

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA SEEDS DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS I
UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

DWI ANRIYANI

NIM 105401113020

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

2024



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkkip.unismuh.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Dwi Anriyani**, NIM **105401113020** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 258 Tahun 1446 H/2024 M pada Tanggal 19 Shafar 1446 H 24 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 26 Agustus 2024.

Makassar, 19 Shafar 1446 H
24 Agustus 2024

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Ernawati, S.Pd., M.Pd. (.....)
 2. Andi Ardhi Wahyudi, S.Pd., M.Si. (.....)
 3. M. Nurup, S.Pd., M.Pd. (.....)
 4. Dr. Sirajuddin, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan oleh

Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NIM. 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkkip.unismuh.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Seeds* dalam Pembelajaran Matematika pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Dwi Anriyani

Nim : 105401113020

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, 26 Agustus 2024

Pembimbing I :  Pembimbing II, 

Dr. Baharullah, M.Pd.

Ma'rup S.Pd., M.Pd.

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.

NBM. 860.934



Dr. Aliem Bahri, M.Pd.

NBM. 1148.913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dwi Anriyani**
NIM : 105401113020
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *seeds* dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 16 Juli 2024

Yang membuat pernyataan


Dwi Anriyani



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Dwi Anriyani**
Stambuk : 105401112620
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 16 Juli 2024

Yang membuat perjanjian

Dwi Anriyani

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Pernah ada sesuatu rasanya berat sekali, ternyata bisa dilewati juga,
pernah ada sesuatu yang rasanya sangat hancur dan tak akan ada jalan lagi,
ternyata semua masih baik-baik saja, kita cuma perlu bertahan dan melaluinya.
Bisa jadi yang buruk hanya dipikiran saja.” (Boy Candra)

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan
kesanggupannya.” (Q.S Al-Baqarah: 286)



*Kupersembahkan karya ini untuk kedua orangtua tercinta serta saudaraku
atas segala bentuk kasih sayang yang begitu besar dan yang terus berjuang
untuk memberikanku masa depan yang terbaik.*

ABSTRAK

Dwi Anriyani. 2024. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament berbantuan Media Seeds dalam Pembelajaran Matematika pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing: H. Baharullah dan Ma'rup.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I pada UPT SPF SD Inpres Bontomanai dengan jumlah keseluruhan sebanyak 23 peserta didik. Sampel diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh, jumlah sampel adalah seluruh peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Adapun instrumen yang digunakan berupa *pretest*, *posttest*, dan lembar angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* hasil belajar matematika peserta didik setelah diterapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *seeds* 84,78. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa 22 orang peserta didik memperoleh nilai 95,6% atau dalam kategori tuntas. Berdasarkan hasil analisis data aktivitas peserta didik dengan perolehan nilai yakni 86,91 yang menunjukkan kategori baik dan hasil analisis data respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata 87,82. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *seeds* efektif terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Kata Kunci: *teams games tournament*, hasil belajar, matematika, media *seeds*

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam, sumber segala kebenaran, sang kekasih tercinta yang tidak terbatas pencahayaan cinta-Nya bagi hamba-Nya, Allah Subhana Wata'ala sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Seeds* dalam Pembelajaran Matematika pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.” Tak lupa pula shalawat serta salam tetap turunkan kepada junjungan Kita Nabi Besar Muhammad Salallahu Alaihi Wasallam yang telah membawa kita dari zaman biadab menuju zaman yang beradab.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan sesuatu yang sempurna, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya dalam membuat tulisan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik dan upaya bermanfaat untuk orang banyak utamanya dalam dunia Pendidikan.

Skripsi ini merupakan suatu karya ilmiah sederhana yang penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menempuh ujian Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa sebelum dan selama mengadakan penyusunan skripsi ini, tidaklah dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orangtua tercinta ayahanda Abdul Azis dan ibunda Mariama

Ernawati dan Adik-adik saya Awal Ramadhan Sakti, Fadil Satria Alam dan Almira Syakira Zahran telah memberikan dukungan baik moral, spiritual maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini. Demikian pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. H. Baharullah, M.Pd., Dosen pembimbing I dan Ma'rup, S.Pd., M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan secara langsung dengan baik dan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Dr. Ir H. Abd. Rakhim Nanda, MT.,IPU, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf, dan Ibu Salmiati, S.Pd., selaku wali kelas I di sekolah UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian, segudang ilmu, dan pengalaman yang sangat berharga yang tak terlupakan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabat terkasih di dalam grub WA yang diberi nama JKT48 selalu menemani, memberi motivasi, saran, dan membantu penulis sampai sekarang ini. Terima kasih seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020 utamanya teman dari kelas PGSD 20 E yang telah melukiskan warna dalam

lingkaran persahabatan, atas segala kebersamaan, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis, Amin.

Makassar, 5 Juni 2024



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Efektivitas	7
2. Pengertian Belajar dan Pembelajaran Matematika	10
3. Belajar Matematika	12
4. Pembelajaran Matematika di SD	12
5. Pembelajaran Konsep Matematika di SD	13
6. Media <i>Seeds</i> (Biji-bijian)	18
7. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	20
8. Hasil Belajar dan Hasil Belajar Matematika	22
B. Kerangka Pikir	23
C. Hasil Penelitian Relevan	24
D. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27

A. Jenis Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
1. Populasi.....	27
2. Sampel.....	27
D. Desain Penelitian.....	28
E. Variabel Penelitian dan Perlakuan	28
F. Definisi Operasional Variabel dan Perlakuan	28
G. Prosedur Penelitian.....	29
H. Instrumen Penelitian.....	29
I. Teknik Pengumpulan Data.....	30
J. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan Hasil Penelitian	46
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Simpulan	51
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55
RIWAYAT HIDUP	107

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT	21
3.1 Kriteria Hasil Belajar	32
3.2 Kriteria Aktivitas Peserta Didik.....	32
3.3 Kategori Respon Peserta Didik.....	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Media <i>Seeds</i>	14
2.2 Media <i>Seeds</i>	15
2.3 Media <i>Seeds</i> (biji-bijian) untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran Matematika	17
2.4 Kerangka Pikir	23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul Ajar Penelitian.....	56
2. Bahan Ajar	62
3. LKPD	66
4. Instrumen Penilaian.....	68
5. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72
6. Daftar Hadir Peserta Didik Kelas I	85
7. Daftar Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86
8. Hasil Data SPSS Versi 26	87
9. Dokumentasi Penelitian	93
10. Persuratan Penelitian.....	95
11. SK Uji Plagiat dan Hasil Uji Plagiasi (Turnitin).....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan memerlukan adanya perubahan berkelanjutan dalam merencanakan dan menyelenggarakan pendidikan di masa yang akan datang. Perubahan tersebut yaitu perubahan yang bersifat evolutif, antisipatif, dan terus menerus sejalan dengan perubahan dan tantangan yang di hadapi dari waktu ke waktu dan tetap berpijak pada dasar pendidikan nasional. Untuk melaksanakan perubahan hal yang paling utama yang harus dilakukan adalah peningkatan wawasan bagi para perencana dan pelaksanaan pendidikan dasar.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun (2003) tentang SISDIKNAS, yakni: Pendidikan adalah usaha sadar dan terancang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pembelajaran matematika dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk membantu siswa mengaplikasikan prosedur matematika dalam kehidupan sehari-hari dan memecahkan permasalahan. Kurikulum Merdeka juga bertujuan untuk membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan membantu siswa membangun rasa percaya diri. Tujuan pembelajaran matematika tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang. Dengan demikian, perlu adanya media pembelajaran yang membantu dalam proses pembelajaran matematika. Walaupun pelajaran matematika seringkali

dianggap pelajaran yang kurang digemari namun penggunaan media dalam proses pembelajaran juga sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah siswa untuk mempelajarinya yang lebih mendalam. Salah satu media yang akan digunakan dalam rencana penelitian ini adalah penggunaan media *seeds*.

