiah bagi kelompok yang mendapat skor terbanyak)

#### G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (<b>PPK: Disiplin</b>)</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. (<b>PPK: Religius</b>)</li> <li>• Siswa diminta memeriksa kerapian diri, posisi tempat duduk siswa dan kebersihan kelas.</li> <li>• Siswa diajak berdinamika dengan tepuk kompak/dinamika (<b>PPK: Gotong Royong: Melatih Sikap Kerjasama Siswa</b>)</li> </ul>	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. <i>Apersepsi</i></li> <li>• Guru menyampaikan tujuan, manfaat dari aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	
<b>Inti</b>	<p style="text-align: center;"><b>PERTEMUAN I</b></p> <p><b>AYO MENGAMATI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya tentang luas dan keliling persegi dan persegi panjang</li> <li>• Siswa dan guru melakukan tanya jawab untuk menguji pemahaman siswa. (<i>4C: Communication</i>)</li> <li>• Selanjutnya guru memberikan penjelasan materi secara singkat dan memberikan beberapa contoh soal terkait dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.</li> </ul> <p><b>AYO BERDISKUSI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta siswa untuk kembali kedalam kelompok masing-masing yang telah dibagi sebelumnya berdasarkan tingkat kemampuan siswa.</li> <li>• Setelah semua siswa terbagi kedalam beberapa kelompok, guru kemudian membagikan bahan diskusi yang nantinya akan menjadi soal dalam kartu bernomor ketika <i>games tournament</i> dimainkan. (<i>4C: Collaborative, 4C : Critical Thinking</i>)</li> <li>• Masing-masing kelompok diminta untuk mencari jawabannya serta mendalami materi yang telah dipelajari, dan lebih khususnya setiap anggota kelompok harus mempersiapkan anggota kelompoknya agar dapat bekerja sama dengan baik dan optimal agar nantinya bisa mendapatkan skor tertinggi.</li> </ul>	115 Menit

	<p style="text-align: center;"><b>PERTEMUAN II</b></p> <p><b>AYO BERTANYA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apa yang belum dipahami tentang materi yang telah dipelajari sebelum <i>games tournament</i> dimainkan (<b>4.C: <i>Comunication, 4.C: Critical Thinking</i></b>)</li> </ul> <p><b>AYO BERMAIN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dingatkan kembali agar setiap kelompok harus bisa mempersiapkan anggota kelompoknya agar dapat bekerja sama dengan baik dan optimal dalam meja <i>tournament</i>.</li> <li>• Sebelum <i>games tournament</i> dimulai guru meminta agar setiap kelompok menampilkan yel-yel kelompoknya masing-masing. (<b>5M: <i>Mencoba</i></b>)</li> <li>• Selanjutnya guru memberikan instruksi tentang teknik permainan yang akan dilakukan bagaimana untuk mendapatkan skor atau nilai dalam meja <i>tournament</i> yaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan (<i>games</i>) ini terdiri dari soal-soal yang terkait dengan materi luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang yang terdiri pertanyaan sederhana yang diberi nomor dalam bentuk kartu soal.</li> <li>- Permainan atau <i>games</i> ini dimainkan dimeja <i>tournament</i>, dan setiap kelompok mengirimkan 3 orang sebagai perwakilan dari kelompoknya, 2 orang sebagai penjawab dan 1 orang lagi bertugas untuk membacakan soal, sementara anggota lainnya sebagai tim sukses.</li> <li>- Setelah semua siswa perwakilan dari setiap kelompok atau <i>team</i> menempati meja <i>tournament</i>, maka setiap meja diberi penanda kelompok masing-</li> </ul> </li> </ul>	
--	---	--

	<p>masing, yaitu teams A, teams B, teams C dan seterusnya.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Dalam <i>games</i> ini ada namanya pembaca, penantang I, penantang II dan seterusnya sesuai banyak kelompok yang ada</li><li>- Soal wajib ada 5 yang mana setiap kelompok wajib untuk menjawabnya. Namun jika kelompok wajib tidak bisa menjawab maka kelompok penantang boleh untuk menjawab.</li><li>- Anggota team yang bertugas sebagai pembaca harus mengambil salah satu kartu bernomor, lalu kemudian membacakan pertanyaan dengan keras agar kelompok lain bisa mendengarnya. Ketika soal siap dibawa maka kelompok wajib harus menjawabnya agar mendapatkan skor.</li><li>- Penantang I berhak menantang team pembaca jika dia memang mau (memberikan jawaban yang berbeda) atau boleh melewatkannya.</li><li>- Sedangkan penantang II dan seterusnya boleh menantang jika penantang lain melewatkannya. Penantang terakhir bertugas untuk memeriksa jawaban yang benar, kelompok yang jawabannya benar maka akan mendapatkan skor. Skor untuk satu soal yang benar adalah 100.</li><li>- Kegiatan ini dilakukan secara terus menerus secara bergantian hingga permainan semua kelompok siap menjawab soal wajib.</li><li>- Selanjutnya guru membacakan soal rebutan yang mana setiap kelompok boleh untuk menjawabnya. Siapa cepat maka kelompoknya lah yang mendapatkan skor.</li></ul>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah permainan atau <i>tournament</i> ini berakhir, guru dan siswa kemudian menghitung perolehan yang didapat oleh setiap kelompok dan mengumumkan kelompok yang menang. Kelompok yang menang ini nantinya akan mendapatkan reward.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dipelajari . (<b>HOTS: Reflektif</b>): <ul style="list-style-type: none"> <li>Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini ?</li> <li>Apakah masih ada yang belum dimengerti ?</li> <li>Apakah masih ada pertanyaan ?</li> </ul> </li> <li>Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari pada hari ini.</li> <li>Siswa diberikan <i>post test</i></li> <li>Sebelum kelas ditutup melakukan doa bersama. (<b>PPK: Religius</b>)</li> <li>Kelas ditutup dengan salam.</li> </ul>	15 Menit

### PEMBELAJARAN PENGAYAAN

- Siswa yang telah mampu memahami materi diminta agar dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari ketika menemukan permasalahan yang berkaitan dengan perhitungan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.

### PEMBELAJARAN REMEDIAL

- Siswa yang belum terampil atau masih kurang mengerti tentang materi yang telah dipelajari, maka dapat mengulang materi tersebut dengan bimbingan guru dan orang tua.

## H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

### 1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Kerja Sama				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

1	Adelya Safitri													
2	Algan Bukhori													
3	Anisa													
4	Ayu Liana Azka													
5	Alisa Kasih													
Ds b														

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) :

## 2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

Skor penilaian : 100

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### 1) Penilaian Pengetahuan

- Dapat mengerjakan soal latihan yang berkaitan dengan materi

### 2) Penilaian Keterampilan

**Keterampilan dalam berdiskusi dan *Games Tournament***

Kriteria	Bagus Sekali 4	Cukup 3	Berlatih lagi 2	Perlu Pendampingan 1
<b>Mendengarkan</b>	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan.



<b>Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)</b>	Merespons dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat.	Merespons dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
<b>Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)</b>	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespons sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

**Catatan** : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria

Catatan Guru Bidang Studi Matematika :

.....  
 .....  
 .....

Catatan Kepala Madrasah:

.....  
 .....  
 .....

**Guru Bidang Studi Matematika**

**Medan, Maret 2020**

**Peneliti**

**Dewi Ekasari, S.Pd.I**

**Yusma Yarni Pohan**

**NIM 03.06.16.20.92**

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah MIS Bidayatul Hidayah Rafa**

**Lisnawati, S.Pd.I**

**Lampiran 2**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN REVISI 2018**  
**(KELAS KONTROL)**

(Disusun Berdasarkan Permendikbud Nomor: 24 Tahun 2016)

**Satuan Pendidikan** : MIS Bidayatul Hidayah Rafa  
**Kelas / Semester** : IV (Empat) / II (Dua)  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Materi** : Luas dan Keliling Bangun Datar Persegi  
dan Persegi Panjang  
**Alokasi Waktu** : 4 x 35 menit (2 x Pertemuan)

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR**

NO	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.1 Menjelaskan dan menentukan luas dan	3.1.1 Memahami cara menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang

	keliling bangun datar persegi dan persegi panjang	3.1.2 Mengetahui bagaimana menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
2	4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.	4.2.1 Menganalisa cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar. 4.2.2 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu memahami cara menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu mengetahui bagaimana menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu menganalisa cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
- Dengan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.

