

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN No. 166 INPRES
BONTORITA KABUPATEN TAKALAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Strata Satu Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:

SAPUTRI DEWI

10540906114

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2018**

MOTO

Kecerdasan yang di sertai usaha dan do'a merupakan kunci kesuksesan (SAPUTRI DEWI)

Karya ini kuperuntukkan kepada Almamater, Bangsa, dan Agamaku serta orang-orang yang kusayangi terkhusus ayahanda dan ibunda tercinta yang senantiasa member kasih sayang yang tak terhingga dan dukungan demi suksesanku dan saudara-saudaraku tersayang yang selalu memberikan semangat dan motivasi. Semoga karunia-Nya mengiringi kita semua. Amiiin

ABSTRAK

SAPUTRI DEWI.2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Skripsi Dibimbing oleh Baharullah, dan H. Hasaruddin Hafid. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa. SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Penelitian ini bertujuan : Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi di dapatkan dari siswa kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Maka untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian menggunakan teknik *Random sampling*. Adapun Skor hasil penelitian kelas Eksperimen nilai rata-rata sebesar 82,91 dengan nilai tertinggi 96 dan terendah 76. Teknik pengumpulan data terdiri dari tes, dokumentasi, serta analisis datanya menggunakan uji normalitas data, uji hipotesis dengan menggunakan analisis *paired sample T-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

Kata Kunci : Pre-eksperimen, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga peneliti menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar”. Karya ini merupakan persyaratan akhir guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan PGSD SI di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dalam penyusunan skripsi, peneliti mendapat bantuan, dorongan semangat, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini pertama-tama peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dr. Baharullah, M.Pd selaku pembimbing I dan Dr. H. Hasaruddin Hafid, M.Ed selaku pembimbing II sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti juga haturkan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. H. Abd Rahman Rahim SE.MM Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. sebagai Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam penyelesaian pendidikan peneliti.
3. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D. sebagai Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang dengan penuh perhatian memberikan bimbingan dan memfasilitasi peneliti selama proses perkuliahan.
4. Muh. Iswadi Makkuasa, S.Pd, Selaku Kepala Sekolah SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
5. Hj.St Nurhaedah, S.Pd, Selaku Guru kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
6. Terisitimewa kepada orang tua tercinta dengan keikhlasan hati dan penuh rasa kasih sayang telah membesarkan, mendidik dan berkorban, baik moral maupun materil yang tak ternilai harganya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi sampai ke perguruan tinggi.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih atas dukungan saudara (i), semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih baik dan pahala yang memberatkan timbangan amal kebaikan di akhirat nanti.

Adapun kesalahan dan kekurangan dalam penelitian maupun pemilihan kata dalam penelitian ini, tak lepas dari keterbatasan peneliti sebagai manusia biasa. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Makassar, Juni 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN SKRIPSI	iv
SURAT PERJANJIAN SKRIPSI	iv
MOTO.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
PENELITIAN	
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games</i> <i>Tournament</i> (TGT)	8
2. Pembelajaran Matematika	17
3. Hasil Belajar	20
B. Kerangka Pikir	22

C. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
B. Variabel dan Desain Penelitian	26
C. Definisi operasional	28
D. Populasi dan Sampel	28
E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian Data, Proses dan Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan Hasil Penelitian	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	43
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	47
RIWAYAT HIDUP	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tabel Penghargaan Tim	14
3.1 Data Seluruh Siswa Kelas Tinggi SDN No.166 Inpres Bontorita	29
3.2 Indikator Standar Hasil Belajar	32
4.1 Uji Analisis Deskriptif <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen	32
4.2 Uji Analisis Normalitas <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen	33

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Penempatan Siswa Pada Meja Turnamen	14
2.2 Kerangka Pikir	22
3.1 Desain <i>One-Group pretest-posttest Design</i>	27
4.1 Histogram Data <i>Pretest</i> kelas Eksperimen	37
4.2 Histogram Data <i>Posttest</i> kelas Eksperimen	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

	Halaman
1. Silabus	47
2. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan I	50
3. LKK Pertemuan I	54
4. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan II	56
5. LKK Pertemuan II	60
6. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan III	62
7. LKK Pertemuan III	66
8. Kunci Jawaban LKK	68
9. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	69
10. Uji Coba Instrumen Penelitian	71
11. Kunci Jawaban Instrumen penelitian	76
12. Soal <i>Pretestt</i>	77
13. Soal <i>Posttest</i>	83
14. Kunci Jawaban <i>Pretest</i>	82
15. Kunci Jawaban <i>Posttest</i>	87
16. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	88
17. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	89
18. Lembar Penilaian Hasil Belajar Kelas Eksperimen	90
19. Uji Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen	92
20. Uji Hipotesis <i>Paired Sample T-Tes</i>	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan dan perkembangan bangsa. Para generasi penerus bangsa hendaknya menyadari akan tanggung jawab yang ada dibenak mereka dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada. Generasi suatu bangsa yang maju akan melahirkan kemajuan dalam berbagai bidang seperti ilmu pengetahuan, teknologi, pembangunan, ekonomi, sosial, politik, dan peradaban. Hal ini menunjukkan keberadaan pendidikan demikian pentingnya. Untuk memperoleh pendidikan yang maju, tinggi, dan berkembang perlunya suatu perencanaan yang berhubungan dengan tujuan nasional pendidikan bagi suatu bangsa.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II pasal 3 (2003: 7) menjelaskan bahwa:

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

Kualitas manusia yang dihasilkan oleh pendidikan merupakan modal utama bagi tercapainya tujuan pembangunan nasional. Manusia yang dimaksud adalah terwujudnya pribadi yang serasi, selaras dan seimbang dalam moral, spiritual, sosial, intelektual dan fisik. Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional maka kegiatan-kegiatan penyelenggaraan proses pembelajaran harus diikuti dengan tenaga pengajar di sekolah yang berkualitas, dalam arti berkompotensi dalam bidangnya sebagai tenaga edukatif sehingga menunjang penyelenggaraan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang diharapkan tujuan pendidikan yang hendak dicapai.

Guru merupakan salah satu komponen penentu sumber daya manusia yang berkualitas mempunyai peranan penting dalam mewujudkan keberhasilan siswa dalam belajar. Sebagai pengelola proses pembelajaran guru hendaknya memilih dan mendesain model pembelajaran guna meminimalkan kendala yang akan atau mungkin terjadi di kelas. Arends (Trianto, 2012) menyatakan bahwa Model pembelajaran merupakan pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Pentingnya model pembelajaran guna mencapai tujuan-tujuan pembelajaran juga dipertegas oleh pendapat Joyce (Trianto, 2012) yang menyatakan bahwa setiap model mengarahkan guru dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli, jelas bahwa dengan menggunakan model dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dikarenakan pesan dalam proses pembelajaran dari guru ke siswa berlangsung lebih menarik dan efektif yang berdampak pada pemahaman siswa terkait dengan materi pelajaran.

Berbagai materi pelajaran dalam setiap jenjang pendidikan sekolah. Salah satu materi pelajaran adalah pelajaran matematika. Ismail (Hamzah dan Muhlisrarini, 2014) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur, dan alat.

Belajar matematika memerlukan pemahaman dan penalaran yang kuat, karena dalam matematika siswa dihadapkan dengan banyak rumus dan berbagai jalan penyelesaian untuk mendapatkan jawaban. Hal ini dijelaskan pendapat Sukardjono (Hamzah dan Muhlisrarini, 2014) bahwa matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar. Hal ini dimaksudkan adalah dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia penalaran. Oleh karena siswa dalam belajar matematika harus bernalar maka matematika selalu dianggap pelajaran yang sulit dimengerti, menguras banyak pikiran dan membosankan.

Berdasarkan hasil pra-observasi yang dilakukan pada hari Rabu 17 Januari 2018 bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika kelas V di SDN No.166 Inpres Bontorita. Ketika guru menyampaikan

materi, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa banyak mengobrol dengan temannya. Ada juga bosan dan melamun, bahkan ada yang asyik bermain. Dalam proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional dan kurang melibatkan siswa belajar dalam kelompok.

Bersamaan dengan itu diperoleh juga informasi dari ibu Hj Sikinah syamsiah. S.Pd selaku guru wali kelas V mengenai pencapaian hasil belajar matematika kelas V di SDN No.166 Inpres Bontorita masih tergolong rendah dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal/KKM (nilai KKM mata pelajaran matematika yaitu 70). Berdasarkan jumlah keseluruhan siswa kelas V yaitu 22 siswa terdapat 63,63% atau 14 siswa belum mencapai nilai KKM sedangkan lebihnya 36,36% atau 8 siswa sudah mencapai nilai KKM.

Rendahnya nilai hasil belajar matematika siswa tidak terlepas dari kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Melihat jumlah siswa pada kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita yang berjumlah 22 siswa hendaknya guru memilih model pembelajaran yang menekankan interaksi sosial antar siswa. Salah satu model pembelajaran yang berbasis sosial adalah model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut didukung oleh Johnson dan Johnson (Miftahul Huda, 2012) yang menyatakan bahwa siswa yang bekerja secara kooperatif untuk mencapai tujuan bersama pada umumnya memiliki kemampuan akademik dan sosial yang memadai. Sejalan dengan pemikiran tersebut Nur Asma (2006: 26) menyatakan “pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat dan termotivasi”.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dianggap peneliti dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa untuk selalu bersosialisasi dengan rekannya, baik itu rekan setim maupun luar timnya. Model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran, siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok. Selain itu salah satu tahapan penting dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* yaitu permainan (*games*) akan mampu membuat siswa tidak bosan terhadap pelajaran matematika. Seperti yang dikemukakan Runtukahu dan Kandou (2014: 71) “tiap konsep atau prinsip matematika yang diajarkan dalam bentuk konkret akan lebih dipahami anak, proses belajar dapat ditingkatkan dengan bermain.”

Hasil penelitian Bahria (2015) tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada mata pelajaran matematika telah terbukti meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar mengalami peningkatan hasil belajar. Dari 62,9% siswa yang hasil belajarnya tuntas menjadi 82,9 % siswa yang hasil belajarnya tuntas. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Arifin (2013) tentang keefektifan penerapan model *Team Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar pecahan kelas V Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1, 2, 3 Kota Tegal

menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa dengan penerapan model *team games tournament* lebih baik daripada motivasi belajar matematika siswa dengan penerapan model konvensional. Sementara hasil uji hipotesis untuk hasil belajar siswa menunjukkan bahwa t hitung sebesar 2,571 dan t tabel sebesar 1,673 (t hitung $>$ t tabel), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan maka hasil belajar matematika siswa dengan penerapan model *Team Games Tournament* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa dengan penerapan model konvensional. Kesimpulannya, penerapan model *Team Games Tournament* terbukti efektif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan yang akan dijadikan titik tolak penelitian untuk dicari jawabannya dirumuskan sebagai berikut : Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi akademisi/ Lembaga, penelitian ini bermanfaat memperkaya khasanah teori pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika siswa SDN No.166 Inpres Bontorita
 - b. Bagi peneliti sebagai pengalaman langsung dalam penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru sebagai pengalaman secara langsung menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.
 - b. Bagi siswa sebagai pengalaman belajar dalam suasana yang menyenangkan, meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.
 - c. Bagi sekolah sebagai model belajar dan acuan mengenai model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Tinjauan Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin (Taniredja, dan Harmianto, 2011: 55) mengemukakan “*In cooperative learning methods, student work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*”. Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Jacob (Djamarah, 2010: 357) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu *metode intruksional* di mana siswa dalam kelompok kecil bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas akademik.”