Menurut Jannah & Husniati (2022) Penerapan model pembelajaran menjadi salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan ketika menerapkan model pembelajaran yang sesuai maka proses pembelajaran dan hasil belajarnya pun akan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang matematika adalah pelajaran yang membosankan karena dalam model TGT siswa belajar secara berkelompok, terdapat permainan yang berupa tournament, dan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak Fitri, dkk (2023). Dalam melengkapi model pembelajaran TGT peneliti menggunakan media pembelajaran berupa media *seeds*. Media *seeds* adalah suatu alat bantu peserta didik dalam belajar. Kegunaan media *seeds* (Biji-bijian) digunakan dalam penelitian ini adalah berbagai macam biji-bijian yang akan disiapkan oleh guru dalam proses dengan sengaja sebagai tujuan untuk mengkonkret pembelajaran konsep bilangan pada anak, media *seeds* (Biji-bijian) sebagai sumber belajar adalah biji kuaci, biji jagung, biji kacang hijau dan biji kacang tanah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di UPT SPF SD Inpres Bontomanai bahwa peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai untuk pembelajaran matematika hasil belajar peserta didik masih

sangat rendah dan dari 23 jumlah peserta didik hanya 6 peserta didik yang hasil belajarnya mencapai KKM. Peneliti berpikir jika hal tersebut tidak bisa diatasi maka peserta didik akan kesulitan dalam mempelajari pembelajaran matematika di tahap selanjutnya. Peneliti juga melihat penerapan metode pembelajaran yang dilakukan guru pada pembelajaran matematika tersebut membuat peserta didik hanya mendengarkan saja dengan tidak mengembangkan aktivitas yang lain seperti bertanya, diskusi serta mengungkapkan pendapatnya, sehingga dalam proses pembelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *seeds*, misalnya penelitian yang dilakukan oleh Amanda Purwandari, dkk (2017) dengan judul Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo. Hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian. Pernyataan tersebut diperkuat oleh rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih tinggi dari pada rata-rata nilai kelas kontrol.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media *seeds* agar hasil pembelajaran matematika meningkat dan efektif. Sehingga peneliti melakukan (kolaborasi) yang

dilakukan dengan peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai dengan judul: **“Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media *seeds* dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan Media *Seeds* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai?

Keektifan ditinjau dari indikator sebagai berikut:

1. Ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada pembelajaran matematika di kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.
2. Respon peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada pelajaran matematika di kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.
3. Aktivitas belajar peserta didik selama pelajaran matematika setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* di kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar peserta didik kelas I UPT

SPF SD Inpres Bontomanai ditinjau dari:

1. Ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*.
2. Respon peserta didik terhadap proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*.
3. Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar guna mengetahui bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* dalam pembelajaran matematika.

2. Secara praktis

- a. Bagi peserta didik

Menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep matematika, serta menambahkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*.

b. Bagi pendidik

Agar dapat lebih mengetahui secara tepat dan bertambah wawasan dalam penyelenggaraan proses belajar dengan menggunakan penggunaan media dan model yang tepat untuk mata pelajaran khususnya matematika.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberi ide yang baik bagi sekolah dalam upaya perbaikan pembelajaran matematika dan sebagai inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika.



BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

Dalam memaknai efektivitas setiap orang memberi arti yang berbeda, sesuai dengan sudut pandang dan kepentingan masing-masing. Efektivitas menurut Mulyasa dalam Ekawati (2017:14) merupakan kesesuaian antara tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan usaha operasional.

Thomas dalam Mulyasa (2005: 83) melihat efektivitas pendidikan dalam kaitanya dengan produktivitas, berdasarkan tiga dimensi berikut ini.

- a. *The administrator production function*; fungsi ini meninjau produktivitas sekolah dari segi keluaran administrasi, yaitu seberapa besar dan baik layanan yang dapat diberikan dalam suatu proses pendidikan, baik oleh guru, kepala sekolah, maupun pihak lain yang berkepentingan.
- b. *The psychologist's production*; fungsi ini melihat produktivitas dari segi keluaran, perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik, dengan melihat nilai-nilai yang diperoleh peserta didik sebagai suatu gambaran dari prestasi akademik yang telah dicapainya dalam periode belajar tertentu di sekolah.
- c. *The economic's production function*; fungsi ini melihat produktivitas

sekolah ditinjau dari segi keluaran ekonomis yang berkaitan dengan pembiayaan layanan pendidikan di sekolah.

Adapun menurut Hamzah dan Nurdin (2011: 173) indikator keefektifan pembelajaran matematika ditinjau dari tiga aspek:

a. Ketuntasan belajar

Ketuntasan belajar merupakan pencapaian taraf penguasaan minimal yang telah ditetapkan guru dalam tujuan pembelajaran setiap satuan pelajaran. Indikator efektivitas pembelajaran ditinjau dari belajar peserta didik yang terlihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan model yang diterapkan.

Ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan peserta didik itu sendiri seperti peserta didik telah memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah di tentukan oleh pihak sekolah itu sendiri. Tingkat penguasaan peserta didik ini diukur dari nilai yang diperoleh peserta didik berdasarkan tes hasil belajar yang telah diberikan.

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan belajar individual.

- 1) Peserta didik memenuhi KKM yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan.
- 2) Ketuntasan klasikal belajar siswa, pembelajaran dikatakan tuntas apabila 75% peserta didik atau yang telah mencapai skor ≥ 70 .

b. Aktivitas peserta didik

Aktivitas belajar matematika adalah proses komunikasi antara peserta didik dengan guru dalam lingkungan kelas sebagai hasil interaksi peserta didik dan guru atau peserta didik dengan peserta didik sehingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku dan keterampilan yang dapat diamati. Aktivitas peserta didik merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar.

Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan peserta didik lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Kriteria keberhasilan aktivitas peserta didik dalam perhatian ini ditunjukkan dengan sekurang-kurangnya 60% peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental.

c. Respon peserta didik

Respon peserta didik adalah tanggapan peserta didik terhadap pelaksanaan matematika yang telah dilakukan. Pendekatan pembelajaran yang baik dapat memberi respon yang positif bagi peserta didik setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran.

Respon peserta didik dapat menggunakan angket. Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Informasi yang diperoleh melalui angket dapat memberikan gambaran (deskripsi) tentang karakteristik dari individu atau sekelompok responden.

2. Pengertian Belajar dan Pembelajaran Matematika

a. Belajar

Belajar didefinisikan oleh para ahli dengan berbagai sudut pandang yang berbeda-beda, walaupun pada dasarnya perbedaan tersebut tidak terlalu jauh dan memungkinkan untuk disatukan. Untuk jelasnya, akan dikemukakan definisi para ahli tentang belajar.

Menurut Kurniawan (2014: 4) belajar pada hakikatnya merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotorik. Fungsi psikomotor dalam hal ini mendengar, melihat mengucapkan. Apapun menifestasi belajar yang dilakukan peserta didik, hampir dapat dipastikan selalu melibatkan fungsi ranah akal nya yang intensitas penggunaannya tentu berbeda dengan peristiwa belajar lainnya.

Sedangkan menurut Pangewa (2010: 22-23) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif menetap yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Yang dimaksud dengan pengalaman adalah segala kejadian yang sengaja maupun tidak sengaja kita alami, sedangkan latihan merupakan kejadian yang dengan sengaja dilakukan secara berulang ulang. Dari pengertian belajar ini, ternyata ada beberapa hal yang penting harus diperhatikan, yaitu:

- 1) Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah ketingkah laku yang lebih baik, (misalnya: seorang mahasiswa yang pada setiap ujian tulisan selalu “nyontek” akhirnya menjadi tidak nyontek lagi karena kegagalan-kegagalan yang dialaminya).
- 2) Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang terjadi yang melalui pengalaman atau latihan. Oleh karena itu, segala perubahan yang disebabkan oleh proses pertumbuhan, kematangan, penyakit ataupun kerusakan fisik tidak dapat dianggap sebagai hasil belajar.
- 3) Agar dapat dianggap sebagai belajar, maka perubahan yang terjadi dalam tingkah laku itu akhirnya harus menjadi sesuatu yang relatif menetap.
- 4) Belajar adalah suatu proses, artinya berlangsung dalam suatu kurun waktu yang cukup lama.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen.

b. Pembelajaran

Secara bahasa pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction* (Inggris). Kata pembelajaran itu sendiri memiliki variasi pemaknaan. Meskipun demikian, dari variasi pemaknaan kata

pembelajaran kebanyakan menunjuk pada upaya untuk membelajarkan peserta didik.

3. Belajar Matematika

Belajar matematika pada hakikatnya adalah melakukan kegiatan mental Hudoyo dalam Aisyah (2007: 5) belajar matematika seseorang dituntut mempersiapkan mentalnya dalam proses penerimaan pengetahuan baru yang disertai tindakan-tindakan konkret melalui penyelesaian masalah matematika. Dalam mengajar matematika guru dapat memotivasi siswanya untuk mencapai pemahaman dalam belajar melalui pendekatan belajar yang tepat.

4. Pembelajaran Matematika di SD

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peran penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga di dalam literatur dijumpai sejumlah pengertian matematika yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Hudojo dalam Hasratuddin, (2014: 30) menyatakan bahwa matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hierarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi.

Matematika tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan serta operasi-operasinya, melainkan matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur menurut urutan yang logis. Jadi matematika berkenaan dengan konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep matematika tersusun secara hierarkis,

struktur, logis, dan sistematis mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep yang paling kompleks.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik yang berhubungan dengan ide proses dan penalaran dengan melalui proses komunikasi dua arah di mana guru sebagai pendidik sedangkan peserta didik sebagai pelajar yang berhubungan dengan ide proses dan penalaran.