**D. MATERI PEMBELAJARAN**

- Luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang

**E. METODE PEMBELAJARAN**

- Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah

**F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN**

- Buku Matematika untuk SD/MI kelas IV kurikulum 2013 yang disempurnakan Gunanto dan Dhesy. (2016). Gelora Aksara Pratama
- Modul Matematika untuk SD/MI kelas IV Semester 2 edisi 2017
- Soal-soal terkait dengan materi
- Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Karton, Origami, Rol dan Spidol

**G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (<i>PPK: Disiplin</i>)</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. (<i>PPK: Religius</i>)</li> <li>• Siswa diminta memeriksa kerapian diri, posisi tempat duduk siswa dan kebersihan kelas.</li> <li>• Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. <i>Apersepsi</i></li> <li>• Siswa diberikan pre-test</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan, manfaat dari aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	15 Menit
<b>Inti</b>	<p style="text-align: center;"><b>PERTEMUAN I</b></p> <p><b>AYO MENGAMATI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang bangun datar persegi dan persegi panjang dan menuliskannya dipapan tulis</li> <li>• Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait dengan</li> </ul>	120 Menit

	<p>materi yang akan dipelajari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang mereka ketahui tentang materi yang akan dipelajari (<i>4C : Communication</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan materi pembelajaran tentang bangun datar persegi dan persegi panjang, menjelaskan sifat-sifatnya dan meminta siswa untuk menyimak penjelasan yang disampaikan.</li> </ul> <p><b>AYO BERTANYA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah mengerti tentang materi yang dipelajari serta memberikan kesempatan kepada siswa yang belum paham untuk bertanya. (<i>4.C: Comunication, 4.C: Critical Thinking</i>)</li> </ul> <p><b>AYO BERLATIH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang dalam satu kelompok.</li> <li>• Setelah itu masing-masing kelompok dibagikan kertas karton</li> <li>• Selanjutnya setiap kelompok diminta untuk membentuk bangun datar persegi dan persegi panjang</li> <li>• Setelah selesai perwakilan kelompok maju kedepan dan menunjukkan hasil kerja kelompoknya.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>PERTEMUAN II</b></p> <p><b>AYO MENGAMATI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk mengamati alat peraga yang ditunjukkan oleh guru yaitu kertas HVS dan kertas origami. (<i>5M : Mengamati</i>)</li> <li>• Setelah itu guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait dengan kedua alat peraga tersebut. Apakah siswa bisa untuk membedakannya.</li> <li>• Kemudian siswa diminta untuk menyebutkan sifat-</li> </ul>	
--	---	--

	<p>sifat dari kedua bangun datar tersebut dan apa yang menjadi perbedaan dari keduanya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait dengan perbedaan antara kedua bangun datar tersebut.</li> </ul> <p><b>AYO MENCoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta untuk mencari contoh lain yang ada didalam kelas yang bisa dikategorikan bangun datar persegi dan persegi dan persegi panjang.</li> <li>• Secara bergantian siswa tunjuk tangan dan menyebutkan contoh lain yang ada didalam kelas.</li> </ul> <p><b>AYO BERLATIH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa secara mandiri diminta untuk menuliskan contoh bangun datar persegi dan persegi panjang dalam buku tulisnya masing-masing minimal 5 contoh.</li> <li>• Selanjutnya siswa yang telah siap menjawab diminta maju kedepan untuk membacakan hasil kerjanya.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dipelajari . (<b>HOTS: Reflektif</b>): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini ?</li> <li>- Apakah masih ada yang belum dimengerti ?</li> <li>- Apakah masih ada pertanyaan ?</li> </ul> </li> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari pada hari ini.</li> <li>• Siswa menyimak penjelasan guru tentang tugas yang akan dilakukan di rumah.</li> <li>• Sebelum kelas ditutup melakukan doa bersama. (<b>PPK: Religius</b>)</li> <li>• Kelas ditutup dengan salam.</li> </ul>	5 Menit

### **PEMBELAJARAN PENGAYAAN**

- Guru memberikan tugas lanjutan bagi siswa yang telah mampu memahami materi yang telah dipelajari dengan memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah masing-masing.

### **PEMBELAJARAN REMEDIAL**

- Siswa yang belum terampil atau masih kurang mengerti tentang materi yang telah dipelajari, maka siswa yang lain dapat membantunya dalam mengerjakan tugas rumahnya.

## **H. PENILAIAN PEMBELAJARAN**

### **1. Penilaian Sikap**

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Annisa Tifany												
2	Arini Lestari												
3	Amelia Wahyuni												
4	Bagas Arya Difa												
5	Dimas Mahendra												
Ds b													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

### **2. Penilaian Pengetahuan**

- Mengerjakan soal latihan secara berkelompok maupun mandiri

### **3. Penilaian Keterampilan**

- Keterampilan dalam berdiskusi



Catatan Guru Bidang Studi Matematika

.....

.....

Catatan Kepala Madrasah:

.....

.....

**Medan, Maret 2020**

**Guru Bidang Studi Matematika**

**Peneliti**

**Rara Winati, S.Pd**

**Yusma Yarni Pohan**

**NIM 03.06.16.20.92**

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah MIS Bidayatul Hidayah Rafa**

**Lisnawati, S.Pd.I**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN REVISI 2018**  
**(KELAS KONTROL)**

(Disusun Berdasarkan Permendikbud Nomor: 24 Tahun 2016)

**Satuan Pendidikan** : MIS Bidayatul Hidayah Rafa  
**Kelas / Semester** : IV (Empat) / II (Dua)  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Materi** : Luas dan Keliling Bangun Datar Persegi  
dan Persegi Panjang  
**Alokasi Waktu** : 4 x 35 menit (2 x Pertemuan)

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

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

**B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR**

<b>NO</b>	<b>KOMPETENSI DASAR (KD)</b>	<b>INDIKATOR</b>
1	3.1 Menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang	3.1.1 Memahami cara menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.

		3.1.2 Mengetahui bagaimana menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
2	4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.	4.2.1 Menganalisa cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar. 4.2.2 Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu memahami cara menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
2. Dengan menjelaskan dan menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu mengetahui bagaimana menentukan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
3. Dengan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu menganalisa cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.
4. Dengan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang melibatkan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang didalam kelas dengan baik dan benar.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang

#### E. METODE PEMBELAJARAN

- Diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah

#### F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Matematika untuk SD/MI kelas IV kurikulum 2013 yang disempurnakan Gunanto dan Dhesy. (2016). Gelora Aksara Pratama.
- Modul Matematika untuk SD/MI kelas IV Semester 2 edisi 2017
- Soal-soal terkait dengan materi
- Lembar Kerja Siswa (LKS)

#### G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa. (<i>PPK: Disiplin</i>)</li> <li>• Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. (<i>PPK: Religius</i>)</li> <li>• Siswa diminta memeriksa kerapian diri, posisi tempat duduk siswa dan kebersihan kelas.</li> <li>• Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. <i>Apersepsi</i></li> <li>• Guru menyampaikan tujuan, manfaat dari aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.</li> </ul>	10 Menit
<b>Inti</b>	<p style="text-align: center;"><b>PERTEMUAN I</b></p> <p><b>AYO MENGAMATI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengulas kembali materi yang dibahas sebelumnya tentang bangun datar persegi dan persegi panjang.</li> <li>• Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait dengan materi yang akan dipelajari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa yang mereka ketahui tentang materi yang akan dipelajari (<i>4C</i> :</li> </ul>	115 Menit

	<p><i>Communication)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi tentang luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang dan memperhatikan yang ditulis guru dipapan tulis.</li> <li>• Selanjutnya guru menuliskan beberapa contoh soal terkait dengan mencari luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.</li> <li>• Siswa diberikan kesempatan untuk maju kedepan mengerjakan contoh soal yang ada dipapan tulis.</li> </ul> <p><b>AYO BERTANYA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang dipelajari jika masih belum paham. (<b>4.C: <i>Comunication, 4.C: Critical Thinking</i></b>)</li> <li>• Siswa diminta untuk mencatat apa yang ditulis guru dipapan tulis dalam buku tulisnya masing-masing.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>PERTEMUAN II</b></p> <p><b>AYO BERLATIH</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta agar kembali membentuk kelompok diskusi yang telah dibagi sebelumnya terdiri dari 5-6 orang dalam satu kelompok.</li> <li>• Setelah itu masing-masing kelompok dibagikan lembar kerja terkait dengan materi yang telah dipelajari.</li> <li>• Siswa diminta untuk berdiskusi dan bekerja sama untuk mencari jawaban dari lembar kerja yang tersebut. (<b>4 C: <i>Collaborative, 4C: Critical Thinking</i></b>)</li> <li>• Setelah selesai perwakilan dari setiap kelompok maju kedepan untuk membacakan hasil kerja kelompoknya. (<b>4C : <i>Communication</i></b>)</li> <li>• Selanjutnya jawaban dari setiap kelompok sama-sama diperiksa untuk mengetahui jawaban yang sebenarnya.</li> </ul>	
--	---	--

<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dipelajari . (<b>HOTS: Reflektif</b>): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa saja yang telah dipelajari dari kegiatan hari ini ?</li> <li>- Apakah masih ada yang belum dimengerti ?</li> <li>- Apakah masih ada pertanyaan ?</li> </ul> </li> <li>• Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari pada hari ini.</li> <li>• Siswa diberikan <i>post test</i>.</li> <li>• Sebelum kelas ditutup melakukan doa bersama. (<b>PPK: Religius</b>)</li> <li>• Kelas ditutup dengan salam.</li> </ul>	15 Menit
----------------	---	----------

### PEMBELAJARAN PENGAYAAN

- Siswa yang telah mampu memahami materi diminta agar dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari ketika menemukan permasalahan yang berkaitan dengan perhitungan luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang.

### PEMBELAJARAN REMEDIAL

- Siswa yang belum terampil atau masih kurang mengerti tentang materi yang telah dipelajari, maka dapat mengulang materi tersebut dengan bimbingan guru dan orang tua.