Hal ini sejalan dengan pendapat Davidson dan Warsham (Isjoni, 2012: 15) yang mengatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja

sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Dari beberapa pendapat tentang pembelajaran kooperatif maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Lie (Djamarah, 2010: 358) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- a) Siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis.
- b) Anggota-anggota dalam kelompok diatur terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.
- c) Jika kemungkinan, masing-masing anggota kelompok kooperatif berbeda suku, budaya, dan jenis kelamin.
- d) Sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

Sedangkan menurut Johnson dan Johnson serta Hilke (Djamarah, 2010: 359-360) ciri- ciri pembelajaran kooperatif adalah:

- 1) Terdapat saling ketergantungan yang positif di antar anggota kelompok,
- 2) Dapat dipertanggungjawabkan secara individu
- 3) Heterogen
- 4) Berbagi kepemimpinan
- 5) Berbagi tanggung jawab,
- 6) Menekankan pada tugas dan kerja sama
- 7) Membentuk keterampilan sosial
- 8) Peran guru/dosen mengamati proses belajar siswa
- 9) Efektivitas belajar tergantung pada kelompok

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, disamping itu juga untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa. Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan itu amat penting untuk di miliki dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam. Sementara itu, banyak anak muda dan orang dewasa yang masih kurang dalam keterampilan sosial. Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu 1) siswa belajar dalam kelompok; 2) heterogen; 3) membentuk keterampilan sosial; 4) menekankan pada tugas dan kerja sama; 5) berbagi tanggungjawab; dan 6) penghargaan berorientasi pada kelompok daripada individu.

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson (Rusman, 2012) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu sebagai berikut:

- 1) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
- 2) Tanggung jawab perorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- 4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communicaton*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

d. Pengertian *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut Isjoni (2012) *team games tournament* adalah suatu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa dari latar belakang yang berbeda-beda seperti jenis kelamin, suku, ras, maupun kemampuannya, yang selanjutnya diberikan permainan akademik dan dibagi dalam meja-meja turnamen.

Slavin (Taniredja,dan Harmianto, 2011) mengemukakan bahwa *team games tournament* menggunakan turnamen akademik, dalam tournament itu, siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademik berdasarkan kinerja sebelumnya.

Berdasarkan dua pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *team games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran dengan pengelompokan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang dibagi berdasarkan kemampuan yang berbeda-beda dimana setiap kelompok akan berlomba dalam meja turnamen akademik.

e. Tahapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Menurut Slavin (Taniredja,dan Harmianto, 2011: 67-70) ada lima tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, yaitu:

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

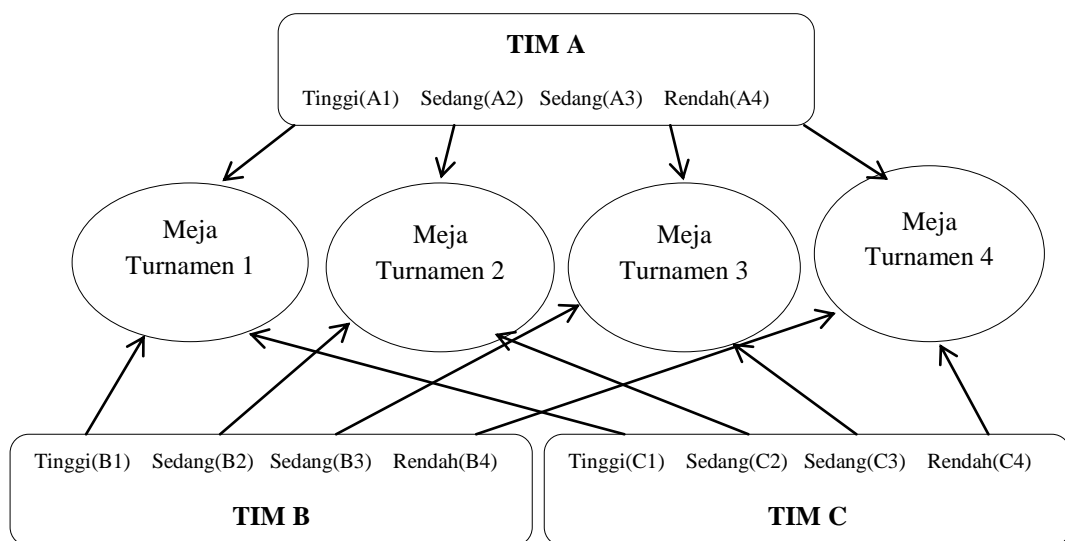
3) Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4) Kompetisi/ Turnamen (*Tournaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada skema di bawah ini.



Gambar 2.1 Penempatan Siswa pada Meja Turnamen

Sumber: Adaptasi Slavin (Taniredja, dan Harmianto, 2011: 69)

5) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Ada 3 penghargaan yang dapat diberikan dalam penghargaan tim. Penghargaan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1 Penghargaan Tim

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Sumber: Adaptasi Slavin (2005: 175)

Secara umum, tahapan utama dalam pelaksanaan model *TGT* sebelumnya merupakan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model *TGT*. Namun, untuk lebih memperjelas lagi mengenai pelaksanaan pembelajaran model *TGT*. Langkah-langkah Model pembelajaran *TGT* dalam pembelajaran matematika sebagai berikut :

No.	Tahapan pembelajaran Kooperatif tipe <i>TGT</i>	Aktivitas Guru
1.	Penyajian Kelas	Guru menyampaikan materi pembelajaran. Sebelumnya siswa telah dibagi kedalam beberapa kelompok.
2.	Kelompok (<i>Teams</i>)	Guru membentuk kelompok siswa secara heterogen dengan jumlah anggota 4 hingga 5 orang. Kemudian memberikan LKK pada masing-masing kelompok.

3.	Permainan (<i>Games</i>)	Guru dan siswa menyiapkan meja tournament secukupnya dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang memiliki kemampuan yang setara. Meja tournament 1 diisi oleh siswa dengan kemampuan tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja terakhir ditempati oleh siswa yang memiliki kemampuan terendah dari tiap kelompok.
4.	Kompetisi/Turnamen (<i>Tournaments</i>)	Dalam Tournament, siswa dibagi dalam 4 meja tournament dengan kemampuan homogen, kemudian seluruh siswa diberi soal (masing-masing 2 soal yang berbeda).siswa mengerjakan soal kurang lebih 2 menit kemudian siswa menggeser lembar soal ke kanan.begitu seterusnya hingga waktu yang ditentukan habis.
5.	Pengakuan Kelompok	Setelah tournament selesai maka dilakukan penilaian. Tiap anggota kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing kemudian menghitung perolehan poin yang di dapat dari tiap anggota kelompok kemudian diakumulasikan. Kelompok yang memperoleh poin tertinggi akan mendapat penghargaan berupa predikat great team,best team, dan good time.

f. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Menurut Taniredja, dan Harmianto (2011) kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dan guru.
- 7) Kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Adapun kelemahan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang dikemukakan oleh Taniredja, dan Harmianto (2011) adalah:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadi kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

2. Belajar Dan Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Beberapa orang mendefinisikan matematika berdasarkan struktur matematika, pola pikir matematika, pemanfaatannya bagi bidang lain dan sebagainya. Atas dasar pertimbangan itu maka ada beberapa definisi tentang matematika menurut Anitah (dalam Hamzah dan Muhlisrarini, 2013: 47-48) yaitu:

- 1) Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi
- 2) Matematika adalah ilmu tentang keluasan atau pengukuran dan letak
- 3) Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya
- 4) Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis.
- 5) Matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan pada observasi (induktif) tetapi diterima generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif.

didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil atau teorema.

Definisi lain menurut Sukardjono (dalam Hamzah dan Muhlisrarini, 2014:

48) bahwa:

Matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar, bahasa lambang yang dapat dipahami oleh semua bangsa berbudaya, seni seperti pada musik penuh dengan simetri, pola, dan irama yang dapat menghibur, alat bagi pembuat peta arsitek, navigator angkasa luar, pembuat mesin, dan akuntan.

Pengertian belajar yang dikemukakan oleh para ahli.H.C. Witherington (Aunurrahman, 2010) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.Fontana (Hamzah dan Muhlisrarini, 2013: 18) menyatakan bahwa belajar adalah suatu

proses perubahan yang relatif tetap dari perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman.

Gagne (Hamzah dan Muhlissarini, 2013: 17) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan.” Selain itu Bower dan Hilgard (Hamzah dan Muhlissarini, 2013) menyatakan bahwa:

Belajar adalah mengacu pada perubahan perilaku atau potensi individual sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut tidak disebabkan oleh insting (*the basis of the subject's native response tendencies*), kematangan (*maturation*), atau kelelahan (*fatigue*), dan kebiasaan (*habit*).

Dapat disimpulkan bahwa matematika adalah cabang pengetahuan yang terorganisasi yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah- masalah numerik dengan cara berpikir dan bernalar yang dapat dipahami oleh semua bangsa.

b. Pembelajaran matematika di SD

Sebagai suatu ilmu yang berguna untuk memajukan daya pikir manusia, matematika perlu dibekalkan kepada siswa SD melalui proses pembelajaran. Selain itu matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting. Oleh karena itu, matematika diajarkan mulai dari jenjang SD sampai dengan perguruan tinggi (minimal sebagai mata kuliah umum). Sampai saat ini matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu masuk dalam daftar mata pelajaran yang diujikan secara nasional, mulai dari tingkat SD sampai

dengan SMA. Bagi siswa selain untuk menunjang dan mengembangkan ilmu-ilmu lainnya. Matematika juga diperlukan untuk bekal terjun dan bersosialisasi dalam kehidupan masyarakat. Russeffendi (Bahria, 2015) mengatakan bahwa matematika merupakan persyaratan untuk beberapa mata pelajaran lainnya, dengan belajar matematika diharapkan kita mampu menjadi manusia yang berpikir logis, kritis, tekun, bertanggung jawab dan mampu menyelesaikan persoalan.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Hamzah & Muhlisrarini (2014) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk meningkatkan kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Dikmenum (Taniredja, Pujiati & Nyata, 2011: 67) tujuan pembelajaran matematika adalah:

- 1) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsisten.
- 2) Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
- 3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- 4) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta, diagram dan menjelaskan gagasan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa fungsi pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan mengukur dan menghitung melalui rumus, aksioma, dan model pembuktian yang

dapat melayani ilmu-ilmu lain. Tujuan matematika adalah mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, melatih cara berpikir dan bernalar serta meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar.

Menurut Sudjana (2001), Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil peristiwa belajar dapat muncul dari berbagai jenis perubahan atau pembuktian tingkah laku seseorang. Selanjutnya menurut Slameto (Emrita, 2001) menyatakan hasil Belajar Adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri.

Aronson dan Briggs (Solihatin, 2012: 6) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang.” Hasil belajar ini sering dinyatakan dalam bentuk-bentuk pembelajaran. Soediarso (Solihatin, 2012: 6) mendefinisikan “hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.”

Sedangkan Gagne dan Briggs (solihatin, 2012) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga kategori, yaitu:

- 1) informasi verbal merupakan kemampuan menyimpan informasi dalam ingatan.
- 2) Keterampilan intelektual berupa kemampuan menggunakan symbol untuk berinteraksi, mengorganisir dan membentuk arti.
- 3) Strategi kognitif merupakan kemampuan untuk mengatur dan mengontrol proses berpikir dalam dirinya sendiri.