5. Pembelajaran Konsep Matematika di SD

Menurut Bruner dalam Nyimas Aisyah (2007) belajar matematika adalah belajar tentang konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalamnya, materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika itu, peserta didik harus menemukan keteraturan dengan cara mengutak atik bahan-bahan yang berhubungan dengan keteraturan yang sudah dimiliki peserta didik.

Dengan demikian, peserta didik dalam belajar harus terlibat aktif apabila peserta didik akan kreatif, bila diberi kesempatan merancang, membuat sesuatu dan menuliskan ide atau gagasan, dan akan lebih bagus lagi diberikan kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (media *seeds* atau biji-bijian) yang diteliti, siswa akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikan, kemudian siswa dihubungkan dengan keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikan.

Menurut Ruseffendi dalam Darhim (2014), tipe berpikir peserta

didik dibagi menjadi empat tahap yaitu:

1. Tahap berpikir konkret

Untuk anak-anak yang taraf berpikirnya pada tahap konkret menjelaskan $10 + 10$ kiranya dengan bantuan benda-benda konkret. Misalnya: anak-anak kita suruh maju didepan kelas kemudian kita berikan contoh sebagai berikut.

Pendidik : Anak-anak coba lihat 10 biji kuaci + 10 biji kuaci kita hitung bersama dengan menggunakan media *seeds* kita hitung 10 kemudian ditambah 10 berapa anak-anak?

Peserta didik : 20 biji kuaci bu guru.

Pendidik : Bagus nak.

2. Tahap berpikir semi konkret

Untuk anak yang taraf berpikirnya pada tahap semi konkret, menjelaskan $10 + 10$ sudah cukup menggunakan media benda tiruan pada gambar 2.1, misalnya:



(a)

(b)

(c)

Gambar 2.1. Media *seeds*

Pendidik : Anak-anak coba kalian hitung banyaknya sempoa pada kotak (a)?

Peserta didik : Ada 20 bu guru.

Pendidik : Coba kalian hitung ada berapa sempoa pada kotak

(b)?

Peserta didik : Ada 20 bu guru.

Jadi, pendidik menjelaskan bahwa situasi seperti di atas adalah $20 + 20 = 40$

3. Tahap berpikir semi abstrak

Untuk anak yang taraf berpikirnya semi abstrak, menjelaskan $10 + 8$ cukup dengan menyediakan tabulasi pada papan tulis misalnya: untuk contoh (a) tabulasinya dapat kita gambarkan sebagai berikut misalnya:



(a)

(b)

(c)

$$\boxed{10} \quad \boxed{+} \quad \boxed{8} \quad \boxed{=} \quad \boxed{18}$$

Gambar 2.2. Media *seeds*

Kita berikan penjelasan kepada siswa contoh:

Pendidik : Anak-anak coba kalian hitung ada berapa kelereng yang terdapat pada gambar (a)?

Peserta didik : Ada 10 bu guru.

Pendidik : Sekarang coba kalian hitung kelereng yang terdapat pada gambar (b)?

Peserta didik : Ada 8 bu guru.

(guru menjelaskan bahwa gambar A digabungkan

dengan gambar B menjadi gambar C)

Pendidik : Berapa banyak kah kelereng yang terdapat pada gambar (c)?

Peserta didik : Ada 18 biji kelereng bu guru.

(guru menjelaskan situasi di atas adalah $10+8=18$).

4. Tahap berpikir abstrak

Untuk anak yang tahap berpikirnya abstrak, menjelaskan $10+8$ walaupun tanpa menggunakan media anak sudah mampu menjumlahkan bahwa, matematika mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari bahkan kemajuan teknologi didasarkan pada matematika. Matematika sebagai studi tentang objek abstrak, dimana matematika tumbuh dan berkembang karena proses pikiran manusia. Hal ini sejalan dengan teori Bruner dalam Aisyah (2007: 1-20) bahwa pengetahuan dibentuk karena memunculkan dorongan untuk mencapai suatu tujuan dan pengalaman baru pada siswa, untuk menggali pengalaman yang belum dikuasainya.

Dari tahapan di atas untuk mengetahui rendahnya pengetahuan peserta didik dalam belajar matematika, terutama penjumlahan bilangan dua angka. Dimana kemampuan peserta didik masih kurang pemahaman. Dari kondisi pembelajaran ini seorang guru harus mampu menjelaskan secara konkret dan sistematis, karena peserta didik kelas I cara berpikirnya masih tahap konkret. Begitu pula pendidik harus menggunakan media yang konkret, untuk pembelajaran ini. Namun perlu kita ketahui pula pendidik bukan hanya memberikan pengajaran kepada

peserta didik, tetapi juga pendidik harus mampu memberikan penguatan kepada peserta didik. Penguatan disini ada dua yaitu penguatan positif dan penguatan negatif, hal ini sejalan dengan teorinya Skinner dalam Aisyah (2007: 1-11) mengemukakan bahwa penguatan dianggap sebagai stimulus positif jika penguatan tersebut seiring dengan meningkatnya perilaku anak baik dalam melakukan suatu pekerjaan, baik di rumah maupun di sekolah.

Pembelajaran matematika adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik pada pembelajaran secara bermakna sesuai dengan kemampuan berpikir siswa seperti berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, ini akan mengarahkan siswa pada pengertian, bahwa matematika bukan hanya ilmu simbolik belaka tetapi dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari untuk membantu dan mempermudah pekerjaan dalam penyelesaian permasalahan hidupnya.

Pemberian pembelajaran matematika kepada peserta didik kelas I khususnya penjumlahan bilangan dua angka pemahaman konsep, dan penggunaan media *seeds* (biji-bijian) sangat diharapkan oleh peserta didik.



Gambar 2.3 Media *seeds* (biji-bijian) untuk meningkatkan hasil belajar

pembelajaran Matematika.

Hal ini disebabkan karena peserta didik belum memahami pembelajaran yang sifatnya abstrak. Oleh karena itu seorang guru perlu membekali siswa dengan pemberian media dan penguasaan konsep terhadap pembelajaran matematika.

Menurut Aisyah (2007: 1-5) yang mengatakan bahwa: matematika diperlukan pemahaman konsep yang terdapat dalam pokok bahasan matematika apalagi menghadapi peserta didik kelas I yang masih tahap konkret. Pembelajaran ini memiliki tahapan-tahapan dalam pembelajaran matematika khususnya dalam penjumlahan dua angka.

6. Media Seeds (Biji-bijian)

a. Pengertian media

Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi diantaranya:

1. Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
2. Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
3. Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya.
4. Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian.

c. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang perlu diketahui oleh guru. Manfaat umum, secara umum media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu untuk diketahui. Manfaat umum dari media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah lebih menarik, materi jelas, tidak mudah bosan, dan siswa lebih aktif (Wati, 2016: 2-14).

d. Media *seeds*

1. Pengertian media *seeds* (biji-bijian) Media *seeds* adalah suatu alat bantu peserta didik dalam belajar matematika.
2. Kelebihan dan kekurangan media *seeds*

Kelebihan :

- a) Menumbuhkan minat belajar peserta didik karena pelajaran menjadi lebih menarik.
- b) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak akan mudah bosan.
- d) Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti: mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan dan sebagainya.

Kekurangan:

- a) Mengajar dengan memakai media *seeds* lebih banyak menuntut pendidik.
- b) Banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan.
- c) Perlu kesediaan berkorban secara materi.

7. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status. Peran siswa disini sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Slavin, 2011: 13).

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa siswa tingkat sekolah

dasar secara psikologis mereka cenderung lebih senang bermain. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT memungkinkan siswa belajar dengan rileks, selain itu juga dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, serta melibatkan siswa secara aktif dalam belajar (Jannah & Husniati, 2022: 91).

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Proses pembelajaran model *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran matematika, guru sebelum memberikan tugas harus melihat keterampilan sosial yang diperlukan dalam kelompok itu agar dapat bekerja sama dalam kegiatan mereka. Keterampilan itu ditetapkan maka akan sangat membantu siswa untuk dapat bekerja sama dengan orang lain secara efektif. Di samping itu juga meningkatkan pencapaian akademik dan membangun keterampilan-keterampilan yang dianggap penting sepanjang hidup mereka.