## H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

### 1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Annisa Tifany												
2	Arini Lestari												

<b>3</b>	Amelia Wahyuni												
<b>4</b>	Bagas Arya Difa												
<b>5</b>	Dimas Mahendra												
<b>dsb</b>													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

## 2. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

Skor penilaian : 100

$$\text{Penilaian} : \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### 1) Penilaian Pengetahuan

Mengerjakan soal latihan secara berkelompok

Banyak soal : 10 buah

Skor maksimal : 100

Skor setiap jawaban : 10

### 2) Penilaian Keterampilan

- Keterampilan dalam berdiskusi

Catatan Guru Bidang Studi Matematika :

.....  
 .....  
 .....

Catatan Kepala Madrasah:

.....  
 .....  
 .....

**Guru Bidang Studi Matematika**

**Medan, Maret 2020**

**Peneliti**

**Rara Winati, SPd**

**Yusma Yarni Pohan**

**NIM 03.06.16.20.92**

**Mengetahui**

**Kepala Sekolah MIS Bidayatul Hidayah Rafa**

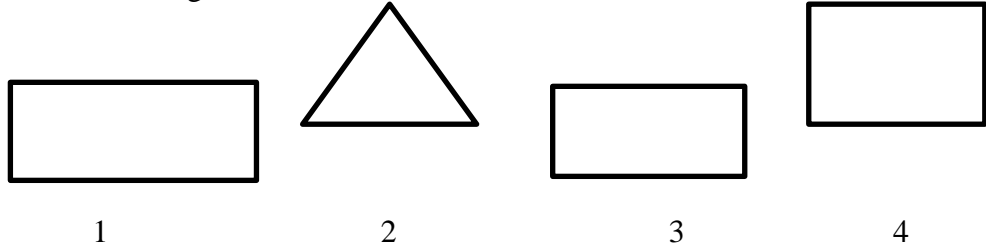
**Lisnawati, S.Pd**



### Lampiran 3

#### LEMBAR KERJA SISWA

1. Sebutkan ciri-ciri bangun datar persegi panjang!
2. Apa yang membedakan bangun datar persegi dan persegi panjang !
3. Perhatikan bangun datar dibawah ini



Bangun yang termasuk contoh bangun datar persegi adalah nomor.....

4. Jika suatu persegi panjang mempunyai panjang 28 cm dan lebar 9 cm, maka luas dari persegi panjang tersebut adalah.....
5. Panjang sisi suatu bangun datar persegi jika mempunyai luas 576 adalah.....
6. Diketahui panjang sebuah lemari berbentuk persegi panjang adalah 5 cm dan lebarnya 3 cm, maka tentukan lah luas dan keliling dari lemari tersebut!
7. Keliling sebuah persegi panjang jika mempunyai panjang 15 cm dan lebar 10 cm adalah.....
8. Jika sebuah persegi mempunyai sisi 14 cm, maka tentukanlah kelilingnya!
9. Tentukan luas dan keliling bangun datar persegi yang mempunyai panjang sisi 9 cm !
10. Tentukan luas bangun datar persegi panjang jika mempunyai panjang 9 cm dan lebar 5 cm !

**KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA**

1. - Memiliki empat ruas garis
  - Dua garis yang berhadapan sama panjang
  - Memiliki dua macam ukuran yaitu panjang dan lebar
2. Yang membedakan bangun datar persegi dan persegi panjang adalah persegi mempunyai empat ruas garis yang ukurannya sama panjang.
3. bangun datar persegi adalah nomor 4
4.  $252 \text{ cm}^2$
5. 24 cm
6.  $L = 15 \text{ cm}^2$  dan  $K = 16 \text{ cm}$
7. 50 cm
8. 56 cm
9. 81 cm
10.  $45 \text{ cm}^2$

## Lampiran 4

### INSTRUMEN TEST PILIHAN GANDA

**Mata Pelajaran : Matematika**

**Materi Pokok : Luas dan Keliling Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang**

#### Petunjuk Pengisian:

- Tulislah nama dan kelas terlebih dahulu pada lembar jawaban !
- Kerjakan soal dibawah ini dengan cara memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang menurut Anda paling benar !
- Kerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan !
- Bekerjalah dengan sendiri !

1. Di bawah ini yang bukan termasuk ciri-ciri persegi panjang adalah ....
  - a. Keempat sudutnya siku-siku
  - b. Keempat sisinya sama panjang
  - c. Mempunyai 2 simetri lipat
  - d. Mempunyai 2 simetri putar
2. Rumus luas dan keliling persegi panjang adalah ....
  - a.  $L = s \times s$  dan  $K = 4 \times s$
  - b.  $L = p \times l$  dan  $K = 2 \times p \times l$
  - c.  $L = p + l$  dan  $K = 2 \times (p + l)$
  - d.  $L = p \times l$  dan  $K = 2 \times (p + l)$
3. Bangun datar yang mempunyai ciri-ciri keempat sisinya sama panjang adalah .....
  - a. Segi tiga
  - b. Persegi panjang
  - c. Persegi
  - d. Jajar genjang
4. Perhatikan gambar dibawah ini !

Gambar yang termasuk bangun datar persegi panjang adalah.....



a



b



c

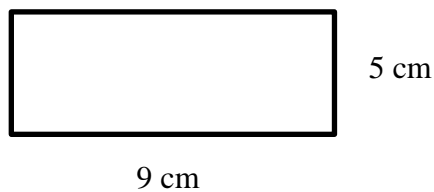


d

5. Rumus mencari luas sebuah bangun datar persegi adalah.....
  - a.  $P \times l$
  - b. Sisi x sisi
  - c. Sisi x lebar
  - d.  $4 \times$  sisi

6. Suatu persegi panjang memiliki panjang 28 cm dan lebar 9 cm, maka luasnya adalah ....  $\text{cm}^2$ 
  - a. 242
  - b. 250
  - c. 252
  - d. 262
7. Luas suatu persegi panjang adalah  $128 \text{ cm}^2$ . Jika panjangnya 16 cm, maka lebarnya adalah .... cm
  - a. 6
  - b. 7
  - c. 8
  - d. 9
8. Sebuah persegi mempunyai sisi sepanjang 6 cm, maka luas dan keliling persegi tersebut adalah.....
  - a.  $L = 12 \text{ cm}^2$  dan  $K = 20 \text{ cm}$
  - b.  $L = 36 \text{ cm}^2$  dan  $K = 24 \text{ cm}$
  - c.  $L = 45 \text{ cm}^2$  dan  $K = 32 \text{ cm}$
  - d.  $L = 36 \text{ cm}^2$  dan  $K = 12 \text{ cm}$
9. Selebar kain dengan ukuran panjang 150 cm dan lebarnya 75 cm. Keliling kain tersebut adalah .... cm.
  - a. 450
  - b. 475
  - c. 500
  - d. 510
10. Keliling persegi panjang 88 cm. Jika panjangnya 26 cm, maka lebarnya adalah .... cm
  - a. 12
  - b. 14
  - c. 16
  - d. 18
11. Panjang sisi suatu persegi yang memiliki keliling 64 cm adalah.....cm
  - a. 4
  - b. 6
  - c. 8
  - d. 16
12. Kebun kakek berbentuk persegi panjang berukuran panjang 75 meter dan lebar 45 meter. Di sekeliling kebun akan dipasang pagar dengan biaya Rp 115.000,00 per meter. Biaya yang diperlukan untuk pemasangan pagar tersebut adalah ....
  - a. Rp 27.600.000,00
  - b. Rp 27.800.000,00
  - c. Rp 28.200.000,00
  - d. Rp 28.400.000,00
13. Sebuah kolam renang berbentuk persegi panjang memiliki panjang 40 meter dan lebar 20 meter. Luas dari kolam renang tersebut adalah ....  $\text{m}^2$ 
  - a. 800
  - b. 900
  - c. 100
  - d. 120
14. Keliling sebuah kebun 160 m. Jika panjang kebun 50 m, maka lebar kebun tersebut adalah ....
  - a. 30
  - b. 35
  - c. 40
  - d. 45
15. Sebuah bingkai foto berbentuk persegi mempunyai panjang sisi 12 cm, maka luas dari bingkai foto tersebut adalah..... $\text{cm}^2$

- a. 144                      b. 145                      c. 146                      d. 147
16. Pekarangan belakang rumah paman berbentuk persegi panjang berukuran panjang 68 meter dan lebar 45 meter akan dibuatkan pagar dari bambu. Tiap meter membutuhkan 3 bambu. Banyaknya bambu yang dibutuhkan untuk membuat pagar pekarangan adalah ....
- a. 670                                      c. 678  
b. 675                                      d. 680
17. Sebuah halaman berbentuk persegi panjang, kelilingnya 210 m dan lebarnya 35 m. Luas halaman tersebut adalah .... m<sup>2</sup>
- a. 2.450 m<sup>2</sup>                                      c. 2.470 m<sup>2</sup>  
b. 2.460 m<sup>2</sup>                                      d. 2.480 m<sup>2</sup>
18. Keliling sebuah persegi adalah 36 cm, maka panjang sisi dari bangun tersebut adalah..... cm
- a. 7                      b. 8                      c. 9                      d. 10
19. Keliling suatu persegi panjang berbentuk lemari adalah 80 cm, jika panjangnya adalah 26 cm, maka panjang lebar dari lemari tersebut adalah....
- a. 10 cm                      b. 12 cm                      c. 14 cm                      d. 16 cm
20. Perhatikan gambar dibawah ini




Luas bangun pada gambar di atas adalah .... cm<sup>2</sup>

- a. 40                      b. 60                      c. 45                      d. 75
21. 