Dari beberapa pendapat tentang hasil belajar maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan informasi verbal, keterampilan intelektual, dan strategi kognitif yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

B. Kerangka Pikir

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit. Penyebab sulitnya pelajaran matematika dapat dikarenakan oleh berbagai macam faktor, diantaranya; 1) matematika lebih menekankan aktivitas penalaran sehingga menguras banyak pikiran dan membosankan, 2) dalam proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional sehingga pembelajaran kurang bermakna dan kurang menarik perhatian siswa, 3) kurang melibatkan siswa dalam bekerja sama dengan teman kelompok. Untuk mengatasi masalah tersebut, di perlukan perubahan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara agar siswa aktif, antusias, dan menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran

matematika yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

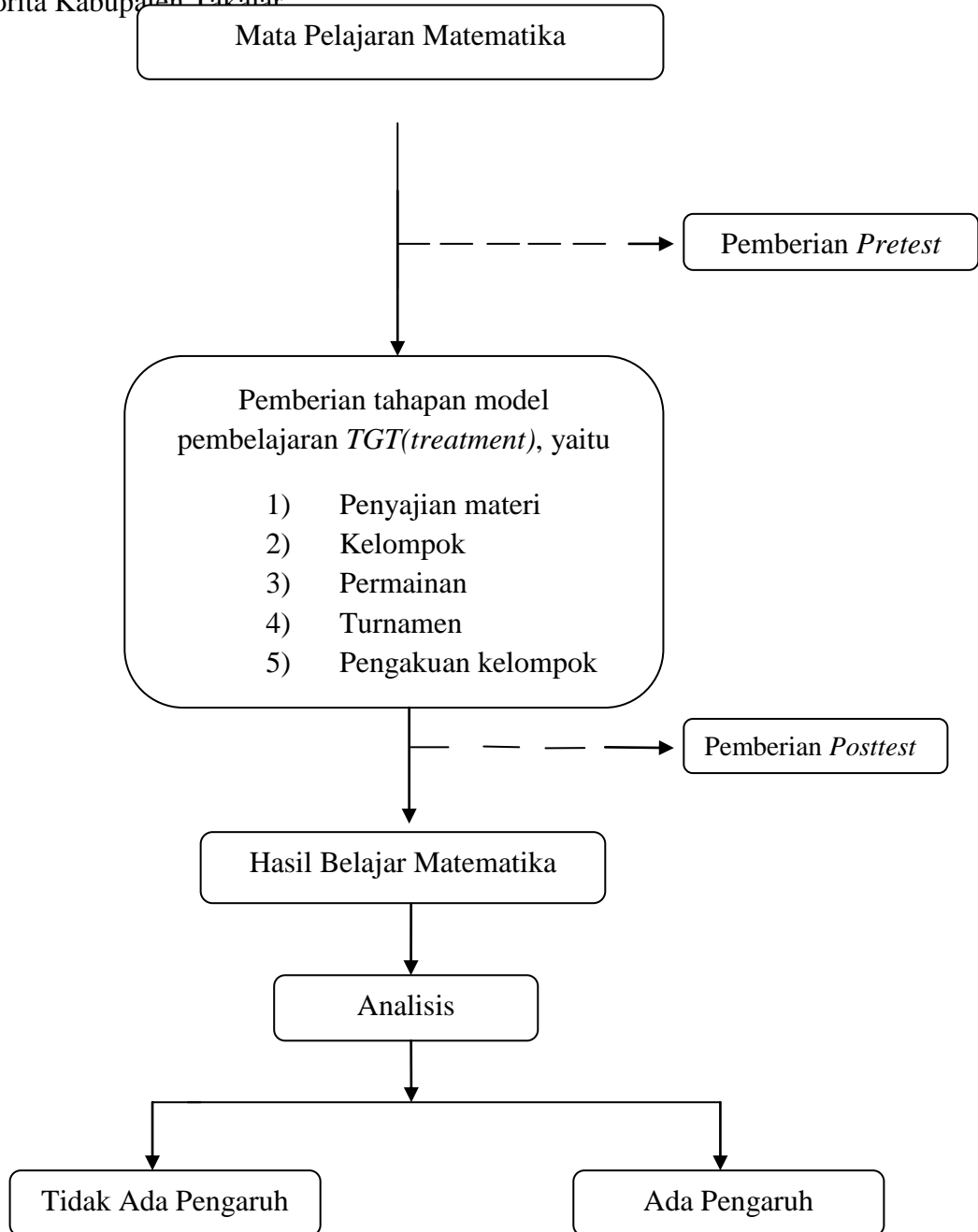
Penggunaan model konvensional pada umumnya tidak terlalu menuntut siswa fokus karena kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran menggunakan model konvensional, konsentrasi dan antusiasme masih kurang dibanding dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* selama kegiatan pembelajaran siswa bekerja secara bersama-sama, sehingga terjadi interaksi baik dengan siswa, guru maupun media belajar. Selama kegiatan belajar berlangsung sebagian besar aktivitas yang ada di dalam kelas dilakukan oleh siswa, guru hanya sebagai motivator dan fasilitator bagi siswa. Sehingga konsep materi ditanamkan sendiri oleh siswa selama memecahkan masalah yang di hadapinya. Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* yaitu: 1) Penyajian kelas; 2) kelompok (*team*); 3) permainan (*games*); 4) kompetisi/ turnamen (*tournament*); 5) pengakuan kelompok (*teams recognition*).

Analisis terhadap hasil belajar matematika melalui tes akhir (*posttest*) pada mata pelajaran matematika siswa SDN No.166 Inpres Bontorita dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament (TGT)* mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika

dibanding model pembelajaran konvensional pada siswa SDN No.166 Inpres

Bontorita Kabupaten Takalar



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah Asumsi atau dugaan sementara yang dikemukakan peneliti mengenai hasil penelitian yang nantinya diuji kebenarannya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Siregar (2013 : 65) menyatakan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu “ ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap hasil belajar matematika kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

Adapun hipotesis statistic pada penelitian ini yaitu:

$$(H_0) : \mu_1 \leq \mu_2$$
$$(H_1) : \mu_2 \leq \mu_1$$

Gambar 2.2 Hipotesis Statistik Penelitian

Keterangan :

μ_1 : Rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan

μ_2 : Rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif diidentifikasi sebagai proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas, memilah-milah permasalahan menjadi bagian yang dapat diukur atau dinyatakan dalam angka-angka.

Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah disiapkan. Pendekatan kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika siswa SDN No.166 Inpres Bontorita.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Pre eksperimen*. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa penelitian *pre eksperimen* merupakan eksperimen belum sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yg ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

B.Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

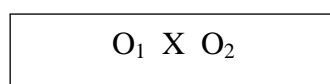
Dalam penelitian kuantitatif dibedakan menjadi dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) (X) dan variabel terikat (*dependent variable*) (Y).

- a. Variabel bebas (X) adalah suatu variabel yang ada atau terjadi mendahului variabel terikatnya dan merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *team games tournament (TGT)* dalam pembelajaran matematika materi menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan.
- b. Variabel terikat (Y) adalah variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas dan merupakan variabel yang dijelaskan dalam fokus/ topik penelitian. Variabel terikat (Y) ini adalah hasil belajar matematika materi menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental. Design jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment).

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Azwar, 2013

Gambar 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

$O_1 = pretest$ untuk mengukur kemampuan awal kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan

$O_2 = posttest$ untuk mengukur kemampuan akhir kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan

$X = perlakuan/treatment(independent\ variable)$

B. Definisi Operasional

Secara operasional, definisi variabel penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *team games tournament (TGT)* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah; 1) menyampaikan pelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran; 2) siswa belajar tim yaitu para siswa mempelajari lembar kegiatan dalam tim mereka; 3) melaksanakan turnamen, meja turnamen di tempati dengan tiap anggota kelompok kemampuan homogen; 4) pemberian penghargaan atau hadiah kepada tim-tim yang mencapai kriteria penghargaan. Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung melalui permainan akademik sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran sementara guru hanya sebagai fasilitator.
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar yang berada pada ranah kognitif pada mata pelajaran matematika yang diukur setelah sampel diberikan perlakuan. Hasil belajar pada mata pelajaran matematika dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika yang dapat diperoleh dari hasil pemberian tes hasil belajar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016: 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objektif/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi SDN No.166 Inpres Bontorita dengan jumlah 67 siswa.

Tabel 3.1 Data Seluruh Siswa Kelas Tinggi SDN No.166 Inpres Bontorita.

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	P	L	
IV	11	9	20
V	12	10	22
VI	15	10	25
Total			67

2.Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili seluruh karakteristik dari populasi. Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik Random sampling, dimana teknik random sampling adalah pengambilan sampel secara random. Sampel dalam penelitian ini yaitu, siswa kelas V SDN No.166 inpres bontorita sebanyak 22 siswa. Alasan memilih kelas V dalam penelitian karena kelas IV tidak dapat dijadikan objek penelitian sedangkan kelas VI sedang mempersiapkan diri untuk ujian nasional. Penentuan kelas eksperimen berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh saat *pretest*.

Tabel 3.2 keadaan Sampel

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
1.	V	10	12	22

D. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes

Tes bertujuan mengetahui hasil belajar siswa yang terbagi dalam kelas eksperimen. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*) dan dilakukan setelah pemberian perlakuan (*posttest*). *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengambil data awal hasil belajar matematika siswa, *posttest* diberikan setelah perlakuan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tertulis dari sekolah tentang Silabus dan RPP.

Teknik analisis data dilakukan dengan menganalisis hasil evaluasi belajar siswa melalui tes tertulis. Langkah- langkah yang ditempuh dalam mengevaluasi hasil belajar matematika siswa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan soal evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 25 nomor pada kelompok yang akan diberikan perlakuan maupun yang tidak diberikan perlakuan.
- 2) Menghitung jumlah skor jawaban yang benar dari keseluruhan item soal yang diujikan. Setiap item soal yang dijawab benar diberi skor 1, sedangkan yang salah atau tidak menjawab soal, maka diberi skor 0, dari jumlah skor yang diperoleh tersebut selanjutnya dianalisis untuk menentukan nilai hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan rumus (Purwanto,2010) sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

2. Prosedur Pengumpulan Data

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Peneliti merancang kelas yang akan dijadikan sampel.
- 2) Peneliti membuat instrumen-instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

1) *Pretest*

Kegiatan *pretest* dilakukan sebelum perlakuan dengan tujuan mengetahui kemampuan dan hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan.

2) Pemberian Perlakuan (*treatment*)

Pemberian perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika.

3) *Posttest*

Pemberian *posttest* untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah diberi perlakuan.

Secara rinci tahapan pembelajaran yaitu pembelajaran dilakukan selama tiga kali pertemuan untuk pemberian materi dan dua kali pertemuan untuk pemberian tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dan setiap satu kali pertemuan memiliki alokasi waktu 3 x 35 menit.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan secara umum. Berkaitan dengan hal tersebut, analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar dalam pembelajaran matematika ketika diberi perlakuan/*treatment*. Pengolahan data dilakukan dengan menentukan ukuran pemusatan dan penyebaran data, seperti nilai rata-rata (*mean*), *median*, *modus*, nilai maksimum, dan nilai minimum, varian, dan standar deviasi.

Untuk mengukur hasil belajar dan pemahaman siswa digunakan indikator ketepatan dari Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) tahun 2008, yaitu:

Tabel 3.2. Indikator Standar Hasil Belajar Berdasarkan Ketetapan Depdiknas

Interval Nilai	Kategori Hasil Belajar
$0 \leq x \leq 40$	Sangat Rendah
$41 \leq x \leq 55$	Rendah
$56 \leq x \leq 70$	Sedang
$71 \leq x \leq 85$	Tinggi
$86 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi

Sumber : SDN No.166 Inpres Bontorita

2. Analisis Statistik Inferensial

Pada analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji hipotesis dilakukan berdasarkan peningkatan hasil belajar yaitu data selisih nilai *pretest* dan *posttest* (*gain*). Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *Paired Sample T-test* dengan bantuan *statistical package for social science (SPSS) versi 20.0 For Windows* dengan cara menentukan nilai p (sig). Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan.