Tabel 2.1 Sintak model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Tahap Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Tahap I Penyajian Kelas.	Menyajikan informasi/pokok materi pelajaran secara singkat sesuai dengan kompetensi dasar.	Mengikuti penyajian informasi/pokok materi pelajaran.
Tahap II Tim (<i>teams</i>).	Membentuk kelompok heterogen dengan anggota 4-6 orang perkelompok.	Belajar kelompok mendalami materi yang diberikan guru. Siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim untuk menguasai materi.
Tahap III	Memberi	Melakukan permainan

Permainan (<i>games</i>).	kesempatan kepada siswa secara berkelompok mendalami materi dan latihan permainan akademik (menjawab pertanyaan bernomor).	akademik untuk menjawab pertanyaan bernomor dalam kelompok heterogen.
Tahap IV Turnamen (<i>tournament</i>).	Memberi tantangan dengan pertanyaan bernomor yang dilakukan di setiap akhir unit setelah guru menyampaikan presentasi dan siswa mengerjakan LKS.	Siswa mewakili kelompok melakukan permainan akademik dengan menjawab pertanyaan bernomor dalam turnamen (anggota kelompok dalam meja turnamen harus berkemampuan akademik homogen).
Tahap V Penghargaan Kelompok (<i>teams recognition</i>).	Memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi.	Kelompok yang mendapat skor tertinggi mendapat penghargaan.

8. Hasil Belajar dan Hasil Belajar Matematika

- a. Hasil belajar menurut Winkel dalam Purwanto (2011: 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b. Hasil belajar matematika, hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Upaya pembelajaran agar berhasil hendaklah dilaksanakan secara efektif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa dalam memperhatikan segala aspek. Salah satu aspek diantaranya adalah memperhatikan aspek psikologis

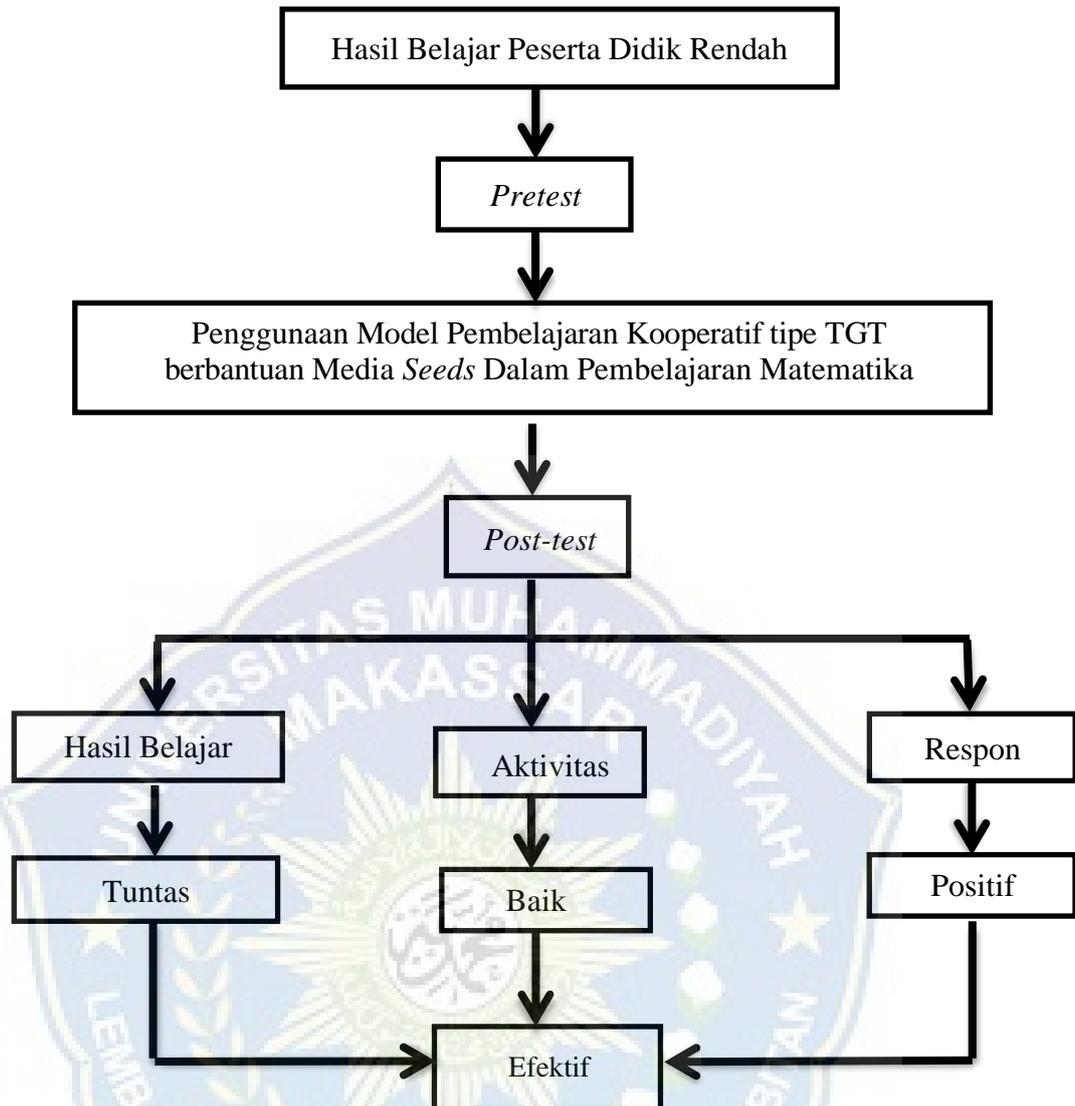
peserta didik (Suprijono, 2012: 7).

B. Kerangka Pikir

Salah satu aspek dalam belajar matematika adalah sebagai alat untuk menyelesaikan masalah. Namun pada kenyataan aspek ini masih kurang memperhatikan oleh peserta didik, karena masih banyak peserta didik belum paham dengan pembelajaran matematika, karena peserta didik tersebut masih berada pada tahap konkret. Banyak peserta didik yang kurang memahami pembelajaran matematika hanya dengan metode ceramah atau penjelasan secara langsung tanpa penggunaan media, apalagi di kelas 1 di butuhkan kreatifitas seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Dengan dasar inilah sehingga peneliti menjadikan sebagai landasan berpikir bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

Adapun bentuk kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Tika (2021) Efektivitas Penggunaan Media *Seeds* dalam Pembelajaran Operasi Penjumlahan Dua Bilangan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 1 To'bela Kecamatan Porehu Kabupaten Kolaka Utara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika sebelum diterapkan media *seeds* dalam pembelajaran operasi penjumlahan dua bilangan (*pretest*) yaitu 59 berada pada kategori rendah sedangkan nilai rata-rata setelah diterapkan media *seeds* dalam operasi

penjumlahan dua bilangan (*posttest*) adalah 83 berada pada kategori tinggi. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{tabel} = 1,729$ dan $t_{hitung} = 4,359$ dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media *Seeds* Dalam Operasi Penjumlahan Dua Bilangan Efektif diterapkan.

a. Perbedaan penelitian Tika dengan penelitian ini yaitu pada penelitian Tika menggunakan media *seeds* tidak ada model pembelajaran sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*.

2. Yeni Paris (2022) Efektivitas Penggunaan Media *Seeds* pada Materi Operasi Penjumlahan Dua Bilangan dalam Pembelajaran Matematika pada Peserta Didik Kelas 1 SD Inpres Jongaya. Hasil penelitian ini menunjukkan sebelum diterapkan penggunaan media *seeds* pada materi operasi penjumlahan dua bilangan dalam pembelajaran matematika yaitu seluruh siswa kelas 1 yang berjumlah 20 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 39 dengan kategorin sangat rendah, dan setelah diterapkan penggunaan media *seeds* pada materi operasi penjumlahan dua bilangan dalam pembelajaran matematika yaitu seluruh siswa kelas 1 yang berjumlah 15 siswa tuntas dari 20 siswa dengan nilai rata-rata 73 dengan kategori sedang. Dilihat dari hasil analisis statistik inferensial diperoleh nilai probabilitas $0,000 < 0,05$, hal ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media *Seeds* pada Materi Operasi Penjumlahan Dua Bilangan dalam Pembelajaran Matematika Efektif diterapkan pada materi

operasi penjumlahan dua bilangan dalam pembelajaran matematika.

a. Perbedaan penelitian Yeni Paris dengan penelitian ini adalah Yeni Paris menggunakan populasi dengan jumlah 20 siswa sedangkan penelitian ini menggunakan populasi 23 siswa.

3. Amanda Purwandari (2017) Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa materi perkalian dan pembagian kelas II yang menggunakan dan tidak menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian di SDN Saptorenggo 02 Pakis Kabupaten Malang. Dari hasil analisis uji t sampel berpasangan (Paired Sample T-Test) diperoleh thitung sebesar 5,057 sedangkan ttabel dengan sig. 0,05 dan $df = 23$ sebesar 2,069. Hal ini menunjukkan bahwa $thitung > ttabel$ ($5,057 > 2,069$).

a. Perbedaan penelitian Amanda Purwandari dengan penelitian ini adalah penelitian Amanda Purwandari menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen sedangkan penelitian ini hanya menggunakan satu kelas saja.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* efektif diterapkan dalam

pembelajaran matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Adapun hipotesis statistik dari penelitian ini yaitu:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_2 : Rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan

μ_1 : Rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan

H_0 : Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan Media *seeds* tidak efektif diterapkan dalam pembelajaran Matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

H_1 : Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan Media *seeds* efektif diterapkan dalam pembelajaran Matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen yaitu suatu penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding. Dengan tujuan untuk mengetahui gambaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang beralamat di Jl. Sultan Alauddin No. 37 Kec. Tamalate Kota Makassar.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang berjumlah 23 peserta didik.