A rectangle is shown with a horizontal length of 14 cm and a vertical width of 8 cm.

Keliling bangun pada gambar di atas adalah .... cm

- a. 44                      b. 45                      c. 54                      d. 35

22. Ayah membuat papan tulis berukuran 200 cm x 150 cm. Papan tulis tersebut membutuhkan 2 kaleng cat berukuran kecil untuk tiap m<sup>2</sup>. Cat yang dibutuhkan ayah untuk mengecat papan tulis tersebut adalah .... kaleng.
- a. 4                      b. 5                      c. 6                      d. 8
23. Panjang kolam ikan 55 meter dan lebarnya 33 meter. Keliling kolam ikan tersebut adalah .... m
- a. 170                      b. 172                      c. 174                      d. 176
24.  9 cm
- Luas bangun pada gambar di atas adalah .... cm
- a. 65                      b. 80                      c. 72                      d. 81
25. Sebuah ubin berbentuk persegi panjang dengan ukuran 30 cm x 25 cm. Jika terdapat 600 ubin, maka ubin tersebut dapat menutup lantai seluas .... m<sup>2</sup>
- a. 40                      b. 42,5                      c. 45                      d. 45,5
26. Keliling sebuah persegi yang panjang sisinya 14 cm adalah.... cm
- a. 28                      b. 42                      c. 56                      d. 70
27. Keliling sebuah persegi panjang jika ia mempunyai panjang 15 cm dan lebar 10 cm adalah..... cm
- a. 150                      b. 25                      c. 50                      d. 40
- 28 Panjang sisi suatu bangun datar persegi jika ia mempunyai luas 576 adalah..... cm
- a. 24                      b. 25                      c. 26                      d. 27
29. Jika sebuah persegi mempunyai panjang sisi 14 cm, maka luas darinya adalah.....cm<sup>2</sup>
- a. 194                      b. 195                      c. 196                      d. 197
- 30 Jika sebuah bangunan berbentuk persegi mempunyai luas 225 cm<sup>2</sup>, maka keliling bangunan tersebut adalah.....cm
- a. 50                      b. 60                      c. 70                      d. 80

**KUNCI JAWABAN TEST PILIHAN GANDA**

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. B  | 16. C |
| 2. D  | 17. A |
| 3. C  | 18. C |
| 4. B  | 19. C |
| 5. B  | 20. C |
| 6. C  | 21. A |
| 7. C  | 22. C |
| 8. B  | 23. D |
| 9. A  | 24. D |
| 10. D | 25. C |
| 11. D | 26. C |
| 12. A | 27. A |
| 13. A | 28. A |
| 14. A | 29. C |
| 15. A | 30. B |

## Lampiran 5

### SOAL PILIHAN GANDA (POST-TEST)

**Mata Pelajaran : Matematika**

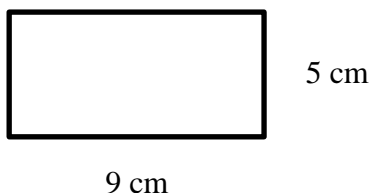
**Kelas/Sem : IV/ II (Dua)**

**Materi Pokok : Luas dan Keliling Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang**

**Petunjuk Pengisian :**

- Tulislah nama dan kelas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang telah tersedia !
- Kerjakan soal dibawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang menurut anda paling benar !
- Kerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan !

1. Panjang sisi suatu bangun datar persegi jika ia mempunyai luas  $576 \text{ cm}^2$  adalah..... cm
  - a. 24
  - b. 25
  - c. 26
  - d. 27
2. Perhatikan gambar dibawah ini !



- Luas bangun pada gambar diatas adalah .....  $\text{cm}^2$
- a. 40
  - b. 60
  - c. 45
  - d. 75
3. Dibawah ini yang bukan ciri-ciri bangun datar persegi panjang adalah.....
    - a. Keempat sudutnya siku-siku
    - b. Keempat sisinya sama panjang
    - c. Mempunyai dua simetri lipat
    - d. Mempunyai panjang dan lebar
  4. Sebuah halaman berbentuk persegi panjang, kelilingnya 210 m dan lebarnya 35 m. Luas dari halaman tersebut adalah..... $\text{m}^2$ 
    - a.  $2.450 \text{ m}^2$
    - c.  $2.470 \text{ m}^2$



- b.  $2.460 \text{ m}^2$     d.  $2.480 \text{ m}^2$
5. Rumus mencari luas dan keliling persegi panjang adalah .....
- $L = s \times s$  dan  $K = 4 \times s$
  - $L = p \times l$  dan  $K = 2 \times p \times l$
  - $L = p + l$  dan  $K = 2 (p \times l)$
  - $L = p \times l$  dan  $K = 2 \times (p + l)$
6. Pekarangan belakang rumah paman berbentuk persegi panjang berukuran panjang 68 meter dan lebar 45 meter akan dibuatkan pagar dari bambu. Tiap meter membutuhkan 3 bambu. Banyaknya bambu yang dibutuhkan untuk membuat pagar pekarangan adalah ....
- 670    c. 678
  - 675    d. 680
7. Perhatikan gambar dibawah ini !

Gambar yang termasuk bangun datar persegi panjang adalah .....



a



b



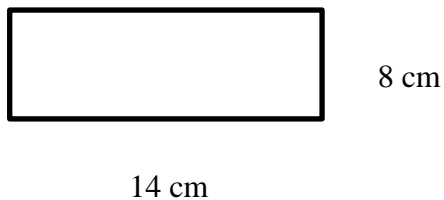
c



d

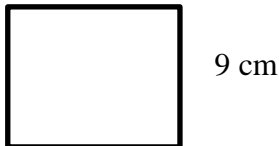
8. Keliling sebuah persegi yang mempunyai panjang sisinya 14 cm adalah.... cm
- 28    c. 56
  - 42    d. 70
9. Sebuah persegi mempunyai sisi sepanjang 6 cm, maka luas dan keliling persegi tersebut adalah .....
- $L = 12 \text{ cm}^2$  dan  $K = 20 \text{ cm}$
  - $L = 36 \text{ cm}^2$  dan  $K = 24 \text{ cm}$
  - $L = 45 \text{ cm}^2$  dan  $K = 32 \text{ cm}$
  - $L = 36 \text{ cm}^2$  dan  $K = 12 \text{ cm}$

10. Sebuah ubin berbentuk persegi panjang dengan ukuran 30 cm x 25 cm. Jika terdapat 600 ubin yang akan digunakan untuk menutup lantai, maka ubin tersebut dapat menutup lantai seluas..... m<sup>2</sup>
- a. 40                                  c. 45  
b. 42,5                                d. 45,5
11. Selambar kain berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 150 cm dan lebarnya 75 cm. Keliling dari kain tersebut adalah.....cm
- a. 450                                  c. 500  
b. 475                                  d. 510
12. Perhatikan gambar dibawah ini !



- Keliling bangun pada gambar diatas diatas adalah ..... cm
- a. 44                                  c. 54  
b. 45                                  d. 35
13. Jika sebuah bangunan berbentuk persegi mempunyai luas 225 cm<sup>2</sup>, maka keliling bangunan tersebut adalah..... cm
- a. 50                                  c. 70  
b. 60                                  d. 80
14. Keliling sebuah persegi panjang jika mempunyai panjang 15 cm dan lebar 10 cm adalah ..... cm
- a. 150                                 c. 50  
b. 25                                  d. 40
15. Keliling sebuah persegi panjang 88 cm. Jika panjangnya adalah 26 cm, maka lebarnya adalah..... cm
- a. 12                                  c. 16  
b. 14                                  d. 18
16. Jika sebuah persegi mempunyai sisi 14 cm, maka luas dari persegi tersebut adalah..... cm<sup>2</sup>
- a. 194                                 c. 196

- b. 195    d. 197
17. Panjang sisi suatu persegi yang memiliki keliling 64 cm adalah..... cm
- a. 4     c. 8
- b. 6     d. 16
18. Keliling sebuah kebun adalah 160 M. Jika panjang kebun 50 M, maka lebar kebun tersebut adalah..... cm
- a. 30    c. 40
- b. 35    d. 45
19. Keliling suatu persegi panjang berbentuk lemari adalah 80 cm. Jika panjangnya adalah 26 cm, maka lebar dari lemari tersebut adalah..... cm
- a. 10    c. 14
- b. 12    d. 16
20. Perhatikan gambar dibawah ini !