Asra (2014) menyatakan bahwa bila peluang memperoleh statistik uji yang disebut nilai P (sig) lebih kecil dari tingkat signifikansi (α), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data diolah pada sistem *statistical package for social science (SPSS) versi 20.0*. Uji prasyarat terdiri atas:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat untuk memenuhi asumsi kenormalan dalam analisis data statistik parametrik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *kolmogorof smirnov* pada sistem *SPSS versi 20.0 For Windows*. Siregar Sofyan (2015) menyatakan bahwa teknik *Kolmogorov Smirnov* digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel, sampel yang diambil dari suatu populasi minimum 40. Siregar Sofyan (2011) Analisis hipotesis uji *kolmogorof smirnov* yaitu:

1) Membuat hipotesis dalam uraian kalimat

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

2) Kaidah pengujian

$P(\text{sig}) > 0,05$ maka H_0 diterima

$P(\text{sig}) < 0,05$ maka H_0 ditolak

3) Membandingkan (sig) dengan taraf signifikan (α)

4) Keputusan : data berdistribusi normal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita akan dipaparkan pada bagian ini. Penelitian ini dilaksanakan dengan terlebih dahulu meminta persetujuan Kepala Sekolah SDN No.166 Inpres Bontorita mengenai penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah itu, peneliti melakukan observasi ke kelas yang akan diteliti.

1. Penyajian Data Hasil Penelitian

Subjek penelitian dalam proses penelitian adalah 1 kelas yang terdiri dari 22 siswa kelas eksperimen. Kelas eksperimen pada kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita yang terdiri dari 12 siswa dan 10 siswi.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini ada 2 yaitu *pretest* dan *posttest* untuk mata pelajaran matematika. Setelah melakukan pengujian validitas, jumlah soal *pretest* dan *posttest* yang valid adalah 25 nomor soal. Soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada subjek penelitian merupakan soal pilihan ganda mata pelajaran matematika yang berkaitan dengan materi penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan.

Alat pengumpulan data yang digunakan pada kelas eksperimen, alat pengumpulan data dilakukan dengan pemberian *pretest* kemudian diberikan *treatment* model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, lalu kembali diberikan *posttest*.

1. Analisis Deskriptif

Adapun analisis deskriptif dari data hasil belajar Matematika kelas eksperimen dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen

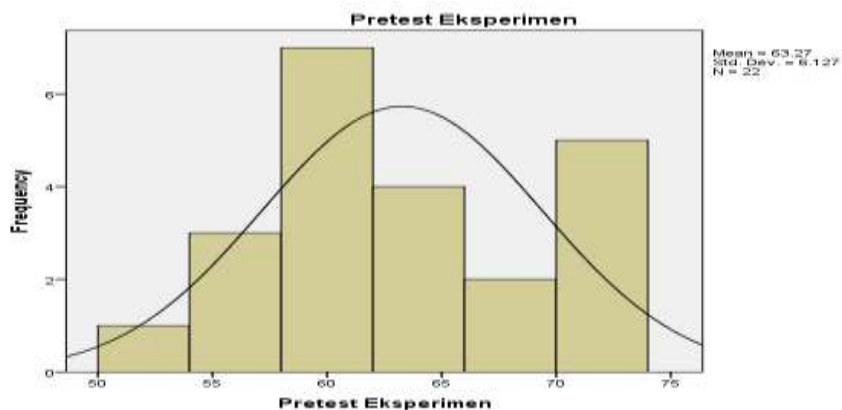
Kelompok eksperimen merupakan Kelas yang diberikan perlakuan. Kelas eksperimen terdiri atas 22 siswa SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Adapun data analisis deskriptif dianalisis menggunakan program *SPSS* versi *20,0 for Windows* sebagai berikut:

Tabel 4.1. Nilai Uji Analisis Deskriptif *Pretest- Posttest* Kelas Eksperimen

Statistics			
		Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		63.27	82.91
Median		62.00	82.00
Mode		60	80
Std. Deviation		6.127	5.406
Variance		37.541	29.229
Minimum		52	76
Maximum		72	92
Sum		1392	1824

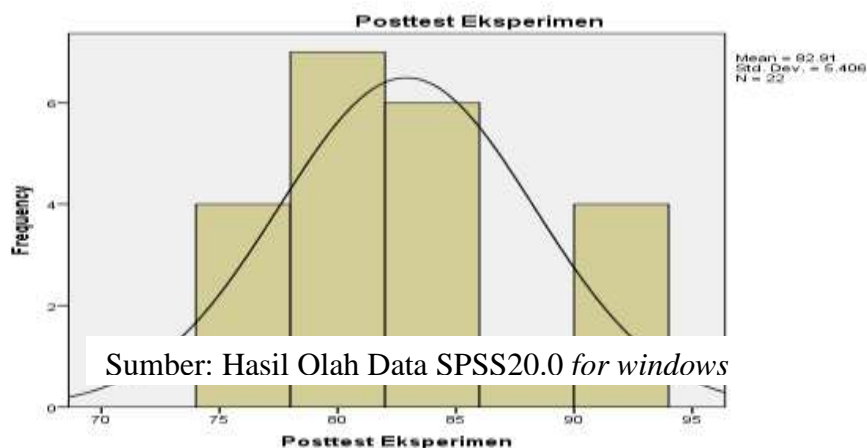
Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan bahwa nilai mean atau rata-rata dari *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen terdapat peningkatan 19,64 dari nilai mean atau rata-rata *pretest* yaitu 63,27 dengan kategori rendah dan *posttest* yaitu 82,91 dengan kategori tinggi. Adapun jarak nilai standar deviasi *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan ukuran standar penyimpangan dari nilai rata-ratanya yaitu 6,127 dan 5,406 memiliki jarak yang kecil. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa persebaran data antara *pretest* dan *posttest* normal dan bagus.

Nilai mean, median dan modus pada data hasil belajar *pretest* dan *posttest* dapat ditunjukkan pada histogram sebagai berikut:



Sumber: Hasil Olah Data SPSS20.0 for windows

Gambar 4. 1 Histogram Data *Pretest* Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen



Sumber: Hasil Olah Data SPSS20.0 for windows

Gambar 4.2 Histogram Data *Posttest* Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen

2. Analisis Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis. Pengujian hipotesis dimaksudkan hanya untuk mengetahui adanya pengaruh Model pembelajaran Kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. Uji persyaratan terdiri atas:

Uji Normalitas

Data setiap variabel yang dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu, sebelum pengujian hipotesis dilakukan terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. Teknik yang dapat digunakan adalah dengan uji *Kolmogorof-Smirnov SPSS Versi 20.0 for Windows*. Bila nilai p (sig) lebih besar dari $\alpha = 0,05$ (p (sig) $> 0,05$) maka distribusi dinyatakan normal, dan bila nilai p (sig) lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (p (sig) $< 0,05$) maka distribusi dinyatakan tidak normal. Hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogorof-Smirnov SPSS Versi 20,0 for Windows* pada data kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada dilihat pada tabel 4.3 dan 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Nilai Uji Normalitas *Pretest- Posttest* Kelompok Eksperimen
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pretest	Posttest Eksperimen
		Eksperimen	
N		22	22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	63.27	82.91
	Std. Deviation	6.127	5.406
	Absolute	.203	.205
Most Extreme Differences	Positive	.203	.205
	Negative	-.150	-.135
Asymp. Sig. (2-tailed)		.323	.315

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Hasil Olah Data SPSS20.0 *for windows*

Dari hasil uji *Kolmogrof-Smirnov SPSS Versi 20,0 for Windows* untuk pengujian normalitas pada data hasil belajar matematika pada nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen didapatkan berdasarkan tabel tersebut, bahwa data pada tabel 4.3 dinyatakan berdistribusi normal karena $p(\text{sig}) > 0,05$ yaitu $0,323 > 0,05$ pada hasil *pretest* dan $0,315 > 0,05$ pada data *posttest*. Data nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dinyatakan berdistribusi normal karena nilai hasil $p(\text{sig})$ lebih besardaripada nilai signifikasi 5% yaitu 0,05 atau $p(\text{sig}) > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil dari uji normalitas data, berdasarkan hasil uji normalitas data maka dapat ditentukan alat uji apa yang sesuai digunakan. Apabila data berdistribusi normal maka digunakan

uji parametric *paired sample t-test*. Sementara apabila data berdistribusi tidak normal maka digunakan non-parametrik yaitu Wilcoxon signed Rnk Test. Kedua model uji beda tersebut digunakan untuk menganalisis model penelitian pre-post atau sebelum dan sesudah. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (treatment) tertentu pada satu sampel yang sama pada dua periode pengamatan yang berbeda (Praman,2012).

Paired Sample t-test

Paired Sample t-test digunakan untuk menguji perbedaan dua sampel yang berpasangan. Sampel yang berpasangan di artikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan yang berbeda pada situasi sebelum dan sesudah proses (santoso,2001). *Paired Sample t-test* digunakan apabila data berdistribusi normal. Menurut Widiyanto (2013) Paired Sample t-test merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji paired sample t-test adalah sebagai berikut :

Jika probabilitas (Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika probabilitas (Sig) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

H₁ : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika kelas V SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar matematika pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,91 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 76. Dilihat dari rata-rata nilai *posttest* untuk hasil belajar matematika di atas, maka dapat diketahui bahwa peningkatan rata-rata untuk hasil belajar pada kelas eksperimen lebih bagus.

Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* menunjukkan bahwa siswa dapat lebih memahami materi pokok yang diajarkan, termotivasi dan aktif mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Menurut Taniredja, F., dan Harmianto (2011) kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yaitu 1) motivasi belajar siswa bertambah; 2) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan; 3) Kerjasama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Hasil dari penelitian ini mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Bahria (2015) tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada mata pelajaran matematika telah terbukti meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Bayang Kecamatan Tamalate Kota

Makassar mengalami peningkatan hasil belajar dan Arifin (2013) tentang keefektifan penerapan model *team games tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar pecahan kelas V Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1, 2, 3 Kota Tegal menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa dengan penerapan model *team games tournament* lebih baik daripada motivasi belajar matematika siswa dengan penerapan model konvensional.

Pengujian hipotesis dengan *Paired Sample T-Test* menggunakan *SPSS versi 20.0 for windows* didapatkan bahwa nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 5% yaitu 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Pada pengujian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran *team games tournament*.