2. Sampel

Penentuan sampel dalam penelitian ini adalah *Nonprobability sampling* dengan menggunakan jenis teknik sampling jenuh. Misalnya Populasi peserta didik UPT SPF SD Inpres Bontomanai kelas I yang berjumlah 23 orang, maka sampel dalam penelitian ini ialah kelas I yaitu sebanyak 23 orang.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik sebelum diberikan perlakuan, *posttest* digunakan untuk mengukur seberapa besar perubahan serta keberhasilan proses belajar peserta didik sebelum perlakuan. Menentukan langkah-langkah dalam *pre experimen design* dengan design penelitian *one group pretest-posttest design* sebagai berikut:

O_1	X	O_2
-------	-----	-------

(Sugiyono, 2018: 74)

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* (peserta didik sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai *posttest* (peserta didik setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan yang diberikan kepada peserta didik

E. Variabel Penelitian dan Perlakuan

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel penelitian dan perlakuan. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan media *seeds* serta model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah perlakuan.

F. Definisi Operasional Variabel dan Perlakuan

Defenisi operasional pada penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar peserta didik adalah skor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Skor tersebut diperoleh melalui tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*).

2. Media *seeds* (biji-bijian) dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu alat bantu peserta didik dalam belajar matematika.

G. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melaksanakan *pretest* (tes awal) yang diberikan sebelum perlakuan (*treatment*).
2. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.
3. Melaksanakan observasi pada saat pembelajaran untuk mengetahui aktivitas peserta didik dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik.
4. Melaksanakan *posttest* (tes akhir) diberikan setelah perlakuan (*treatment*).
5. Pemberian angket respon peserta didik.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Tes Hasil Belajar

- a) Lembar Tes awal sebelum belajar (*pretest*)

Berupa bentuk pertanyaan yang di tujukan ke peseta didik sebelum proses pembelajaran berlangsung lebih lanjut. Hal ini bisa juga dilakukan dalam bentuk tes. Tujuanya untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.

- b) Lembar Tes akhir sesudah pembelajaran (*posttest*)

Digunakan untuk mengukur seberapa besar perubahan serta keberhasilan proses belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

c) Lembar Angket Siswa

Angket respon siswa dirancang untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*. Aspek respon siswa menyangkut pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* selama proses pembelajaran berlangsung.

d) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama penelitian berlangsung. Dalam hal ini peneliti mengamati aktivitas belajar peserta didik selama proses berlangsungnya pembelajaran.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, sebagai berikut:

1. Tes

Data tentang hasil belajar peserta didik dikumpulkan dengan menggunakan tes. Tes dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika. Tes dilaksanakan pada awal penelitian (*pretest*), pada akhir setiap tindakan, dan pada akhir setelah diberikan serangkaian tindakan (*posttest*).

2. Angket Peserta Didik

Respon untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik terhadap proses pembelajaran, peneliti menggunakan teknik pemberian angket.

3. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama penelitian berlangsung. Dalam hal ini peneliti mengamati aktivitas belajar peserta didik selama proses berlangsungnya pembelajaran.

J. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan memperhatikan jenis data yang akan dianalisis. Dalam penelitian kuantitatif, seluruh data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul maka dilakukan analisis data. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran umum data yang terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan seberapa besar hasil belajar *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa kelas I sebelum diterapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* dalam pembelajaran matematika pada peserta didik. Statistik yang digunakan berupa rata-rata (mean), median, modus, dan standar deviasi. Statistik digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian.

Dalam keperluan analisis deskriptif, kriteria yang digunakan untuk menentukan kriteria hasil belajar siswa, yaitu:

Tabel 3.1 Kriteria Hasil Belajar

Interval	Kategori Hasil Belajar
$0 \leq x < 60$	Sangat rendah
$60 \leq x < 70$	Rendah
$70 \leq x < 80$	Sedang
$80 \leq x < 90$	Tinggi
$90 \leq x < 100$	Sangat tinggi

Sumber: (Sekolah UPT SPF SD Inpres Bontomanai)

a. Analisis Aktivitas Siswa

Analisis data aktivitas siswa dilakukan dengan menentukan frekuensi dan persentase frekuensi yang dipergunakan oleh siswa dalam pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*.

$$\frac{\text{Frekuensi setiap aspek pengamatan}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini ditunjukkan sekurang-kurangnya 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.2 Kriteria Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas (%)	Kriteria
$76 \leq x < 100$	Sangat Baik
$51 \leq x < 75$	Baik
$26 \leq x < 50$	Cukup Baik
≤ 25	Kurang Baik

Sumber: (Trianto, 2010 : 243)

b. Analisis Respon Siswa

Angket respon siswa terhadap pembelajaran matematika

dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan rumusan persentase sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah respon siswa tiap aspek yang muncul}}{\text{Jumlah seluruh aspek}} \times 100\%$$

Respon siswa dikatakan positif dalam penelitian ini jika rata-rata jawaban siswa terhadap pernyataan aspek positif diperoleh persentase $\geq 75\%$

Tabel 3.3 Kategori Respon Peserta Didik

Interval (%)	Kategori
95 – 100	Sangat positif
75 – 94	Positif
60 – 74	Cukup positif
55 – 59	Buruk
0 – 54	Sangat buruk

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis inferensial dalam penelitian ini diuji melalui dua persyaratan yaitu uji persyaratan analisis data dan uji hipotesis.

a. Uji Persyaratan Analisis Data

1) Uji normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas ini menggunakan uji *One Sampel Shapiro-Wilk* pada *software SPSS 26 for windows*. Data dikatakan berdistribusi normal jika pada $\text{sig} \geq$ dari nilai alpha yang ditentukan yaitu (0,05) sebaliknya jika $\text{sig} \leq 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Analisis *test homogeneity of variance* dengan *Levene* berbantuan program *SPSS 26 for windows*. Kriteria keputusan dalam uji homogenitas pada SPSS adalah:

- a) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ berarti data tersebut dinyatakan tidak homogen.
- b) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ berarti data tersebut dinyatakan homogen.

3) Uji Hipotesis

Hipotesis statistik adalah pernyataan atau dugaan mengenai keadaan populasi yang sifatnya masih sementara atau lemah tingkat kebenarannya. Hipotesis statistik haruslah diuji, karena itu harus berbentuk kuantitas agar dapat diterima atau ditolak. Diterima jika hasil pengujian membenarkan pernyataannya dan akan ditolak jika terjadi penyangkalan dari pernyataan tersebut. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (*t-test*) adapun ketentuannya adalah taraf signifikansi (α) = 0,05 atau 5%.

- a. Apabila nilai signifikan $t < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen.
- b. Apabila nilai signifikan $t > 0,05$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel

independen terhadap variabel dependen.

- c. Membuat kesimpulan apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* dalam pembelajaran matematika peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan deskripsi tentang Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Seeds* dalam Pembelajaran Matematika pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Hasil penelitian ini merupakan hasil penelitian kuantitatif dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil analisis dari keduanya diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

- a. Deskripsi Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai Sebelum Perlakuan (*Pretest*).

Untuk memberikan gambaran awal mengenai hasil belajar matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang dilihat sebagai subjek penelitian. Berikut disajikan skor *pretest* peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Tabel 4.1 Statistik Skor *Pretest* pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	23
Nilai Terendah	25
Nilai Tertinggi	75
Nilai Rata-rata	54,35
Median	50,00
Modus	50
Standar Deviasi	17,921

Hasil perhitungan tabel 4.1 di atas menggunakan program SPSS 26.0 for *windows*. Adapun jumlah peserta didik yang mengikuti tes sebelum perlakuan (*pretest*) yaitu 23 orang, skor tertinggi yang diperoleh adalah 75 dan skor terendah yaitu 25. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah 54,35 yang dimana masih dalam kategori kurang. Adapun standar deviasi hasil belajar siswa ialah 17,921.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dengan menggunakan skala 100

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$0 \leq x < 60$	Sangat rendah	4	17,4
2.	$60 \leq x < 70$	Rendah	11	47,8
3.	$70 \leq x < 80$	Sedang	8	34,8
4.	$80 \leq x < 90$	Tinggi	0	0
5.	$90 \leq x < 100$	Sangat tinggi	0	0
Jumlah			23	100

Pada tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai, peserta didik yang memperoleh skor kategori sangat rendah sebanyak 4 peserta didik (17,4 %), peserta didik yang memperoleh skor kategori rendah sebanyak 11 peserta didik (47,8%), peserta didik yang memperoleh skor kategori sedang sebanyak 8 peserta didik (34,8%), peserta didik yang memperoleh skor pada kategori tinggi dan sangat tinggi sebanyak 0 peserta didik (0%). Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai tergolong rendah.