Luas bangun pada gambar diatas adalah .....  $\text{cm}^2$

- a. 65    b. 80    c. 72    d. 81

## KUNCI JAWABAN

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

Lampiran 6

NO	NAMA	UJI VALIDITAS INSTRUMEN TEST PILIHAN GANDA																														Y	Y <sup>2</sup>	ΣY	ΣY <sup>2</sup>	
		BUTIR SOAL																																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
1	Alia Putri Utami	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	18	324	430	184900	
2	Amelia Putri	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	19	361			
3	Akhida Batu Bara	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	484			
4	Citra Hikmatunnisa	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	17	289			
5	Charissa Aqila Putri NST	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529			
6	Danu Praseta	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	400			
7	Dian Angejina Lubis	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	18	324				
8	Farhan Alhabsi Lubis	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	17	289			
9	Inka Arunri Syaputri	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22	484			
10	Jihan Khaliza	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	16	256			
11	Kesha Bunga Maulidia	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	484			
12	Khairunnisa Humaira	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	21	441			
13	M. Adip Iskandar	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	17	289			
14	M. Rifat Adria	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	15	225			
15	MHD Darmawansyah	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	15	225			
16	Mellia Audrey Ramadhan	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	18	324			
17	Nazwa Fadillah	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	15	225			
18	Nazrul Alwi	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	23	529			
19	Padi Septawan	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	12	144			
20	Pria Aura Zaskia Harahap	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	17	289			
21	Rizky Faturrahman	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	15	225			
22	Refandi	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	14	196			
23	Ryhan Maulana	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	17	289			
24	Sakabila Kirana	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	17	289		
	ΣX	13	18	13	16	17	15	16	12	13	11	16	17	13	14	15	10	14	15	8	13	15	16	18	15	14	12	18	18	17	8	430	7914			
	ΣX <sup>2</sup>	13	18	13	16	17	15	16	12	13	11	16	17	13	14	15	10	14	15	8	13	15	16	18	15	14	12	18	18	17	8					
	ΣXY	169	324	169	256	289	225	256	144	169	121	256	289	169	196	225	100	196	225	64	169	225	256	324	225	196	144	324	289	64						
	rtabel	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	0,3297	
	rhitung	0,45486	0,3412	0,11077	0,3314	-0,3591	0,15281	0,12953	0,3312	0,42658	0,33702	0,48825	0,13693	0,22861	0,34776	0,26924	0,48114	0,43351	0,24013	0,4316	0,42658	0,3938	0,00996	-0,2441	0,38567	0,49067	0,45093	0,3813	0,43933	0,41595	0,37864					
	Status Soal	Valid	Valid	Tdk Valid	Valid	Tdk Valid	Tdk Valid	Tdk Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tdk Valid	Tdk Valid	Valid	Tdk Valid	Valid	Valid	Tdk Valid	Valid	Valid	Valid	Tdk Valid	Tdk Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
	Jumlah soal yang valid																																			

## Lampiran 7

### Prosedur Uji Validitas Butir Soal

Validitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Contoh perhitungan koefisien korelasi untuk butir soal no 1 diperoleh hasilnya sebagai berikut:

$$\begin{array}{lll} \sum X = 13 & \sum X^2 = 13 & (\sum Y)^2 = 184900 \\ \sum Y = 430 & \sum Y^2 = 7914 & N = 24 \\ \sum XY = 249 & (\sum X)^2 = 169 & \end{array}$$

Maka diperoleh:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{24(249) - (13)(430)}{\sqrt{\{(24)(13) - (169)\}\{(24)(7914) - (184900)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{5976 - 5590}{\sqrt{\{312 - 169\}\{189936 - 184900\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{386}{\sqrt{\{143\}\{5036\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{386}{844} = 0,457$$

Dari daftar nilai kritis *r product moment* untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$  atau 5% untuk  $N = 24$  dan di dapat  $r_{\text{tabel}} = 0,329$ . Dengan demikian diperoleh  $r_{xy}$  ( $r_{\text{hitung}}$ )  $> r_{\text{tabel}}$  yaitu  $0,457 > 0,329$  sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 1 dinyatakan valid. Dengan cara yang sama akan diperoleh harga validitas setiap soal.

## Lampiran 8

UJI RELIABILITAS INSTRUMEN TEST PILIHAN GANDA																																	
NO	NAMA	BUTIR SOAL																														Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	Alia Putri Utami	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	18
2	Amelia Putri	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	19
3	Alinda Batu Bara	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	
4	Cinta Hikmatunnisa	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	17	
5	Charissa Aqila Putri NST	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
6	Danu Prasetya	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20
7	Dian Anggina Lubis	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	18	
8	Farhan Alhabsi Lubis	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	17	
9	Inka Arumi Syaputri	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22	
10	Jihan Khaliza	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	16	
11	Kesha Bunga Maulidia	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22
12	Khairunnisa Humaira	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	21
13	M. Adip Iskandar	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	17
14	M. Rifat Adria	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	15
15	MHD Darmawansyah	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	15
16	Mella Audrey Ramadhan	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	18	
17	Nazwa Fadillah	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	15	
18	Nazrul Alwi	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	23	
19	Padli Septiawan	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	12	
20	Prita Aura Zaskia Harahap	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17	
21	Rizky Faturrahman	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	15	
22	Refandi	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	14	
23	Ryhan Maulana	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	17	
24	Salsabila Kirana	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	17
Jumlah		13	18	13	16	17	15	16	12	13	11	16	17	13	14	15	10	14	15	8	13	15	16	18	15	14	12	18	18	17	8		
n		30																															
n-1		29																															
p		0,4333	0,6	0,4333	0,5333	0,5667	0,5	0,5333	0,4	0,4333	0,3667	0,5333	0,5667	0,4333	0,4667	0,5	0,3333	0,4667	0,5	0,2667	0,4333	0,5	0,5333	0,6	0,5	0,4667	0,4	0,6	0,6	0,5667	0,2667		
q		0,5667	0,4	0,5667	0,4667	0,4333	0,5	0,4667	0,6	0,5667	0,6333	0,4667	0,4333	0,5667	0,5333	0,5	0,6667	0,5333	0,5	0,7333	0,5667	0,5	0,4667	0,4	0,5	0,5333	0,6	0,4	0,4	0,4333	0,7333		
Varians Total		9,123188406																															
p x q		0,2456	0,24	0,2456	0,2489	0,2456	0,25	0,2489	0,24	0,2456	0,2322	0,2489	0,2456	0,2489	0,25	0,2222	0,2489	0,25	0,1956	0,2456	0,25	0,2489	0,24	0,25	0,2489	0,24	0,24	0,24	0,2456	0,1956			
Σpq		7,242222222																															
KR-20		1,006639095																															
Hasil Keputusan		Reliabel																															
Keterangan		Jika r11 > 0,7 maka instrumen reliabel																															

## Lampiran 9

### Prosedur Uji Reliabilitas Soal

Dalam mencari reliabilitas, maka peneliti menggunakan rumus KR-20, yaitu dengan rumus :

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \cdot \left[ \frac{s_t^2 - \sum p_i \cdot q_i}{s_t^2} \right]$$

Contoh perhitungan reliabilitas soal dengan bantuan Microsoft Excel diketahui sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= 30 & n-1 &= 29 \\ p_i &= 0,433 & q_i &= 0,567 \\ s_t^2 &= 9,123 \end{aligned}$$

Maka diperoleh:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \left[ \frac{n}{n-1} \right] \cdot \left[ \frac{s_t^2 - \sum p_i \cdot q_i}{s_t^2} \right] \\ r_{11} &= \left[ \frac{30}{29} \right] \cdot \left[ \frac{9,123 - \sum 0,433 \cdot 0,567}{9,123} \right] \\ r_{11} &= \left[ \frac{30}{29} \right] \cdot \left[ \frac{8,877}{9,123} \right] \\ r_{11} &= (1,034) (0,973) \\ r_{11} &= 1,0063 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas soal diatas, disimpulkan bahwa nilai  $r_{11} = 1,0063$  dan dari hasil tersebut jika  $r_{11} > 0,7$  maka instrumen butir soal yang digunakan adalah reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan klasifikasi tingkat reliabilitas, dinyatakan bahwa reliabilitas instrumen termasuk kategori sangat tinggi.



**Lampiran 10**

TINGKAT KESUKARAN SOAL TEST PILIHAN GANDA																																		
NO	NAMA	BUTIR SOAL																												Jumlah				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30		
1	Alia Putri Utami	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	18		
2	Amelia Putri	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	19		
3	Alnida Batu Bara	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22		
4	Cinta Hikmatunnisa	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	17		
5	Charissa Aqila Putri NST	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23		
6	Danu Prasetya	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20		
7	Dian Anggina Lubis	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	18		
8	Farhan Alhabsi Lubis	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	17	
9	Inka Arumi Syaputri	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22	
10	Jihan Khaliza	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	16	
11	Kesha Bunga Maulidia	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	22		
12	Khairunnisa Humaira	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	21	
13	M. Adip Iskandar	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	17	
14	M. Rifat Aditia	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	15	
15	MHD Darmawansyah	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	15	
16	Melfa Audrey Ramadhan	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	18	
17	Nazwa Fadillah	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15	
18	Nazrul Alwi	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	23	
19	Padli Septiawan	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	12	
20	Prita Aura Zaskia Harahap	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	17	
21	Rizky Faturrahman	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	15	
22	Refandi	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	14	
23	Ryhan Maulana	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	17	
24	Saksabila Kirana	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	17	
	JUMLAH	13	18	13	16	17	15	16	12	13	11	16	17	13	14	15	10	14	15	8	13	15	16	18	15	14	12	18	18	17	8	430		
	Tingkat Kesukaran	0,43	0,6	0,43	0,53	0,57	0,5	0,53	0,4	0,43	0,37	0,53	0,57	0,43	0,47	0,5	0,33	0,47	0,5	0,27	0,43	0,5	0,53	0,6	0,5	0,47	0,4	0,6	0,6	0,57	0,27			
	Status Butir Soal	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar	Sedar
	Keterangan	Jika TK <= 0.3 maka butir soal sukar, jika TK <= 0.7 maka butir soal sedang, jika TK <= 1 maka butir soal mudah																																

## Lampiran 11

### Prosedur Uji Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui tingkat kesukaran masing-masing butir soal yang telah divaliditaskan, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Adapun contoh perhitungannya pada soal nomor 1 sebagai berikut:

$$B = 13$$

$$JS = 24$$

Maka diperoleh:

$$P = \frac{B}{JS} = \frac{13}{24} = 0,541$$

Dengan demikian untuk soal nomor 1 berdasarkan kriteria kesukaran soal dapat dikategorikan dalam kriteria cukup (sedang).