Berdasarkan Pengujian yang dilakukan didapatkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu langkah yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan pengujian yang dilakukan bahwa terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika siswa SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data didapatkan kesimpulan bahwa sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* menunjukkan peningkatan keaktifan dan motivasi siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang mengalami peningkatan signifikan dengan kategori tinggi..
2. Data kelas eksperimen berdistribusi normal dan homogeny dan Uji hipotesis *Paired Sample t-test* nilai peluang lebih kecil dari nilai signifikansi sehingga Adanya pengaruh yang signifikan pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament(TGT)* siswa SDN No.166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru agar menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata

pelajaran matematika di sekolah dasar agar siswa dilatih untuk berpikir dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

2. Sebagai pengalaman belajar bagi siswa dalam suasana yang menyenangkan, meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.
3. Sebagai bahan masukan bagi sekolah agar mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran sebagai salah satu penunjang dalam mengatasi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali,M., Asrori,M. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arifin, Andi Dwi. 2013. Keefektifan Penerapan Model *Team Games Tournament Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1, 2, 3 Kota Tegal*. *Skripsi*. Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang, (online) didownload dari <http://lib.unnes.ac.id/17152/1/1401409213.pdf>, (diakses 10 Januari 2018)
- Aunarrahan, 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bahria, Siti. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Bayang Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. *Skripsi*. Makassar: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar
- Asma. 2006. *Model pembelajaran kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Miftahul Huda. 2012. *Model pembelajaran kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Daryanto & Rahardjo, Mulyo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamzah A., & Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: RajawaliPers
- Isjoni. 2012 . *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta: PustakaPelajar
- Purwanto.2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: PustakaPelajar
- Runtukahu, Tombokan & Kandou , Selpius. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Rusman, 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada
- Slavin, 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Solihatini. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono, 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Taniredja, F., & Harmianto. 2011a. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta
- , 2011b. *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru Praktik, Praktis, dan Mudah*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto, 2012. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kecana
- , 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional*. Jakarta: BP. Cipta Jaya.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN No.166 Inpres Bontorita

Kelas / Semester : V / 2 (dua)

Mata Pelajaran : Matematika

Standar Kompetensi : 5. Menggunakan Pecahan dalam pemecahan masalah

Kompetensi Dasar : 5.2 Menjumlahkan dan Mengurangkan Berbagai Bentuk Pecahan

Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
			Teknik	Jenis	Bentuk Instrumen		
<p>1. Menjumlahkan dan mengurangkan berbagai pecahan</p> <p>2. Pemecahan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan</p>	<p>1. Mempelajari langkah pengerjaan contoh soal yaitu tingkat pengerjaan operasi penjumlahan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pecahan biasa dengan pecahan biasa - Pecahan biasa dengan pecahan campuran - Pecahan desimal dengan pecahan desimal - Penjumlahan berbagai bentuk pecahan <p>2. Mempelajari langkah pengerjaan contoh soal yaitu tingkat pengerjaan operasi pengurangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pecahan biasa dengan pecahan biasa - Pecahan biasa dengan pecahan campuran - Pecahan desimal dengan pecahan desimal - Bilangan asli dengan pecahan biasa - Pengurangan berbagai bentuk pecahan <p>3. Mempelajari langkah pengerjaan contoh soal penjumlahan dan pengurangan terhadap masalah sehari-hari</p>	<p>1. Menjumlahkan pecahan berpenyebut berbeda</p> <p>2. Menjumlahkan pecahan desimal</p> <p>3. Menjumlahkan berbagai bentuk pecahan</p> <p>4. Mengurangkan pecahan berpenyebut berbeda</p> <p>5. Mengurangkan pecahan decimal</p> <p>6. Mengurangkan berbagai bentuk pecahan</p> <p>7. Mengurangkan pecahan dari bilangan asli</p> <p>8. Menghitung penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan</p> <p>9. Menghitung penjumlahan dan pengurangan terhadap masalah sehari-hari</p>	Tes	Tes tertulis	Pilihan Ganda	9 JP x 35 menit	<p>Sumber: Buku Matematika 5</p> <p>Alat : -Kertas Soal</p>

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**Takalar, Mei 2018
Guru Kelas V**

**Muh. Iswadi Makkuasa, S.Pd
NIP. 19811129 200502 1 004**

**Hj. St Nurhaedah, S.Pd
NIP. 19650706 198611 2 004**

Lampiran 2

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
Kelompok Eksperimen
Pertemuan -1**

Sekolah : SDN No.166 Inpres Bontorita
Kelas/Semester : V/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Pecahan
Waktu : 3 x 35 menit

Standar Kompetensi

5. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah

Kompetensi Dasar

5.2 Menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 5.2.1 Menjumlahkan pecahan berpenyebut berbeda
- 5.2.2 Menjumlahkan pecahan desimal
- 5.2.3 Menjumlahkan berbagai bentuk pecahan

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

- 1. Menjumlahkan pecahan berpenyebut berbeda
- 2. Menjumlahkan pecahan decimal
- 3. Menjumlahkan berbagai bentuk pecahan

B. Materi Ajar

Menjumlahkan berbagai bentuk pecahan

C. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Metode

:Diskusi, ceramah bervariasi, permainan dan penugasan

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

<p>1. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none">○ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.○ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran.○ Guru memberikan apersepsi dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menggiring siswa pada materi yang akan dibahas. <p>1) Anak-anak, apa kalian masih ingat materi pecahan yang kemarin diajarkan?</p> <p>2) Manakah yang disebut pembilang dan mana pula yang disebut penyebut?</p> <ul style="list-style-type: none">○ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	<p>(10 menit)</p>
<p>2. Kegiatan Inti :</p> <p>1. Penyajian Materi</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru membagi kelas kedalam 5 kelompok dengan beranggotakan 4-5 siswa (<i>sesuaikan jumlah siswa</i>), untuk melakukan diskusi.- Guru menjelaskan tentang cara menggunakan operasi hitung yang melibatkan pecahan untuk menyelesaikan masalah dalam penjumlahan <p>2. Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru membagikan LKK berisi tugas yang harus diselesaikan masing-masing kelompok.- Siswa mengerjakan soal yang ada di dalam LKK dengan cara berdiskusi. Setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama untuk persiapan tournament. <p>3) Permainan (Games)</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru dan siswa menyiapkan meja tournament secukupnya.- Guru menjelaskan aturan main dalam tournament. (Dalam tournament, seorang siswa dibagi dalam 4 meja tournament dengan kemampuan homogen, kemudian seluruh siswa diberi soal (masing-masing 2 soal yang berbeda). Siswa mengerjakan soal kurang lebih 2 menit kemudian siswa menggeser lembar soal ke kanan, begitu seterusnya hingga waktu yang	<p>(1 jam 15 menit)</p>

<p>ditentukan habis.</p> <p>4) Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersiap memulai tournament. - Guru membagi penempatan meja tournament (meja tournament 1 diisi 4-5 siswa yang memiliki kemampuan tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja terakhir di tempati oleh siswa yang memiliki kemampuan terendah) - Siswa melakukan tournament dengan bimbingan guru. (kerja keras, sportif) <p>5) Pengakuan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa melakukan penghitungan skor yang diperoleh tiap anggota kelompok di masing-masing meja tournament. - Guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok yang memperoleh kriteria Tim Super, Tim sangat baik, dan tim baik. 	
<p>3.Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama–sama dengan siswa membuat rangkuman /simpulan pelajaran. - Guru memotivasi siswa untuk mengulang pembelajaran di rumah - Guru mengakhiri pelajaran dengan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing – masing. 	(20 menit)

E. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Alat : Kertas Soal

Sumber : Buku Matematika SD Kelas V

F. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

b. Penilaian Awal : Apersepsi

c. Penilaian Proses : Unjuk Kerja (LKK)

2. Jenis penilaian : Tertulis dan Unjuk Kerja

3. Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda

4. Instrumen Penilaian :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Takalar, 23 Mei 2018

Observer
Guru Kelas V

Peneliti

Hj.St Nurhaedah, S.Pd
Nip: 19650706 198611 2 004

Saputri Dewi
Nim : 10540906114

Mengetahui ,

Kepala Sekolah SDN No.166 Inpres Bontorita

Muh. Iswadi Makkuasa, S.Pd
NIP. 19811129 200502 1 004

LEMBAR KERJA KELOMPOK (LKK)
Pertemuan-1

Sekolah : SDN No.166 InpresBontorita
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
WaktuPengerjaan : 15 menit

Nama Kelompok :

1.

2.

3.

Petunjuk :

1. Tulis nama anggota kelompok mu pada tempat yang disediakan!
2. Kerjakan soal dibawah ini bersama dengan teman kelompokmu !
3. Pastikan semua anggota kelompok mampu mengerjakan soal dengan baik dan benar !

Tujuan :

1. Mampu menjumlahkan pecahan berpenyebut berbeda
2. Mampu menjumlahkan pecahan desimal
3. Mampu menjumlahkan berbagai bentuk pecahan

Soal :

1. Tentukan hasil dari penjumlahan berikut:

a. $\frac{1}{4} + \frac{1}{3} = \dots$

b. $\frac{3}{5} + \frac{1}{6} + \frac{3}{10} = \dots$

c. $2\frac{2}{3} + \frac{3}{5} + \frac{1}{6} = \dots$

2. Tentukan hasil dari:

a. $0,34 + 0,4 = \dots$

b. $3,85 + 0,7 = \dots$

c. $24,05 + 2,67 + 0,09 = \dots$

3. Hitunglah kedalam bentuk pecahan campuran:

a. $\frac{1}{4} + 2\frac{3}{2} + 0,5 = \dots$

b. $0,4 + 2\frac{3}{2} + 0,2 = \dots$

Hitunglah kedalam bentuk pecahan decimal

a. $1\frac{1}{4} + \frac{3}{2} + 2,5 = \dots$

b. $0,24 + \frac{3}{5} + 6,5 =$

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
Kelompok Eksperimen
Pertemuan -2**

Sekolah : SDN No.166 Inpres Bontorita
Kelas/Semester : V/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Pecahan
Waktu : 3 x 35 menit

Standar Kompetensi

5. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah

Kompetensi Dasar

5.2 Menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 5.2.4 Menjumlahkan pecahan berpenyebut berbeda
- 5.2.5 Menjumlahkan pecahan desimal
- 5.2.6 Menjumlahkan berbagai bentuk pecahan
- 5.2.7 Mengurangkan Pecahan dari bilangan asli

G. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

- 4. Menjumlahkan pecahan berpenyebut berbeda
- 5. Menjumlahkan pecahan decimal
- 6. Menjumlahkan berbagai bentuk pecahan
- 7. Mengurangkan Pecahan dari bilangan asli

H. Materi Ajar

Menjumlahkan berbagai bentuk pecahan

I. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Metode

:Diskusi, ceramah bervariasi, permainan dan penugasan

J. Langkah-Langkah Pembelajaran

<p>2. Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none">○ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.○ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran.○ Guru memberikan apersepsi dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menggiring siswa pada materi yang akan dibahas.○ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	<p>(10 menit)</p>
<p>2. Kegiatan Inti :</p> <p>1. Penyajian Materi</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru membagi kelas kedalam 5 kelompok dengan beranggotakan 4-5 siswa (<i>sesuaikan jumlah siswa</i>), untuk melakukan diskusi.- Guru menjelaskan tentang cara menggunakan operasi hitung yang melibatkan pecahan untuk menyelesaikan masalah dalam pengurangan <p>2. Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru membagikan LKK berisi tugas yang harus diselesaikan masing-masing kelompok.- Siswa mengerjakan soal yang ada di dalam LKK dengan cara berdiskusi. Setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama untuk persiapan tournament. <p>3) Permainan (<i>Games</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru dan siswa menyiapkan meja tournament secukupnya.- Guru menjelaskan aturan main dalam tournament. (Dalam tournament, seorang siswa dibagi dalam 4 meja tournament dengan kemampuan homogen, kemudian seluruh siswa diberi soal (masing-masing 2 soal yang berbeda). Siswa mengerjakan soal kurang lebih 2 menit kemudian siswa menggeser lembar soal ke kanan, begitu seterusnya hingga waktu yang ditentukan habis. <p>4) Tournament</p> <ul style="list-style-type: none">- Siswa bersiap memulai tournament.- Guru membagi penempatan meja tournament (meja tournament 1 diisi 4-5 siswa yang memiliki kemampuan	<p>(1 jam 15 menit)</p>

<p>tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja terakhir di tempati oleh siswa yang memiliki kemampuan terendah)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa melakukan tournament dengan bimbingan guru. (kerja keras, sportif) <p>5) Pengakuan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa melakukan penghitungan skor yang diperoleh tiap anggota kelompok di masing-masing meja tournament. - Guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok yang memperoleh kriteria Tim Super, Tim sangat baik, dan tim baik. 	
<p>3. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama-sama dengan siswa membuat rangkuman /simpulan pelajaran. - Guru memotivasi siswa untuk mengulang pembelajaran di rumah - Guru mengakhiri pelajaran dengan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing – masing. 	(20 menit)

K. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Alat : Kertas Soal

Sumber : Buku Matematika SD Kelas V

L. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Awal : Apersepsi

b. Penilaian Proses : Unjuk Kerja (LKK)

5. Jenis penilaian : Tertulis dan Unjuk Kerja

6. Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda

7. Instrumen Penilaian :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Takalar, 26 Mei 2018

Observer
Guru Kelas V

Peneliti

Hj.St Nurhaedah, S.Pd
Nip: 19650706 198611 2 004

Saputri Dewi
Nim : 10540906114

Mengetahui ,
Kepala Sekolah SDN No.166 Inpres Bontorita

Muh. Iswadi Makkuasa, S.Pd
NIP. 19811129 200502 1 004

Lampiran 5

LEMBAR KERJA SISWA (LKK)
(Pertemuan-2)

Sekolah : SDN No.166 Inpres Bontorita
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
WaktuPengerjaan: 15 menit

Nama Kelompok :

1.
2.
3.
4.