Selanjutnya skor *pretest* sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Hasil *Pretest* pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	15	65,2
$70 \leq x < 100$	Tuntas	8	34,7
Jumlah		23	100

Hal ini ditunjukkan pada tabel 4.3 di atas bahwa dari 23 peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai yang dijadikan sampel, hasil belajar matematika terdapat 15 peserta didik (65,2%) berada pada kategori tidak tuntas dan 8 peserta didik (34,7%) berada dalam kategori tuntas.

b. Deskripsi Skor *Posttest* pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Berikut disajikan deskripsi dan persentase hasil *Posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.4 Statistik Skor *Posttest* pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	23
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	100
Nilai Rata-rata	84,78
Median	75,00
Modus	75
Standar Deviasi	14,576

Hasil belajar peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai mengalami peningkatan dari hasil belajar sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase *Posttest* pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$0 \leq x < 60$	Sangat rendah	0	0
2	$60 \leq x < 70$	Rendah	1	4,3
3	$70 \leq x < 80$	Sedang	12	52,2
4	$80 \leq x < 90$	Tinggi	0	0
5	$90 \leq x < 100$	Sangat Tinggi	10	43,5
Jumlah			23	100

Pada tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai, peserta didik yang memperoleh skor pada kategori sangat rendah 0 peserta didik (0%), peserta didik yang memperoleh skor pada kategori rendah sebanyak 1 peserta didik (4,3%), peserta didik yang memperoleh skor pada kategori sedang sebanyak 12 peserta didik (52,2%), peserta didik yang memperoleh skor pada kategori tinggi sebanyak 0 peserta didik (0%), dan peserta didik yang memperoleh skor pada kategori sangat tinggi sebanyak 10 peserta didik (43,5%). Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* meningkat.

**Tabel 4.6 Deskripsi Hasil *Posttest* pada Peserta Didik Kelas I UPT
SPF SD Inpres Bontomanai**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	1	4,3
$70 \leq x < 100$	Tuntas	22	95,6
Jumlah		23	100

Berdasarkan tabel 4.6 tampak bahwa dari 23 orang peserta didik sebagai subjek penelitian terdapat 22 peserta didik (95,6%) yang tuntas dan 1 siswa (4,3%) yang tidak tuntas secara individu. Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* tergolong tuntas.

c. Deskriptif Aktivitas Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Deskripsi Aktivitas pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD
Inpres Bontomanai**

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Skor				Keterangan
				1	2	3	4	
1.	Siswa yang hadir pada saat proses belajar mengajar berlangsung.	23	100				√	Sangat Baik

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Skor				Keterangan
				1	2	3	4	
2.	Siswa yang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.	17	73			√		Baik
3.	Siswa yang menjawab pertanyaan dari pendidik maupun dari temannya.	18	78			√		Baik
4.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.	18	78			√		Baik
5.	Siswa bergabung dengan teman kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan soal pada LKPD menggunakan media <i>seeds</i> yang dibagikan oleh guru.	20	86				√	Sangat Baik
6.	Siswa mengerjakan soal game/turnament dengan sungguh-sungguh melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .	21	91				√	Sangat Baik
7.	Siswa senang dan antusias dalam mengikuti game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran	23	100				√	Sangat Baik

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Skor				Keterangan
				1	2	3	4	
	TGT berbantuan media <i>seeds</i> .							
8.	Siswa bermain secara sportif dalam game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .	20	86				√	Sangat Baik
9.	Siswa memahami langkah-langkah dan prosedur bermain game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .	20	86				√	Sangat Baik
10.	Berani tampil di depan kelas.	18	78				√	Baik
11.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pada akhir pembelajaran.	23	100				√	Sangat Baik
Jumlah Siswa (23)			86,91					Baik

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 4.7 hasil analisis aktivitas peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai terdapat 86,91% peserta didik dalam kategori baik. Melihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*

terhadap aktivitas peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai tergolong baik.

d. Deskriptif Angket Respons Peserta Didik terhadap Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Hasil analisis data respons peserta didik terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* yang diisi oleh 23 siswa dinyatakan dalam persentase yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Analisis Data Respons Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

No	Pertanyaan	Frekuensi		Persentase (%)	
		Ya/Positif	Tidak/Negatif	Ya/Positif	Tidak/Negatif
1.	Apakah Anda menyukai pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	22	1	95,65	4,35
2.	Apakah Anda dapat menerima penjelasan dengan baik pada saat Pendidik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	18	5	78,26	21,74
3.	Apakah Anda termotivasi belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	20	3	86,95	13
4.	Apakah Anda senang jika diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	21	2	91,3	8,7
5.	Apakah Anda merasa ada kemajuan setelah diterapkan	20	3	86,95	13

No	Pertanyaan	Frekuensi		Persentase (%)	
		Ya/Positif	Tidak/Negatif	Ya/Positif	Tidak/Negatif
	model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?				
Rata-rata				87,82	12,16

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel 4.8 hasil analisis data respons peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai terdapat 87,82% peserta dengan respons positif dan 12,16% peserta didik dengan respons negatif. Melihat dari data hasil respon peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* tergolong positif.

2. Hasil Analisis Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini dilakukan uji hipotesis yang telah dirumuskan dan sebelum melakukan Uji-t maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

a. Uji normalitas

Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini yaitu uji normalitas tipe uji *one sample Shapiro-wilk* seperti dibawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Preetest	.248	23	.036	.804	23	.190
Posttest	.314	23	.045	.736	23	.157

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel *Tests of Normality* untuk *pretest* diperoleh nilai sig. $0,0190 > 0,05$ ini berarti data berdistribusi normal, kemudian *posttest* diperoleh nilai sig. $0,157 >$ dari $0,05$ ini berarti data berdistribusi normal, jadi dapat dilanjutkan ke uji hipotesis.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dua varians terhadap hasil data *pretest* dan *posttest* kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai menggunakan uji *Levene* dengan bantuan SPSS. Dengan kriteria keputusan dalam uji homogenitas pada SPSS adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ berarti data tersebut dinyatakan tidak homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ berarti data tersebut dinyatakan homogen.

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas *Levene*

Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	.220	1	44	.642
	Based on Median	.083	1	44	.774
	Based on Median and with adjusted df	.083	1	44.000	.774
	Based on trimmed mean	.243	1	44	.625

Berdasarkan tabel *output "Test of Homogeneity of Variances"* di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) variabel hasil *Pretest* dan *Posttest* pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai adalah sebesar $0,0642$, karena nilai Sig. $0,642 > 0,05$ maka

sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat diartikan bahwa variansi data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan Uji-t Program SPSS (*paired Samples test*) untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			n	Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Preetest - Posttest	-30.435	10.544	2.198	-25.875	-13.844	-13.844	22	.000

Berdasarkan tabel *output "paired samples test"* diketahui bahwa nilai Sig. (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dapat diuraikan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini tentang

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Selanjutnya hasil penelitian yang telah diuraikan di atas secara deskriptif, hasil analisis data hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai terdapat 4 peserta didik (17,4 %) dalam kategori sangat rendah, 11 peserta didik (47,8%) dalam kategori rendah, 8 peserta didik (34,8%) dalam kategori sedang, dan terdapat 0 peserta didik (0%) dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Dilihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai tergolong rendah.

Adapun hasil analisis data hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai memperoleh rata-rata 95,6% terdapat 12 peserta didik (52,2%) dalam kategori sedang, 0 peserta didik (0%) dalam kategori tinggi, dan terdapat 10 peserta didik (43,5%) dalam kategori sangat tinggi. Dilihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* setelah diberikan perlakuan tergolong sangat tinggi. Didukung oleh penelitian Amanda Purwandari (2017) bahwa $t_{hitung} = 5,057$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,069$. Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang

artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa materi perkalian dan pembagian kelas II yang menggunakan dan tidak menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian di SDN Saptorenggo 02 Pakis Kabupaten Malang. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian berbeda dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian.

Dari uraian tersebut memberikan gambaran bahwa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai dikatakan efektif. Hal ini terlihat dari perolehan nilai rata-rata siswa kelas I yaitu dikategorikan sangat tinggi.