## Lampiran 12

DAYA PEMBEDA SOAL TEST PILIHAN GANDA																																			
NO	NAMA	BUTIR SOAL																													JUMLAH				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		30			
5	Charissa Aqila Putri NST	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
18	Nazul Alvi	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
9	Inka Anum Syaputri	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22	
11	Kesha Bunga Maukida	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	
3	Ahida Batu Bara	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
12	Khairunnisa Humaira	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	21	
6	Danu Prasetya	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20	
2	Amelia Putri	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	19	
1	Alia Putri Utami	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	
7	Dian Anggra Lubis	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	18	
16	Melia Audrey Ramadhan	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	18
4	Cinta Hikmatunnisa	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	17	
P1		0,66667	0,66667	0,58333	0,75	0,66667	0,75	0,75	0,58333	0,66667	0,58333	0,83333	0,75	0,58333	0,66667	0,75	0,58333	0,75	0,66667	0,33333	0,66667	0,58333	0,58333	0,58333	0,75	0,83333	0,66667	0,75	0,91667	0,83333	0,5				
8	Farhan Alhabsi Lubis	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	17	
13	M. Adip Iskandar	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	17	
20	Prita Aura Zaskia Harahap	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	17	
23	Ryhan Maulana	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	17	
24	Salsabila Kirana	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	17	
10	Jihan Khaliza	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	16	
14	M. Rifat Aditia	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	15	
15	MHD Darmawansyah	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15	
17	Nazwa Fadillah	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15	
21	Rizky Faturrahman	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	15	
22	Refandi	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	14	
19	Padli Septiawan	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	12	
P2		0,41667	0,83333	0,5	0,58333	0,75	0,5	0,58333	0,41667	0,41667	0,33333	0,5	0,66667	0,5	0,5	0,25	0,41667	0,58333	0,33333	0,41667	0,66667	0,75	0,91667	0,5	0,33333	0,33333	0,75	0,58333	0,58333	0,16667					
Daya Beda		0,25	-0,16667	0,08333	0,16667	-0,08333	0,25	0,16667	0,16667	0,25	0,25	0,33333	0,08333	0,08333	0,16667	0,25	0,33333	0,33333	0,08333	0	0,25	-0,08333	-0,16667	-0,33333	0,25	0,5	0,33333	0	0,33333	0,25	0,33333				
Status Butir Soal		Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Baik	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup			
Keterangan		Jika DP <=0,2 maka daya pembeda soal "Jelek", jika DP <=0,4 maka daya pembeda soal "Cukup", jika DP <=0,7 maka daya pembeda soal "Baik", dan jika DP <=1 maka daya pembeda soal "Sangat Baik"																																	

### Lampiran 13

#### Prosedur Daya Pembeda Soal

Untuk mendapatkan daya pembeda masing-masing butir soal yang telah divaliditaskan, digunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{P_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Adapun contoh perhitungannya adalah pada soal nomor 1 sebagai berikut:

$$BA = 8 \qquad JA = 12 \qquad PA = 0,66$$

$$BB = 5 \qquad JB = 12 \qquad PB = 0,41$$

Maka :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{P_B}{J_B} = P_A - P_B$$

$$D = 0,66 - 0,41$$

$$D = 0,25$$

Dengan demikian, berdasarkan kriteria daya pembeda soal, maka untuk soal nomor 1 dapat dikategorikan dalam kriteria cukup.

Lampiran 14

HASIL UJI TEST KELAS EKSPERIMEN										
PREE TEST					POST TEST					
NO	NAMA	XY	X1	X1 <sup>2</sup>	NO	NAMA	XY	X1	X1 <sup>2</sup>	
1	Adelya Safitri	9	45	2025	1	Adelya Safitri	16	80	6400	
2	Algan Bukhori	6	30	900	2	Algan Bukhori	16	80	6400	
3	Anisa	8	40	1600	3	Anisa	16	80	6400	
4	Ayu Liana Azka	9	45	2025	4	Ayu Liana Azka	17	85	7225	
5	Alisa Kasih	7	35	1225	5	Alisa Kasih	17	85	7225	
6	Delviyanti	8	40	1600	6	Delviyanti	18	90	8100	
7	Dafian Gusna Aldivo	10	50	2500	7	Dafian Gusna Aldivo	15	75	5625	
8	Ervina Dwi Cahaya	10	50	2500	8	Ervina Dwi Cahaya	19	95	9025	
9	Faqih Duta Elmusim	8	40	1600	9	Faqih Duta Elmusim	18	90	8100	
10	Juwita Arafah	9	45	2025	10	Juwita Arafah	16	80	6400	
11	Kayla Indah Wahyuni	8	40	1600	11	Kayla Indah Wahyuni	18	90	8100	
12	Maisyarah	9	45	2025	12	Maisyarah	15	75	5625	
13	Meiyu Rusasi	6	30	900	13	Meiyu Rusasi	15	75	5625	
14	M. Alif Haikal	8	40	1600	14	M. Alif Haikal	15	75	5625	
15	M. Fahrizal Setiawan	10	50	2500	15	M. Fahrizal Setiawan	17	85	7225	
16	M. Hafiz Syahna	6	30	900	16	M. Hafiz Syahna	15	75	5625	
17	M. Zaki Raisya	8	40	1600	17	M. Zaki Raisya	17	85	7225	
18	Nayla Ananda	10	50	2500	18	Nayla Ananda	17	85	7225	
19	Putri Wandini	9	45	2025	19	Putri Wandini	17	85	7225	
20	Rahmad Abdul Fattah	10	50	2500	20	Rahmad Abdul Fattah	19	95	9025	
21	Rochman	7	35	1225	21	Rochman	17	85	7225	
22	Sultan Ibrahim	7	35	1225	22	Sultan Ibrahim	16	80	6400	
23	Suci Arafah	9	45	2025	23	Suci Arafah	16	80	6400	
24	Tengku Rahma Dina	9	45	2025	24	Tengku Rahma Dina	17	85	7225	
25	Tria Ulhaq Syuhada	8	40	1600	25	Tria Ulhaq Syuhada	17	85	7225	
26	Wahyu Erdiansya	7	35	1225	26	Wahyu Erdiansya	15	75	5625	
27	Zidan Arya Praman	8	40	1600	27	Zidan Arya Praman	18	90	8100	
Jumlah		223	1115	47075	Jumlah		449	2245	187625	
Rata-Rata			41,2963		Rata-Rata			83,1481		
Standar Deviasi			6,29294		Standar Deviasi			6,06823		
Varians			39,6011		Varians			36,8234		
Maksimum			50		Maksimum			95		
Minimum			30		Minimum			75		

## Lampiran 15

HASIL UJI TEST KELAS KONTROL										
PREE TEST					POST TEST					
NO	NAMA	XY	X1	X1 <sup>2</sup>	NO	NAMA	XY	X1	X1 <sup>2</sup>	
1	Annisa Tifany	8	40	1600	1	Annisa Tifany	14	70	4900	
2	Arini Lestari	8	40	1600	2	Arini Lestari	14	70	4900	
3	Amelia Wahyuni	9	45	2025	3	Amelia Wahyuni	17	85	7225	
4	Bagas Aryadifa	7	35	1225	4	Bagas Aryadifa	15	75	5625	
5	Dimas Mahendra	8	40	1600	5	Dimas Mahendra	13	65	4225	
6	Dimas Frenando	7	35	1225	6	Dimas Frenando	16	80	6400	
7	Fakhri Zunar	8	40	1600	7	Fakhri Zunar	15	75	5625	
8	Fariz Pratama	7	35	1225	8	Fariz Pratama	13	65	4225	
9	Haikal Wijaya	6	30	900	9	Haikal Wijaya	13	65	4225	
10	Kayla Safira Pohan	10	50	2500	10	Kayla Safira Pohan	14	70	4900	
11	M. Reyhan	9	45	2025	11	M. Reyhan	16	80	6400	
12	M. Diego Al-Habsy	9	45	2025	12	M. Diego Al-Habsy	13	65	4225	
13	Marwah Hafizah	6	30	900	13	Marwah Hafizah	15	75	5625	
14	M. Ridho	10	50	2500	14	M. Ridho	14	70	4900	
15	M. Wahyu Sabihis	6	30	900	15	M. Wahyu Sabihis	15	75	5625	
16	Nardi Aryanto	7	35	1225	16	Nardi Aryanto	16	80	6400	
17	Refi Apriando	8	40	1600	17	Refi Apriando	17	85	7225	
18	Rudin Pratama	6	30	900	18	Rudin Pratama	13	65	4225	
19	Safa Hafizah	7	35	1225	19	Safa Hafizah	13	65	4225	
20	Sandy Putra	7	35	1225	20	Sandy Putra	14	70	4900	
21	Sayyid Halim	10	50	2500	21	Sayyid Halim	15	75	5625	
22	Selgia Putmasari	9	45	2025	22	Selgia Putmasari	15	75	5625	
23	Robby Suhendar Harahap	8	40	1600	23	Robby Suhendar Harahap	16	80	6400	
	Jumlah	180	900	36150		Jumlah	336	1680	123650	
	Rata-Rata		39,1304			Rata-Rata		73,0435		
	Standar Deviasi		6,51086			Standar Deviasi		6,52602		
	Varians		42,3913			Varians		42,5889		
	Maksimum		50			Maksimum		85		
	Minimum		30			Minimum		65		