Petunjuk :

1. Tulis nama anggota kelompokmu pada tempat yang disediakan!
2. Kerjakan soal dibawah ini bersama dengan teman kelompokmu !
3. Pastikan semua anggota kelompok mampu mengerjakan soal dengan baik dan benar !

Tujuan :

1. Mampu mengurangi pecahan berpenyebut berbeda
2. Mampu mengurangi pecahan desimal
3. Mampu mengurangi berbagai bentuk pecahan
4. Mampu mengurangi pecahan dari bilangan asli

Soal :

1. Tentukan hasil dari pengurangan berikut:

a. $\frac{3}{5} - \frac{1}{4} = \dots$

b. $5\frac{2}{3} - 2\frac{4}{5} = \dots$

c. $7\frac{5}{6} - 4\frac{2}{9} - \frac{1}{4} = \dots$

2. Tentukan hasil dari:

a. $0,78 - 0,42 = \dots$

b. $3,85 - 0,7 = \dots$

c. $32,23 - 12,45 - 9,68 = \dots$

3. Hitunglah hasil dari:

a. $8\frac{2}{4} - 4\frac{1}{4} - 2\frac{1}{6} = \dots$

b. $5\frac{3}{4} - 3\frac{1}{6} - \frac{1}{4} = \dots$

c. $7 - \frac{5}{8} = \dots$

d. $15 - \frac{11}{20} = \dots$

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
Kelompok Eksperimen
Pertemuan -3

Sekolah : SDN No.166 Inpres Bontorita
Kelas/Semester : V/2
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Pecahan
Waktu : 3 x 35 menit

Standar Kompetensi

5. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah

Kompetensi Dasar

5.2 Menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan

Indikator Pencapaian Kompetensi

5.2.8 Menghitung penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan

5.2.9 Menghitung penjumlahan dan pengurangan terhadap masalah sehari-hari

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat :

1. Menghitung penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan
2. Menghitung penjumlahan dan pengurangan terhadap masalah sehari-hari

B. Materi Ajar

Menjumlahkan dan mengurangi bentuk pecahan terhadap masalah sehari-hari

C. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Kooperatif tipe *Team Games Tournament*

Metode : Diskusi, ceramah bervariasi, permainan dan penugasan

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal	(10 menit)
------------------	------------

<ul style="list-style-type: none"> ○ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ○ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran. ○ Guru memberikan apersepsi dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menggiring siswa pada materi yang akan dibahas. ○ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	
<p>2. Kegiatan Inti :</p> <p>1. Penyajian Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi kelas kedalam 5 kelompok dengan beranggotakan 4-5 siswa (<i>sesuaikan jumlah siswa</i>), untuk melakukan diskusi. - Guru menjelaskan tentang cara menggunakan operasi hitung yang melibatkan pecahan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari <p>2. Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagikan LKK berisi tugas yang harus diselesaikan masing-masing kelompok. - Siswa mengerjakan soal yang ada di dalam LKK dengan cara berdiskusi. Setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama untuk persiapan tournament. <p>3) Permainan (Games)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa menyiapkan meja tournament secukupnya. - Guru menjelaskan aturan main dalam tournament. (Dalam tournament, seorang siswa dibagi dalam 4 meja tournament dengan kemampuan homogen, kemudian seluruh siswa diberi soal (masing-masing 2 soal yang berbeda). Siswa mengerjakan soal kurang lebih 2 menit kemudian siswa menggeser lembar soal ke kanan, begitu seterusnya hingga waktu yang ditentukan habis. <p>4) Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersiap memulai tournament. - Guru membagi penempatan meja tournament (meja tournament 1 diisi 4-5 siswa yang memiliki kemampuan tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja terakhir di tempati oleh siswa yang memiliki kemampuan terendah) - Siswa melakukan tournament dengan bimbingan guru. 	<p>(1 jam 15 menit)</p>

(kerja keras, sportif) 5) Pengakuan Kelompok - Siswa melakukan penghitungan skor yang diperoleh tiap anggota kelompok di masing-masing meja tournament. - Guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok yang memperoleh kriteria Tim Super, Tim sangat baik, dan tim baik.	
3.Kegiatan Akhir - Guru bersama–sama dengan siswa membuat rangkuman /simpulan pelajaran. - Guru memotivasi siswa untuk mengulang pembelajaran di rumah - Guru mengakhiri pelajaran dengan mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing – masing.	(20 menit)

E. Media, Alat, dan Sumber Belajar

Alat : Kertas Soal

Sumber : Buku Matematika SD Kelas V

F. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Awal : Apersepsi

b. Penilaian Proses : Unjuk Kerja (LKK)

8. Jenis penilaian : Tertulis dan Unjuk Kerja

9. Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda

10. Instrumen Penilaian :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100$$

Takalar, 26 Mei 2018

Observer
Guru Kelas V

Peneliti

Hj.St Nurhaedah, S.Pd
Nip: 19650706 198611 2 004

Saputri Dewi
Nim : 10540906114

Mengetahui ,
Kepala Sekolah SDN No.166 Inpres Bontorita

Muh. Iswadi Makkuasa, S.Pd
NIP. 19811129 200502 1 004

Lampiran 7

LEMBAR KERJA SISWA (LKK)
(Pertemuan - 3)

Sekolah : SDN No.166 Inpres Bontorita
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)
Waktu Pengerjaan : 15 menit

Nama Kelompok :

1.

2.

3.

^

Petunjuk :

1. Tulis nama anggota kelompokmu pada tempat yang disediakan!
2. Kerjakan soal dibawah ini bersama dengan teman kelompokmu !
3. Pastikan semua anggota kelompok mampu mengerjakan soal dengan baik dan benar !

Tujuan :

1. Menghitung penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan
2. Menghitung penjumlahan dan pengurangan terhadap masalah sehari-hari

Soal :

1. Hitunglah hasil dari:

a. $12\frac{2}{3} - 7\frac{2}{9} + 2 = \dots$

b. $2,5 + 3\frac{5}{2} - \frac{1}{4} = \dots$

c. $5\frac{5}{4} + 0,3 - 3\frac{3}{5} = \dots$

2. Selesaikanlah soal-soal di bawah ini dengan benar!

- a. Sepotong bambu panjangnya $10\frac{1}{2}$ m. mula-mula bambu itu dipotong $3\frac{1}{4}$ m, kemudian dipotong lagi $3\frac{3}{5}$ m. sisa bambu masih ... m.

Jawab:

- b. Mathias mula-mula membeli $5\frac{3}{4}$ kg pupuk. Kemudian ia membeli lagi $4\frac{3}{5}$ kg. dari pupuk yang dibeli itu, Mathias hanya menggunakan sebanyak $7\frac{3}{8}$ kg. berapa kilogram sisa pupuk yang belum digunakan?

Jawab:

- c. Tini memiliki gula beratnya $4\frac{1}{4}$ kg. keesokan harinya Tini membeli lagi $2\frac{1}{6}$ kg. kemudian gula digunakan sebanyak $1\frac{1}{2}$ kg. berat gula itu adalah Kg.

Jawab:

Lampiran 8

KUNCI JAWABAN LKK

Pertemuan I

1. a) $\frac{7}{12}$ 2. a) 0,74 3. a) $\frac{85}{20} = 4\frac{5}{20}$ b) $\frac{41}{10} = 4\frac{1}{10}$
b) $\frac{32}{30} = \frac{16}{15}$ b) 4,55
c) $\frac{103}{30}$ c) 26,81 a) 3,90 b) 7,34

Pertemuan II

1. a) $\frac{7}{10}$ 2. a) 0,36 3. a) $2\frac{2}{24}$
b) $\frac{43}{15} = 2\frac{13}{15}$ b) 3,15 b) $\frac{56}{24}$
c) $\frac{121}{36} = 3\frac{13}{36}$ c) 10,10 c) $\frac{51}{8}$
d) $\frac{289}{20}$

Pertemuan III

1. a) $\frac{67}{9}$ 2. a) $\frac{73}{20}$
b) $\frac{155}{20}$ b) $\frac{119}{40}$
c) $\frac{118}{40}$ c) $\frac{61}{12}$

Lampiran 9

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah : SDN No.166 Inpres Bontorita
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/ Semester : V / 2
Standar Kompetensi : 5. Menggunakan Pecahan dan Pemecahan Masalah
Materi Pokok : Menjumlahkan dan Mengurangkan Berbagai Bentuk Pecahan

Kompetensi Dasar	Indikator soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Butir soal
5.2 Menjumlahkan dan Mengurangkan Berbagai Bentuk Pecahan	o Menjumlahkan pecahan berpenyebut berbeda	PG	1 , 6, 8, 9	4
	o Menjumlahkan pecahan desimal	PG	7, 14	2
	o Menjumlahkan berbagai bentuk pecahan	PG	4, 18, 20	3
	o Mengurangkan pecahan berpenyebut berbeda	PG	12, 15	2
	o Mengurangkan pecahan desimal	PG	10, 13	2
	o Mengurangkan berbagai bentuk pecahan	PG	5, 21	2
	o Mengurangkan pecahan dari bilangan asli	PG	3, 17, 23	3

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menghitung penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan 	PG	2, 11, 24	3
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menghitung penjumlahan dan pengurangan terhadap masalah sehari-hari 	PG	16, 19, 22, 25	4
Total butir soal				25

Lampiran 10

UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Sekolah : SDN No.166 Inpres Bontorita
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : V / 2
Waktu Pengajaran : 90 Menit

PETUNJUK:

1. Tulislah nama dan nomor absen pada lembar jawaban di sediakan.
2. Kerjakan soal di bawah ini secara individu.
3. Dilarang bekerja sama maupun membuka buku.
4. Cermati tiap soal, dan telitilah dalam menjawab.
5. Dilarang mencoret-coret lembar soal !

Berilah tanda silang (X) padahuruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar !

1. Hasil penjumlahan bilangan pecahan dari $3\frac{2}{3} + \frac{4}{5}$ adalah ...

- | | |
|--------------------|--------------------|
| a. $3\frac{7}{15}$ | c. $4\frac{7}{15}$ |
| b. $3\frac{3}{4}$ | d. $5\frac{1}{4}$ |

2. Hasil dari $2,95 + \frac{3}{4} - 1\frac{3}{10}$ adalah ...

- | | |
|---------|---------|
| a. 2,40 | c. 4,21 |
| b. 2,41 | d. 2,04 |

3. Hasil pengurangan dari $4 - \frac{5}{12}$ adalah ...

a. $\frac{21}{43}$ c. $\frac{34}{12}$

b. $\frac{12}{43}$ d. $\frac{43}{12}$

4. Hasil operasi dari $3\frac{3}{8} + \frac{3}{4} + 0,5$ adalah ...

a. $4\frac{24}{40}$ c. $3\frac{24}{40}$

b. $4\frac{25}{40}$ d. $3\frac{25}{40}$

5. Hasil operasi dari $2,7 - 1\frac{1}{4} - \frac{1}{8}$ adalah...

a. $5\frac{3}{40}$ c. $\frac{53}{40}$

b. $3\frac{5}{40}$ d. $\frac{35}{40}$

6. Hasil penjumlahan dari $2\frac{1}{4} + 3\frac{1}{2}$ adalah...

a. $5\frac{3}{8}$ c. $5\frac{2}{4}$

b. $5\frac{3}{4}$ d. $5\frac{1}{4}$

7. Nilai dari $0,25 + 0,3$ adalah ...

a. 0,55 c. 1,55

b. 0,28 d. 1,28

8. Hasil penjumlahan bilangan pecahan $\frac{8}{15} + \frac{2}{3}$ adalah ...

a. $\frac{18}{15}$ c. $\frac{18}{30}$

b. $\frac{16}{30}$ d. $\frac{16}{15}$

9. $3\frac{1}{5} + 2\frac{1}{4} = n$. nilai n adalah ...

a. $5\frac{1}{5}$ c. $3\frac{5}{20}$

b. $5\frac{4}{20}$ d. $5\frac{9}{20}$

10. Nilai dari $0,540 - 0,30$ adalah...

a. 024,0 c. 02,40

b. 0,240 d. 0,402

11. Hasil operasi bilangan pecahan $2\frac{5}{6} - 1\frac{6}{8} + 4\frac{1}{4}$ adalah ...

a. $\frac{128}{24}$ c. $\frac{215}{24}$

b. $\frac{124}{24}$ d. $\frac{152}{24}$

12. Nilai dari $\frac{4}{5} - \frac{2}{3}$ adalah ...

a. $\frac{1}{15}$ c. $\frac{3}{15}$

b. $\frac{2}{15}$ d. $\frac{4}{15}$

13. Hasil pengurangan dari $0,75 - 0,27$ adalah ...

a. 4,08 c. 04,8

b. 48,0 d. 0,48

14. Hasil dari $48,04 + 2,6 + 13,48$ adalah ...

a. 82,12 c. 64,12

b. 81,58 d. 63,58

15. Hasil pengurangan dari $4\frac{3}{5} - \frac{2}{3}$ adalah...

a. $4\frac{14}{15}$ c. $3\frac{14}{15}$

b. $4\frac{1}{15}$ d. $\frac{14}{15}$

b. $2\frac{7}{40}$ d. $\frac{39}{40}$

22. Adit memiliki tiga buah tali sama panjangnya. Masing-masing tali panjangnya $\frac{8}{13}$ meter. Panjang keseluruhan tali yang dimiliki Adit adalah...

a. $\frac{12}{13}$ meter c. $\frac{11}{13}$ meter

b. $1\frac{11}{13}$ meter d. $\frac{8}{17}$ meter

23. Nilai dari $10 - 5\frac{1}{4}$ adalah...

a. $5\frac{3}{4}$ c. $4\frac{3}{4}$

b. $5\frac{1}{2}$ d. $4\frac{1}{2}$

24. Hasil dari $4\frac{4}{5} - \frac{1}{4} + 0,75$ adalah ...

a. 5 c. 5,15

b. 5,30 d. 5,40

25. Rasyid menyambung tiga utas tali masing-masing dengan panjang $2\frac{2}{3}$ m, $1\frac{3}{4}$ m dan $\frac{7}{8}$ m. Panjang tali setelah disambung adalah

a. $4\frac{19}{24}$ m c. $4\frac{11}{12}$ m

b. $5\frac{7}{24}$ m d. $5\frac{1}{5}$ m

Lampiran 11

KUNCI JAWABAN

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

Lampiran 12

INSTRUMEN PENELITIAN (PRETEST)

Sekolah : SDN No.166 Inpres Bontorita

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : V / 2

Waktu Pengajaran : 90 Menit

PETUNJUK:

1. Tulislah nama dan nomor absen pada lembar jawaban disediakan.
2. Kerjakan soal di bawah ini secara individu.
3. Dilarang bekerja sama maupun membuka buku.
4. Cermati tiap soal, dan telitilah dalam menjawab.
5. Dilarang mencoret-coret lembar soal !

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar !

1. Hasil penjumlahan bilangan pecahan dari $3\frac{2}{3} + \frac{4}{5}$ adalah ...

- | | |
|--------------------|--------------------|
| a. $3\frac{7}{15}$ | c. $4\frac{7}{15}$ |
| b. $3\frac{3}{4}$ | d. $5\frac{1}{4}$ |

2. Hasil dari $2,95 + \frac{3}{4} - 1\frac{3}{10}$ adalah ...

- | | |
|---------|---------|
| a. 2,40 | c. 4,21 |
| b. 2,41 | d. 2,04 |

3. Hasil pengurangan dari $4 - \frac{5}{12}$ adalah ...

a. $\frac{21}{43}$ c. $\frac{34}{12}$

b. $\frac{12}{43}$ d. $\frac{43}{12}$

4. Hasil operasi dari $3\frac{3}{8} + \frac{3}{4} + 0,5$ adalah ...

a. $4\frac{24}{40}$ c. $3\frac{24}{40}$

b. $4\frac{25}{40}$ d. $3\frac{25}{40}$

5. Hasil operasi dari $2,7 - 1\frac{1}{4} - \frac{1}{8}$ adalah...

a. $5\frac{3}{40}$ c. $\frac{53}{40}$

b. $3\frac{5}{40}$ d. $\frac{35}{40}$

6. Hasil penjumlahan dari $2\frac{1}{4} + 3\frac{1}{2}$ adalah...

a. $5\frac{3}{8}$ c. $5\frac{2}{4}$

b. $5\frac{3}{4}$ d. $5\frac{1}{4}$

7. Nilai dari $0,25 + 0,3$ adalah ...

a. 0,55 c. 1,55

b. 0,28 d. 1,28

8. Hasil penjumlahan bilangan pecahan $\frac{8}{15} + \frac{2}{3}$ adalah ...

a. $\frac{18}{15}$

c. $\frac{18}{30}$

b. $\frac{16}{30}$

d. $\frac{16}{15}$

9. $3\frac{1}{5} + 2\frac{1}{4} = n$. nilai n adalah ...

a. $5\frac{1}{5}$

c. $3\frac{5}{20}$

b. $5\frac{4}{20}$

d. $5\frac{9}{20}$

10. Nilai dari $0,540 - 0,30$ adalah...

a. 024,0

c. 02,40

b. 0,240

d. 0,402

11. Hasil operasi bilangan pecahan $2\frac{5}{6} - 1\frac{6}{8} + 4\frac{1}{4}$ adalah ...

a. $\frac{128}{24}$

c. $\frac{215}{24}$

b. $\frac{124}{24}$

d. $\frac{152}{24}$

12. Nilai dari $\frac{4}{5} - \frac{2}{3}$ adalah ...

a. $\frac{1}{15}$

c. $\frac{3}{15}$

b. $\frac{2}{15}$

d. $\frac{4}{15}$

13. Hasil pengurangan dari $0,75 - 0,27$ adalah ...

- a. 4,08 c. 04,8
b. 48,0 d. 0,48

14. Hasil dari $48,04 + 2,6 + 13,48$ adalah ...

- a. 82,12 c. 64,12
b. 81,58 d. 63,58

15. Hasil pengurangan dari $4\frac{3}{5} - \frac{2}{3}$ adalah...

- a. $4\frac{14}{15}$ c. $3\frac{14}{15}$
b. $4\frac{1}{15}$ d. $\frac{14}{15}$

16. Pak Tani memiliki sawah seluas $\frac{4}{5}$ ha dan $1\frac{3}{4}$ ha. Luas sawah Pak Tani seluruhnya adalah ...

- a. $1\frac{3}{10}$ ha c. $2\frac{11}{20}$ ha
b. $1\frac{16}{20}$ ha d. $3\frac{3}{10}$ ha

17. Hasil pengurangan dari $2 - \frac{2}{5}$ adalah ...

- a. $1\frac{2}{5}$
b. $2\frac{2}{5}$
c. $1\frac{3}{5}$
d. $2\frac{3}{5}$

18. Hasil operasi dari $2\frac{2}{5} + \frac{1}{4} + 0,5$ adalah ...

- a. $3\frac{3}{20}$ c. $\frac{3}{20}$
b. $2\frac{2}{20}$ d. $3\frac{2}{20}$

19. Ratna membeli kain sepanjang $2\frac{2}{5}$ meter. Kemudian membeli lagi $\frac{3}{4}$ meter. Kain tersebut digunakan untuk membuat baju $2\frac{1}{4}$ meter. Sisa kain Ratna adalah ...

a. $\frac{3}{4}$ meter c. $\frac{9}{10}$ meter

b. $\frac{4}{5}$ meter d. $\frac{19}{20}$ meter

20. Hasil dari $0,85 - 3\frac{2}{5} - \frac{3}{10}$ adalah

a. 4,35 c. 4,65
b. 4,55 d. 4,85

21. Hasil pengurangan bilangan pecahan $1\frac{7}{8} - \frac{2}{5} - 0,5$ adalah ...

a. $1\frac{9}{40}$ c. $2\frac{8}{40}$

b. $2\frac{7}{40}$ d. $\frac{39}{40}$

22. Adit memiliki tiga buah tali sama panjangnya. Masing-masing tali panjangnya $\frac{8}{13}$ meter. Panjang keseluruhan tali yang dimiliki Adit adalah...

a. $\frac{12}{13}$ meter c. $\frac{11}{13}$ meter

b. $1\frac{11}{13}$ meter d. $\frac{8}{17}$ meter

23. Nilai dari $10 - 5\frac{1}{4}$ adalah...

a. $5\frac{3}{4}$ c. $4\frac{3}{4}$

b. $5\frac{1}{2}$ d. $4\frac{1}{2}$

24. Hasil dari $4\frac{4}{5} - \frac{1}{4} + 0,75$ adalah ...

- a. 5
- b. 5,30
- c. 5,15
- d. 5,40

25. Rasyid menyambung tiga utas tali masing-masing dengan panjang $2\frac{2}{3}$ m, $1\frac{3}{4}$ m dan $\frac{7}{8}$ m. Panjang tali setelah disambung adalah

- a. $4\frac{19}{24}$ m
- b. $5\frac{7}{24}$ m
- c. $4\frac{11}{12}$ m
- d. $5\frac{1}{5}$ m

KUNCI JAWABAN

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

Lampiran 13

INSTRUMEN PENELITIAN (POSTTEST)

Sekolah : SDN No.166 Inpres Bontorita

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : V / 2

Waktu Pengajaran : 90 Menit

PETUNJUK:

1. Tulislah nama dan nomor absen pada lembar jawaban disediakan.
2. Kerjakan soal di bawah ini secara individu.
3. Dilarang bekerja sama maupun membuka buku.
4. Cermati tiap soal, dan telitilah dalam menjawab.
5. Dilarang mencoret-coret lembar soal !

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar !

1. Pak Tani memiliki sawah seluas $\frac{4}{5}$ ha dan $1\frac{3}{4}$ ha. Luas sawah Pak Tani seluruhnya adalah ...
 - a. $1\frac{3}{10}$ ha
 - b. $1\frac{16}{20}$ ha
 - c. $2\frac{11}{20}$ ha
 - d. $3\frac{3}{10}$ ha
2. Hasil pengurangan dari $2 - \frac{2}{5}$ adalah ...
 - a.1 $\frac{2}{5}$
 - b. 2 $\frac{2}{5}$
 - c.1 $\frac{3}{5}$
 - d.2 $\frac{3}{5}$

3. Hasil operasi dari $2\frac{2}{5} + \frac{1}{4} + 0,5$ adalah ...

a. $3\frac{3}{20}$

c. $\frac{3}{20}$

b. $2\frac{2}{20}$

d. $3\frac{2}{20}$

4. Ratna membeli kain sepanjang $2\frac{2}{5}$ meter. Kemudian membeli lagi $\frac{3}{4}$ meter. Kain tersebut digunakan untuk membuat baju $2\frac{1}{4}$ meter. Sisa kain Ratna adalah

a. $\frac{3}{4}$ meter

c. $\frac{9}{10}$ meter

b. $\frac{4}{5}$ meter

d. $\frac{19}{20}$ meter

5. Hasil dari $0,85 - 3\frac{2}{5} - \frac{3}{10}$ adalah

a. 4,35

c. 4,65

b. 4,55

d. 4,85

6. Hasil pengurangan bilangan pecahan $1\frac{7}{8} - \frac{2}{5} - 0,5$ adalah ...

a. $1\frac{9}{40}$

c. $2\frac{8}{40}$

b. $2\frac{7}{40}$

d. $\frac{39}{40}$

7. Hasil penjumlahan bilangan pecahan dari $3\frac{2}{3} + \frac{4}{5}$ adalah ...

- c. $3\frac{7}{15}$ c. $4\frac{7}{15}$
d. $3\frac{3}{4}$ d. $5\frac{1}{4}$

8. Hasil dari $2,95 + \frac{3}{4} - 1\frac{3}{10}$ adalah ...

- a. 2,40 c. 4,21
b. 2,41 d. 2,04

9. Hasil pengurangan dari $4 - \frac{5}{12}$ adalah ...

- a. $\frac{21}{43}$ c. $\frac{34}{12}$
b. $\frac{12}{43}$ d. $\frac{43}{12}$

10. Hasil penjumlahan dari $2\frac{1}{4} + 3\frac{1}{2}$ adalah...

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

11. Nilai dari $0,25 + 0,3$ adalah ...

- a. 0,55 c. 1,55
b. 0,28 d. 1,28

12. Hasil penjumlahan bilangan pecahan $\frac{8}{15} + \frac{2}{3}$ adalah ...

- a. $\frac{18}{15}$ c. $\frac{18}{30}$
b. $\frac{16}{30}$ d. $\frac{16}{15}$

13. Hasil operasi dari $3\frac{3}{8} + \frac{3}{4} + 0,5$ adalah ...

a. $4\frac{24}{40}$ c. $3\frac{24}{40}$

b. $4\frac{25}{40}$ d. $3\frac{25}{40}$

14. Hasil operasi dari $2,7 - 1\frac{1}{4} - \frac{1}{8}$ adalah...

a. $5\frac{3}{40}$ c. $\frac{53}{40}$

b. $3\frac{5}{40}$ d. $\frac{35}{40}$

15. $3\frac{1}{5} + 2\frac{1}{4} = n$. nilai n adalah ...

a. $5\frac{1}{5}$ c. $3\frac{5}{20}$

b. $5\frac{4}{20}$ d. $5\frac{9}{20}$

16. Nilai dari $0,540 - 0,30$ adalah...

a. 024,0 c. 02,40

b. 0,240 d. 0,402

17. Hasil operasi bilangan pecahan $2\frac{5}{6} - 1\frac{6}{8} + 4\frac{1}{4}$ adalah ...

a. $\frac{128}{24}$ c. $\frac{215}{24}$

b. $\frac{124}{24}$ d. $\frac{152}{24}$

18. Nilai dari $\frac{4}{5} - \frac{2}{3}$ adalah ...

a. $\frac{1}{15}$ c. $\frac{3}{15}$

b. $\frac{2}{15}$ d. $\frac{4}{15}$

19. Hasil pengurangan dari $0,75 - 0,27$ adalah ...

a. 4,08 c. 04,8

b. 48,0 d. 0,48

KUNCI JAWABAN

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

Lampiran 14

PRETEST HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELOMPOK EKSPERIMEN

No	Nama	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	Skor Item
1	MF	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	17
2	AM	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	15
3	AA	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	14
4	IJ	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
5	APS	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	15
6	KR	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18
7	MA	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	15
8	F	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	14
9	MAL	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	15
10	PH	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16
11	PN	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	18
12	RAM	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	15
13	MRR	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15
14	SY	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	18
15	WY	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	16
16	ADP	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	15
17	FAA	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	16
18	SN	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	14
19	FF	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	13
20	NR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	18
21	RV	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	17
22	SAH	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	16

Lampiran 15

POSTTEST HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	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	Skor Item
1	MF	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	20
2	AM	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21
3	AA	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	20
4	IJ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
5	APS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21
6	KR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
7	MA	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
8	F	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	MAL	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	21
10	PH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22
11	PN	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	23
12	RAM	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
13	MRR	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	20
14	SY	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	19
15	WY	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21
16	ADP	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	20
17	FAA	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21
18	SN	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	20
19	FF	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	19
20	NR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
21	RV	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	20
22	SAH	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	21

Lampiran 16

**Lembar Penilaian Hasil Belajar Matematika Ranah Kognitif
(Pretest dan Posttest) Pada Siswa Kelompok Eksperimen SDN No.166 Inpres
Bontorita Kabupaten Takalar**

No	Nama	Pretest (O_1)		Posttest (O_2)		Gain
		Skor	Nilai	Skor	Nilai	
1	MF	17	68	20	80	12
2	AM	15	60	21	84	24
3	AA	14	56	20	80	24
4	IJ	18	72	23	92	20
5	APS	15	60	21	84	24
6	KR	18	72	23	92	20
7	MA	15	60	19	76	16
8	F	14	56	20	80	24
9	MAL	15	60	21	84	24
10	PH	16	64	22	88	24
11	PN	18	72	23	92	20
12	RAM	15	60	19	76	16
13	MRR	15	60	20	80	20
14	SY	18	72	19	76	4
15	WY	16	64	21	84	20
16	ADP	15	60	20	80	20
17	FAA	16	64	21	84	20
18	SN	14	56	20	80	24
19	FF	13	52	19	76	24
20	NR	18	72	23	92	20
21	RV	17	68	20	80	12
22	SAH	16	64	21	84	20
Total			1392		1824	
Rata-Rata (Mean)			63,27		82,91	

Lampiran 17

UJI ANALISIS DESKRIPTIF KELAS EKSPERIMEN

NILAI <i>Pretest</i> (O_1)		Nilai <i>Posttest</i> (O_2)	
Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
68	Sedang	80	Tinggi
60	Rendah	84	Tinggi
56	Rendah	80	Tinggi
72	Sedang	92	Tinggi
60	Rendah	84	Tinggi
72	Sedang	92	Tinggi
60	Rendah	76	Tinggi
56	Rendah	80	Tinggi
60	Rendah	84	Tinggi
64	Rendah	88	Tinggi
72	Sedang	92	Tinggi
60	Rendah	76	Tinggi
60	Rendah	80	Tinggi
72	Sedang	76	Tinggi
64	Rendah	84	Tinggi
60	Rendah	80	Tinggi
64	Rendah	84	Tinggi
56	Rendah	80	Tinggi
52	Rendah	76	Tinggi
72	Sedang	92	Tinggi
68	Sedang	80	Tinggi
64	Rendah	84	Tinggi

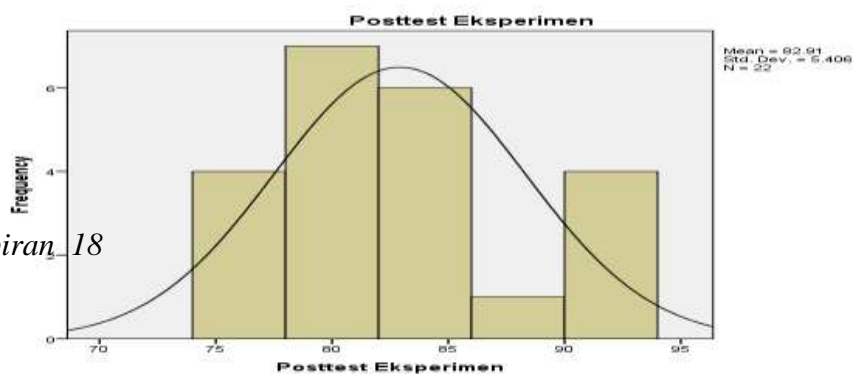
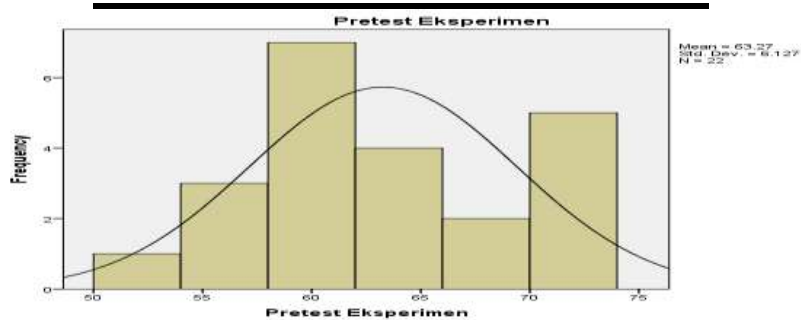
Kategori Hasil Belajar

- 0 – 40 : Sangat Rendah
- 41 - 55 : Rendah
- 56 – 70 : Sedang
- 71 – 85 : Tinggi
- 86- 100 : Sangat Tinggi

UJI ANALISIS DESKRIPTIF KELAS EKSPERIMEN

Statistics

		Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		63.27	82.91
Median		62.00	82.00
Mode		60	80
Std. Deviation		6.127	5.406
Variance		37.541	29.229
Minimum		52	76
Maximum		72	92
Sum		1392	1824



Lampiran 18

UJI NORMALITAS *PRETEST- POSTEST* KELAS EKSPERIMEN

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
		Eksperimen	Eksperimen
N		22	22
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	63.27	82.91
	Std. Deviation	6.127	5.406
	Absolute	.203	.205
Most Extreme Differences	Positive	.203	.205
	Negative	-.150	-.135
Kolmogorov-Smirnov Z		.954	.960
Asymp. Sig. (2-tailed)		.323	.315

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 19

UJI HIPOTESIS PAIRED SAMPLE T-TEST

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pre_Eks - Post_Eks	-19.636	5.076	1.082	-21.887	-17.386	-18.145	21	.000

RIWAYAT HIDUP



SAPUTRI DEWI, lahir di Takalar pada tanggal 11 Mei 1996, anak pertama dari tiga bersaudara dan merupakan buah hati dari pasangan Safaruddin Dan Hatijah. Penulis mengawali pendidikan formal di SDN 107 Inpres Kunjung tahun 2003 dan tamat pada tahun 2008, pada tahun yang sama pula penulis melanjutkan jenjang pendidikan di SMP Negeri 1 Mappakasunggu dan tamat pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Takalar dan tamat pada tahun 2014.

Pada tahun 2014, Penulis tercatat sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan ditempatkan pada kelas PGSD 14.B program strata satu (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dan Adapun Organisasi yang diikuti yaitu SKETSA PGSD Unismuh Makassar. Karena seorang Guru mampu mempunyai Bakat/keterampilan dalam bidang seni seperti Tari, Sastra, Teater, Rupa dan Desain Dan Musik. Disitulah saya mempunyai banyak pengalaman dalam bidang seni seperti 1. Pementasan TEATER Bersama Teman Pekerja Seni Kampus Se-Makassar dalam Kegiatan PKMM 7 (Pentas Karya Mahasiswa Makassar 7), 2. Pementasan Pada Malam Pengukuhan Anggota Baru SKETSA, 3. Menari Dalam Acara Tertentu 4. MC Dalam kegiatan FAKSIN SKETSA PGSD UMM, 5. Dan juga Menjadi MC Dalam Rangka Perpisahan Pertukaran Pelajar Mahasiswa Universitas PGRI Semarang disertai Pementasan Kolaborasi SKETSA PGSD bersama Mahasiswa Semarang.