Lembar observasi yang digunakan pada penelitian ini dibuat dalam bentuk skala *likert* dengan sistem tanda *checklist*, berisi beberapa pertanyaan dan masing-masing memiliki empat jawaban yaitu sangat baik apabila semua aspek yang diamati mulai dari penguasaan materi sampai dengan pemberian motivasi pada saat pembelajaran terpenuhi semua, kemudian jawaban baik diberikan apabila 1-2 aspek tidak tersampaikan dengan sangat baik. Jawaban kurang baik akan diberikan apabila penguasaan materi hingga pemberian motivasi tidak disampaikan semua, dan jawaban sangat tidak baik apabila semua aspek tidak tersampaikan.

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai terdapat 86,91% peserta didik dalam kategori baik.

Dilihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* terhadap aktivitas belajar pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai tergolong baik. Sejalan penelitian yang dilakukan oleh Surya (2018) bahwa terdapat kenaikan persentase aktivitas siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun hasil analisis data respon peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai terdapat 87,82% peserta didik dengan respon positif dan 12,16% peserta didik dengan respon negatif. Dilihat dari hasil persentase yang ada maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai tergolong positif.

Pada saat pembelajaran peserta didik diberi LKPD yang membuat proses pembelajaran menjadi efisien. Kondisi pembelajaran peserta didik juga menyenangkan karena menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*, yang dimana peserta didik dapat terfokus pada materi yang dipelajari secara langsung dan mengaitkannya dengan kegiatan sehari-hari.

Adapun uji hipotesis dengan menggunakan rumus Uji-t program SPSS versi 26 (*paired samples test*) diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai pada data hasil *pretest* dan *posttest*. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang

berarti bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar matematika peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Selain itu, hal ini juga dapat dilihat dari hasil belajar matematika peserta didik setelah diberikan perlakuan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* termasuk dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 84,78 dan standar deviasi 14,576. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan belajar terdapat 22 peserta didik (95,6%) yang tuntas dan 1 peserta didik (4,3%) yang tidak tuntas secara individu.

Penelitian yang dilakukan oleh Herlita Andriani Sitohang (2023) menyebutkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V di SDN 104241 Syahmad. Didukung oleh penelitian Hamzah Paggara (2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapkan dilihat dari hasil akhir posttest diperoleh nilai rata-rata untuk kelas eksperimen 83,85 dan kelas kontrol 70,19. Hal ini dapat dikatakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkat atau lebih baik.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai, hal ini ditinjau dari:

1. Hasil belajar matematika peserta didik setelah diberikan perlakuan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* termasuk dalam kategori tinggi dengan skor rata-ratanya 84,78%. Jika dikaitkan kriteria ketuntasan belajar terdapat 22 peserta didik (95,6%) tuntas secara individu.
2. Aktivitas peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai dikategorikan baik karena dilihat dari hasil analisis data aktivitas peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai terdapat 86,91% peserta didik dalam kategori baik.
3. Respons peserta didik terhadap pembelajaran matematika melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* memberikan tanggapan positif dengan rata-rata persentase peserta didik yang memberi respons positif sebesar 87,82%.

Hal ini terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* pada peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai dikatakan efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, diajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada peneliti selanjutnya dalam bidang studi pendidikan matematika agar menjadikan penerapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds* sebagai salah-satu alternatif judul penelitian.
2. Untuk melaksanakan penelitian dengan penerapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*, peneliti hendaknya membuat persiapan yang matang, utamanya dalam penyusunan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD dan bahan ajar.
3. Upaya efektifnya pembelajaran matematika peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai harus dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran serta mengusahakan materi pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Amanda, dkk. 2017. Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 1 (3): 168.
- Darhim. 2014. Dasar-dasar Pengetahuan tentang Media Pembelajaran Matematika. *Workshop Matematika*, 1–41.
- Drayatun, Salma. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kokop. *Jurnal Pena Sains*. Vol. 4 (1).
- Ekawati, Tiwi. 2017. *Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Efektivitas Pembelajaran di MTS Aulia Cendekia Palembang*. Palembang: UIN Raden Fatah Palembang.
- Fitri, R., Husniati, A., & Hadaming, H. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri Romanglasa Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. *JKP: Jurnal Pendidikan Khasanah*, 1(3), 373–384.
- Hamzah, Nurdin. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasratuddin. 2014. Pembelajaran Matematika Sekarang & yang Akan Datang Berbasis Karakter. *Jurnal Didaktik Matematika*. Vol.1 (2)
- Jannah, M., & Husniati, A. 2022. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*. 1(2), 89–98.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu TEMATIK (Teori, Praktek dan Penilaian)*. Bandung Alfabeta.
- Mulyasa, E. 2005. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pangewa, Maharuddin. 2010. *Perencanaan Pembelajaran (Suatu Standar Kompetensi Pedagogik Bagi Guru)*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Pagarra, Hamzah, dkk. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran Matematika Kelas V Di UPT SD Negeri 1 Tonronge, Sidrap. *Pinisi Journal of Education*, 1–6.

- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riadi, E. 2016. *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Slavin, R. E. 2011. *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surya, Y. F. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163.
- Sitohang, Andriani, Herlita, dkk. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104241 Syahmad. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (2), 1535-1543.
- Tika. 2021. *Efektivitas Penggunaan Media Seeds dalam Pembelajaran Operasi Penjumlahan Dua Bilangan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri 1 To' bela Kecamatan Porehu Kabupaten Kolaka Utara*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati, Ega, Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Yeni Paris. 2022. *Efektivitas Penggunaan Media Seeds pada Materi Operasi Penjumlahan Dua Bilangan dalam Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas 1 SD Inpres Jongaya*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

**L
A
M
P
I
R
A
N**



Lampiran 1. Modul Ajar Penelitian

MODUL AJAR MATEMATIKA SD**FASE A KELAS 1**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Dwi Anriyani
Instansi	: UPT SPF SD Inpres Bontomanai
Tahun penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A / I (Satu)
Materi	: Penjumlahan (2)
Alokasi Waktu	: Pertemuan Ke-1 (2 × 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> Menyadari bahwa soal yang dikerjakan merupakan soal penjumlahan, dan memikirkan jawabannya 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> Mandiri Bernalar Kritis Bergotong royong 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yuniarto. Laptop, LCD projector. Benda konkret (media <i>seeds</i>/biji-bijian), lembar kerja peserta didik (LKPD). 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik reguler/tipikal 	
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> 23 peserta didik 	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> Tatap Muka (TM) 	

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran :

- Siswa dapat memahami (C2) dan menguasai keterampilan (P3) menjumlahkan (C3) bilangan 1 digit yang hasilnya di atas angka 11.
- Siswa dapat memformulasikan situasi penjumlahan ke dalam operasi hitung dan bisa membaca operasi hitung.

Sasaran Unit Pembelajaran

- Siswa dapat memahami cara dan arti penjumlahan bilangan 1 digit yang hasilnya di atas 10.
- Siswa memikirkan cara penjumlahan bilangan yang hasilnya di atas 10 dengan melihat materi penjumlahan yang telah dipelajari dan pengelompokkan sejumlah 10.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang menyadari bahwa soal yang dikerjakan merupakan soal penjumlahan, dan memikirkan jawabannya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana cara menghitung $9 + 4 = \dots$

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ Kegiatan Pendahuluan

Fase 1: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran).
2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.
3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapai cita-cita.
4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

❖ Kegiatan Inti

Fase 2: Guru menyajikan Informasi

1. Guru memberikan materi mengenai penjumlahan.
2. Guru mengarahkan siswa untuk menjumlahkan berbantuan media seeds (Biji bijian) yang telah disiapkan.

Fase 3: Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

1. Siswa diminta untuk duduk pada kelompok yang telah ditetapkan oleh guru.
2. Siswa menerima LKPD yang dibagikan guru.

Fase 4: Guru membimbing kelompok bekerja dan belajar

• **Tahap Team**

- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
- Guru membimbing siswa untuk diminta masuk ke dalam kelompok yang telah dibagi.

• **Tahap Game (Permainan)**

- Siswa melaksanakan game dan akan mengerjakan soal-soal di LKPD yang dimana pada saat mengerjakan soal siswa menjumlahkan berbantuan media *seeds* (Biji-bijian).
- Guru memberikan skor terhadap kelompok yang menjawab soal dengan benar. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen.

• **Tahap Turnament**

- Guru meminta siswa untuk berkelompok sesuai dengan pembagian yang telah dibacakan pada pertemuan sebelumnya.
- Guru memilih kelompok terbaik untuk mengikuti turnamen.
- Guru membagikan soal LKPD untuk dikerjakan. Pada saat kelompok mengerjakan soal siswa menjumlahkan berbantuan media *seeds* (Biji-bijian). Kelompok yang tercepat dalam mengerjakan soal akan mendapat skor.
- Guru mengajukan beberapa pertanyaan rebutan setelah semua kelompok mengerjakan LKPD.
- Guru memberi skor dan menghitung poin dari masing-masing kelompok.