## Lampiran 16

UJI NORMALITAS KELAS EKSPERIMEN															
PREE TEST								POST TEST							
NO	NILAI	F	F KUM	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F (Zi) - S (Zi)	NO	NILAI	F	F KUM	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F (Zi) - S (Zi)
1	30	3	3	-1,79504	0,036324	0,11111111	0,07478736	1	75	6	6	-1,3427	0,08968	0,222222	0,132543737
2	35	4	7	-1,00049	0,158536	0,2592593	0,10072318	2	80	6	12	-0,5188	0,30196	0,444444	0,142483868
3	40	8	15	-0,20595	0,418416	0,5555556	0,13713916	3	85	9	21	0,3052	0,61989	0,777778	0,157885613
4	45	7	22	0,5886	0,721935	0,8148148	0,09287968	4	90	4	25	1,12917	0,87059	0,925926	0,055340011
5	50	5	27	1,383146	0,91669	1	0,08331004	5	95	2	27	1,95313	0,9746	1	0,025401935
Jumlah		27						Jumlah		27					
Rata-Rata		41,296				L hitung	0,137	Rata-Rata		83,148				L hitung	0,157
SD		6,2929						SD		6,0682					
Varian		39,601				L tabel	0,173	Varians		36,823				L tabel	0,173
Ketentuan: Jika L hitung < L tabel, maka data berdistribusi normal								Ketentuan: Jika L hitung < L tabel, maka data berdistribusi normal							

## Lampiran 17

UJI NORMALITAS KELAS KONTROL															
PREE TEST								POST TEST							
NO	NILAI	F	F KUM	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F (Zi) - S (Zi)	NO	NILAI	F	F KUM	Zi	F (Zi)	S (Zi)	F (Zi) - S (Zi)
1	30	4	4	-1,4023	0,08041	0,17391	0,09350527	1	65	6	6	-1,23253	0,108876	0,26087	0,15199354
2	35	6	10	-0,6344	0,26291	0,43478	0,171868215	2	70	5	11	-0,46636	0,320478	0,478261	0,157783339
3	40	6	16	0,13356	0,55313	0,69565	0,142526853	3	75	6	17	0,2998	0,617835	0,73913	0,121295339
4	45	4	20	0,90151	0,81634	0,86957	0,053224047	4	80	4	21	1,065964	0,85678	0,913043	0,056263519
5	50	3	23	1,66946	0,95249	1	0,047513435	5	85	2	23	1,832127	0,966534	1	0,033466222
Jumlah		23						Jumlah		23					
Rata-Rata		39,1304				L hitung	0,171	Rata-Rata		73,0435				L hitung	0,157
SD		6,51086						SD		6,52602					
Varians		42,3913				L tabel	0,190	Varians		42,5889				L tabel	0,190
Ketentuan: Jika L hitung < L tabel, maka data berdistribusi normal								Ketentuan: Jika L hitung < L tabel, maka data berdistribusi normal							



## Lampiran 18

### Prosedur Perhitungan Uji Normalitas

Dalam mencari uji normalitas, maka peneliti menggunakan rumus *Liliefors*. Adapun contoh perhitungannya adalah diambil nomor 1 *pre test* kelas eksperimen, kemudian dihitung uji normalitasnya sebagai berikut:

- a. Menghitung mean

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

$$\bar{X} = \frac{1115}{27}$$

$$\bar{X} = 41,296$$

- b. Menghitung varians

$$S^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{27(47075) - (1115)^2}{27(26)}$$

$$S^2 = \frac{1271025 - 1243225}{702}$$

$$S^2 = \frac{27800}{702}$$

$$S^2 = 39,601$$

- c. Menghitung simpangan baku (Standar Deviasi)

$$S = \sqrt{S^2}$$

$$S = \sqrt{39,601}$$

$$S = 6,2929$$

- d. Menghitung Zi

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

$$Z_i = \frac{30 - 41,296}{6,2929}$$

$$Z_i = \frac{-11,296}{6,2929}$$

$$Z_i = -1,7950$$

e. Menghitung  $F(Z_i)$

Untuk menghitung  $F(Z_i)$  dengan menggunakan rumus excel, maka hasilnya adalah sebesar 0,0363

f. Menghitung  $S(Z_i)$

$$S(Z_i) = \frac{f_x}{n}$$

$$S(Z_i) = \frac{3}{27}$$

$$S(Z_i) = 0,1111$$

g. Menghitung  $L_0$

$$L_0 = |F(Z_i) - S(Z_i)|$$

$$L_0 = |0,0363 - 0,1111|$$

$$L_0 = |-0,0748|$$

$$L_0 = 0,0748$$

## Lampiran 19

### Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Hasil Belajar

Pengujian homogenitas data dilakukan dengan menggunakan uji F pada data pree test dan post test kedua kelompok sampel dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

#### 1. Homogenitas Data Pree Test

Varians data pree test kelas kontrol = 42,3913

Varians data pree test kelas eksperimen = 39,601

$$F_{hitung} = \frac{42,3913}{39,601} = 0,070$$

Pada taraf  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk_{pembilang} (n-1) = 23 - 1 = 22$ , dan  $dk_{penyebut} (n-1) = 27-1 = 26$  diperoleh nilai  $F_{(22,26)} = 1,966$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $0,070 < 1,966$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data pre test dari kedua kelompok sampel memiliki varians yang seragam (homogen).

#### 2. Homogenitas Data Post Test

Varians data post test kelas kontrol = 42,5889

Varians data post test kelas eksperimen = 36,823

$$F_{hitung} = \frac{42,5889}{36,823} = 1,156$$

Pada taraf  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk_{pembilang} (n-1) = 23 - 1 = 22$ , dan  $dk_{penyebut} (n-1) = 27-1 = 26$  diperoleh nilai  $F_{(22,26)} = 1,966$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $0,070 < 1,156$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data pre test dari kedua kelompok sampel memiliki varians yang seragam (homogen).

## Lampiran 20

### Prosedur Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan data hasil belajar siswa pada post test, maka diperoleh data sebagai berikut:

$$X_1 = 83,148 \quad S_1^2 = 36,823 \quad n_1 = 27$$

$$X_2 = 73,0435 \quad S_2^2 = 42,588 \quad n_2 = 23$$

Maka:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - n_2) s_1^2 + (n_1 - 1) s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{83,148 - 73,043}{\sqrt{\frac{(27 - 23) 36,823 + (27 - 1) 42,588}{27 + 23 - 2} \times \left(\frac{1}{27} + \frac{1}{23}\right)}}$$

$$t = \frac{10,105}{\sqrt{\frac{1,254,59}{48} \times (0,080)}}$$

$$t = \frac{10,105}{\sqrt{26,137 \times 0,080}}$$

$$t = \frac{10,043}{\sqrt{2,090}}$$

$$t = \frac{10,105}{1,445}$$

$$t = 6,993$$

Kemudian nilai ini dibandingkan dengan nilai tabel distribusi t pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 27 + 23 - 2 = 48$ , maka harga  $t_{\text{tabel}}$  yang diperoleh = 1,679. Ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, karena  $t_{\text{hitung}} = 6,993 > t_{\text{tabel}} = 1,679$ . Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rifa.

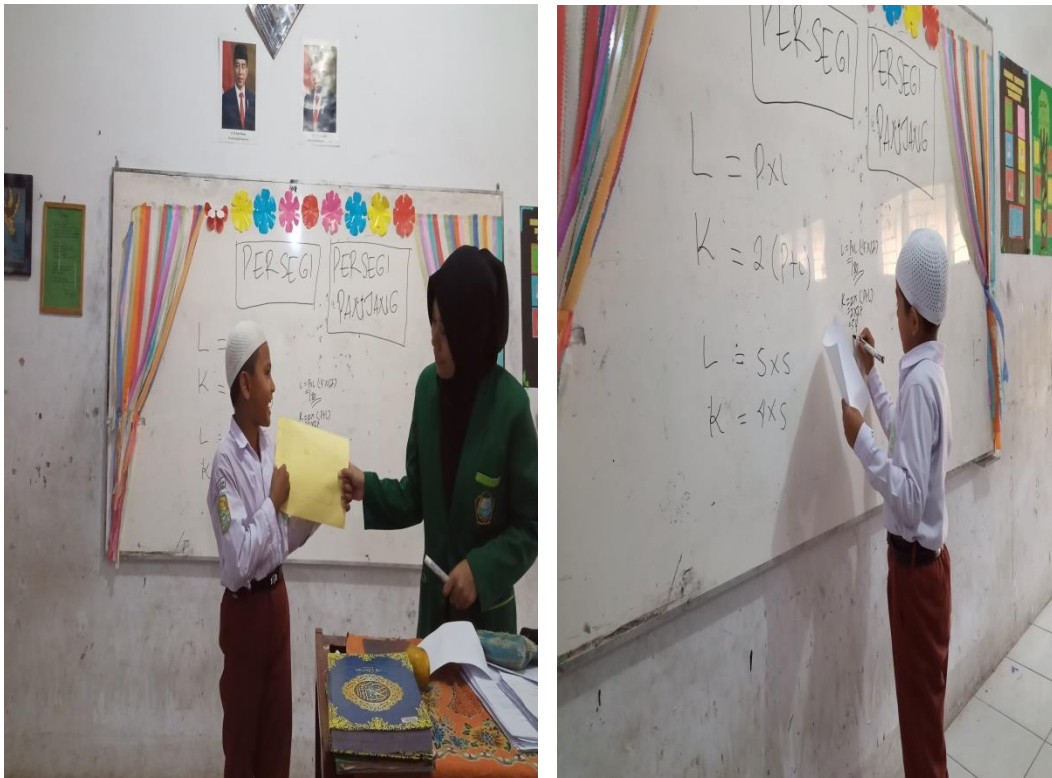
## Lampiran 21

**DOKUMENTASI KEGIATAN KELAS EKSPERIMEN**Gambar 1 Pelaksanaan *Pre Test* Kelas Eksperimen

Gambar 2 Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen



Gambar 3 Siswa Dibagi Menjadi Beberapa Kelompok Dan Guru Membimbing Siswa Mengerjakan Tugas Kelompok



Gambar 4 Perwakilan Dari Kelompok Siswa Maju Kedepan Menyampaikan Hasil Diskusi Kelompok Masing-Masing





Gambar 5 Guru Membagikan Soal Untuk Bahan Diskusi Siswa Dan Menjelaskan Bahwa Soal Yang Dibagikan Akan Dijadikan Bahan Untuk *Games Tournament*



Gambar 6 Setiap Anggota Kelompok Mempersiapkan Diri Dan Menampilkan Yel-Yel Masing-Masing Untuk Menambah Semangat Sebelum *Games Tournament* Dimulai



Gambar 7 Guru Menjelaskan Langkah-Langkah Penerapan Model *Teams Games Tournament* Sebelum Membagi Siswa Dalam Meja *Tournamnet*



Gambar 8 Perwakilan Setiap Kelompok Ditempatkan Dalam Meja *Tournament* Untuk Bermain Memperebutkan Skor





Gambar 9 Siswa Kelas Eksperimen Sedang Melakukan Kegiatan Belajar Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*



Gambar 10 Siswa Dan Guru Melakukan Perhitungan Skor Terbanyak dan Memberikan Reward Kepada Team Pemenang



Gambar 11 Pelaksanaan *Post Test* Kelas Eksperimen



Gambar 12 Foto Bersama dengan Siswa Kelas Eksperimen (IV Dhahran)



## Lampiran 22

## DOKUMENTASI KEGIATAN KELAS KONTROL

Gambar 13 Pelaksanaan *Pre Test* Kelas Kontrol

Gambar 14 Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran



Gambar 15 Siswa Dibagi Menjadi Beberapa Kelompok dan Guru Membimbing Siswa Dalam Mengerjakan Lembar Kerja yang Dibagikan



Gambar 16 Siswa Mengerjakan Lembar Kerja dan Setelah Selesai Perwakilan Kelompok Maju Ke Depan untuk Menyampaikan Hasil Diskusi Kelompoknya





Gambar 17 Pelaksanaan Post Test Kelas Kontrol

## SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI PELAJARAN DAN BENTUK SOAL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurdiana Siregar, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tembung Pasar XI Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang” yang dibuat oleh mahasiswi:

Nama : Yusma Yarni Pohan

NIM : 0306162092


Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid/~~Tidak Valid~~.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 23 Januari 2020



Nurdiana Siregar, M.Pd

**PENILAIAN AHLI**

Judul Skripsi : "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIS Bidayatul Hidayah Rafa Tembung Pasar XI Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang"

Oleh : Yusma Yarni Pohan

No	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
1	Petunjuk pengisian instrumen	✓			
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa yang disempurnakan		✓		
3	Kesesuaian soal dan usia anak	✓			
4	Kesesuaian definisi operasional dan teori	✓			

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Catatan/ Saran

*kalimat yang digunakan hendaknya yang mudah dipahami*

Kesimpulan : Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, 23 Januari 2020



Nurdiana Siregar, M.Pd

### KARTU TELAAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Matematika  
 Sasaran Program : Siswa MIS Bidayatul Hidayah Rafa  
 Peneliti : Yusma Yarni Pohan  
 NIM : 0306162092  
 Ahli Materi dan Bentuk Soal : Nurdiana Siregar, M.Pd.  
 Jabatan : Dosen

Bidang Penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator. 2. Pengecoh sudah berfungsi. 3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat.		✓ ✓ ✓		
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas. 2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif. 3. Pilihan jawaban homogen dan logis. 4. Panjang pendek relatif sama. 5. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban di atas salah".	✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓	
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Soal menggunakan bahasa komunikatif. 3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat. 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.		✓ ✓ ✓	✓ ✓	

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Medan, 23 Januari 2020



Nurdiana Siregar, M.Pd





# YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM BIDAYATUL HIDAYAH RAFA

## MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA BIDAYATUL HIDAYAH-2

Jl. Pendidikan Psr. XI Gg. Hidayah No. 01 Telp. 081396946032 Fax.....

Desa Bandar Khalipah Kecamatan Percut Sei Tuan

Kabupaten Deli Serdang – Kode Pos : 20371

Bandar Khalipah, 20 Maret 2020

Nomor : 311/YPI.BIDHI RAFA/VI/2020

Kepada Yth.

Lampiran : 1 Berkas

Ketua Jurusan PGMI

Perihal : **Surat Balasan Penelitian**

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmiyatul Mawaddah, S.Pd.

Jabatan : Ketua Yayasan

Menerangkan Bahwa :

Nama : Yusma Yarni Pohan

NIM : 0306162092

Semester / Jurusan : VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas : UIN SU Medan

Telah **MEMBERIKAN IZIN** untuk mengadakan Penelitian di MIS Bidayatul Hidayah Rafa guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan skripsi yang berjudul : ***“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV MIS BIDAYATUL HIDAYAH RAFA TAHUN AJARAN 2019/2020.”***

Demikian surat ini disampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Ketua Yayasan

Bidayatul Hidayah Rafa



**Rahmiyatul Mawaddah, S.Pd.**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Williem Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate  
20731 Email: fitkuinsu@gmail.com

**LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI**

**NAMA** : YUSMA YARNI POHAN  
**NIM** : 0306162092  
**JURUSAN** : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
**TANGGAL SIDANG** : 24 JUNI 2020  
**JUDUL SKRIPSI** : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIK KELAS IV MIS BIDAYATUL HIDAYAH RAFA TAHUN AJARAN 2019/2020**

<b>NO</b>	<b>NAMA PENGUJI</b>	<b>BIDANG</b>	<b>PERBAIKAN</b>	<b>PARAF</b>
1	Dr. Fatma Yulia, M.A	Hasil	Tidak Ada	
2	Dr. Salminawati, S.S., M.A	Metodologi	Tidak Ada	
3	H. Pangulu Abdul Karim Nst, M.A	Agama	Ada (Penjelasan ayat pada BAB II)	
4	Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd	Pendidikan	Tidak Ada	

Medan, 24 Juni 2020

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH

Sekretaris

**Nasrul Syakur Chaniago, M.Pd**

**NIP. 197708082008011001**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### 1. Identitas Diri

Nama : Yusma Yarni Pohan  
Tempat, Tanggal Lahir : Gunung Tinggi Sialaman, 03 Juni 1998  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Dusun Gunung Tinggi Sialaman Kecamatan  
Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan  
Anak ke : 3 dari 8 bersaudara

### 2. Data Orang Tua

Nama Ayah : Sahrin Pohan  
Nama Ibu : Serinawati Pasaribu  
Aamat Orang Tua : Dusun Gunung Tinggi Sialaman Kecamatan  
Sipirok Kabupaten Tapanuli Selatan

### 3. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Dasar : SD Negeri 104240 Gunung Tinggi  
Pendidikan Menengah Pertama : MTS Jabalul Madaniyah Sijungkring  
Pendidikan Menengah Atas : MAS Jabalul Madaniyah Sijungkring  
Pendidikan Tinggi : Jurusan Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah  
dan Keguruan UIN Sumatera Utara (2016-  
2020)