Fase 5: Evaluasi

1. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap siswa.

❖ **Kegiatan Penutup**

Fase 6: Memberikan penghargaan kelompok

1. Guru mengumumkan skor dari masing-masing kelompok.
2. Guru memberi penghargaan kepada kelompok sesuai peringkatan.
3. Menyimpulkan pembelajaran bahwa dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
4. Guru bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

- Performa (presentasi)
- Tertulis

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang	

tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

LAMPIRAN

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Penulis: Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto ISBN 978-602-244-534-0 (jil.1).

C. GLOSARIUM

Kotak Blok

Misalnya guru mengucapkan "Mari kita pikirkan cara menghitung $9 + 4$ dengan menggunakan blok". Pada buku teks ada gambar 2 ruang dimana ruang puluhan diisi 9 blok dan ruang satuan diisi 4 blok. Lalu ambil 1 blok dari 4 blok di ruang satuan lalu pindahkan ke ruang puluhan.

Ketika siswa menjelaskan "Kita ambil 1 dari 4 lalu ruang yang 9 dijadikan 10...", tanyakan pada siswa "Mengapa diambil 1?". Dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa bahwa "untuk membuat kelompok puluhan masih kurang 1, oleh karena itu kita ambil 1 dari 4..." BUKAN " karena pada ruang puluhan ada 1 blok yg kosong...."

D. DAFTAR PUSTAKA

- Tim Gakko Tosho, Penyadur: Wahid Yunianto, Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.
- Tim Gakko Tosho Penyadur: Wahid Yunianto, Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas I, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.

Makassar, Maret 2024



Mengetahui,
Kepala Sekolah

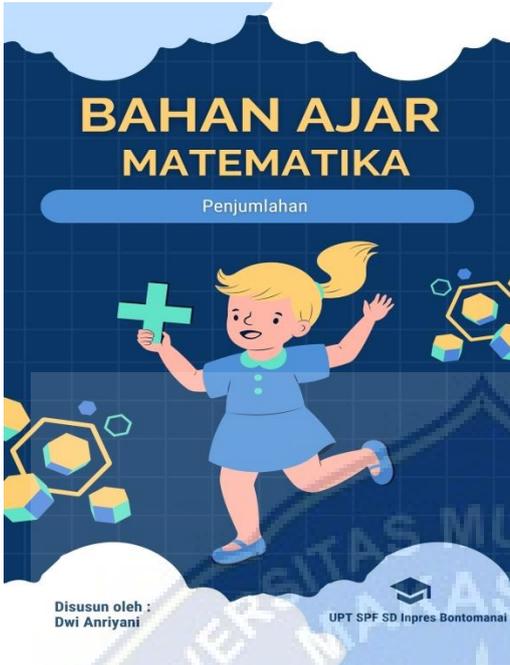
ALIMUDDIN, S.Pd
NIP. 19650317 199211 1 002

Mahasiswa


DWULANRIYANI
NIM. 105401113020



Lampiran 2. Bahan Ajar

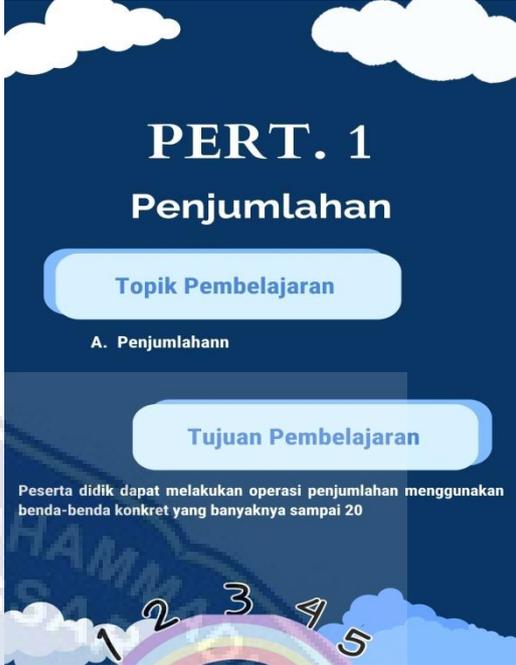


**BAHAN AJAR
MATEMATIKA**

Penjumlahan

Disusun oleh :
Dwi Anriyani

UPT SPF SD Inpres Bontomanal



PERT. 1

Penjumlahan

Topik Pembelajaran

A. Penjumlahan

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20



A Penjumlahan

Pengertian Penjumlahan

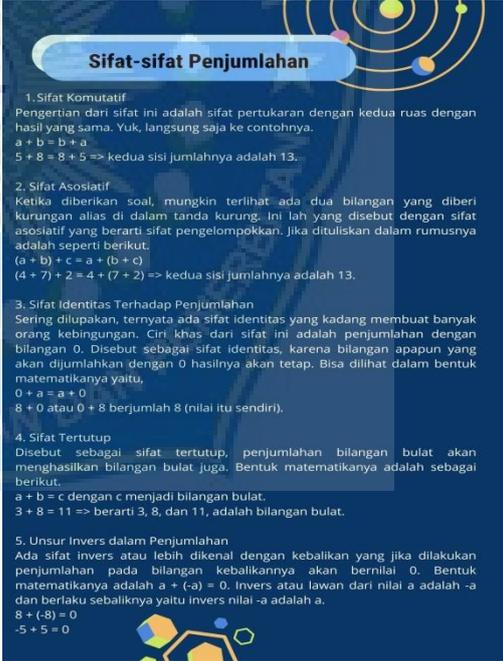
Penjumlahan merupakan operasi dasar aritmatika yang menjumlahkan dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan. Penjumlahan dua bilangan berbeda dengan penjumlahan dua angka karena pada dasarnya angka dan bilangan itu berbeda.

Perbedaan Angka dan Bilangan

Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan dengan kata lain Angka disebut juga digit. Angka tidak sama dengan bilangan, tetapi bilangan terdiri dari angka-angka.

Contoh :
"123" merupakan bilangan seratus dua puluh tiga yang terdiri dari tiga angka. Pada point ini, penjumlahan dua bilangan dapat berupa penjumlahan dua bilangan satuan, dua bilangan puluhan, dua bilangan ratusan ataupun penjumlahan antara bilangan satu dengan yang lainnya.

Contoh Penjumlahan Dua Bilangan
 $6 + 3 = 9$
6 merupakan bilangan yang pertama yang dijumlahkan dengan 3 sebagai bilangan yang kedua dan 9 merupakan hasil dari penjumlahan dua bilangan tersebut.



Sifat-sifat Penjumlahan

- Sifat Komutatif**
Pengertian dari sifat ini adalah sifat pertukaran dengan kedua ruas dengan hasil yang sama. Yuk, langsung saja ke contohnya.
 $a + b = b + a$
 $5 + 8 = 8 + 5 \Rightarrow$ kedua sisi jumlahnya adalah 13.
- Sifat Asosiatif**
Ketika diberikan soal, mungkin terlihat ada dua bilangan yang diberi kurung alias di dalam tanda kurung. Ini lah yang disebut dengan sifat asosiatif yang berarti sifat pengelompokan. Jika dituliskan dalam rumusnya adalah seperti berikut.
 $(a + b) + c = a + (b + c)$
 $(4 + 7) + 2 = 4 + (7 + 2) \Rightarrow$ kedua sisi jumlahnya adalah 13.
- Sifat Identitas Terhadap Penjumlahan**
Sering dilupakan, ternyata ada sifat identitas yang kadang membuat banyak orang kebingungan. Ciri khas dari sifat ini adalah penjumlahan dengan bilangan 0. Disebut sebagai sifat identitas, karena bilangan apapun yang akan dijumlahkan dengan 0 hasilnya akan tetap. Bisa dilihat dalam bentuk matematikanya yaitu,
 $0 + a = a + 0$
 $8 + 0$ atau $0 + 8$ berjumlah 8 (nilai itu sendiri).
- Sifat Tertutup**
Disebut sebagai sifat tertutup, penjumlahan bilangan bulat akan menghasilkan bilangan bulat juga. Bentuk matematikanya adalah sebagai berikut.
 $a + b = c$ dengan c menjadi bilangan bulat.
 $3 + 8 = 11 \Rightarrow$ berarti 3, 8, dan 11, adalah bilangan bulat.
- Unsur Invers dalam Penjumlahan**
Ada sifat invers atau lebih dikenal dengan kebalikan yang jika dilakukan penjumlahan pada bilangan kebalikannya akan bernilai 0. Bentuk matematikanya adalah $a + (-a) = 0$. Invers atau lawan dari nilai a adalah -a dan berlaku sebaliknya yaitu invers nilai -a adalah a.
 $8 + (-8) = 0$
 $-5 + 5 = 0$

PERT. 2

Penjumlahan

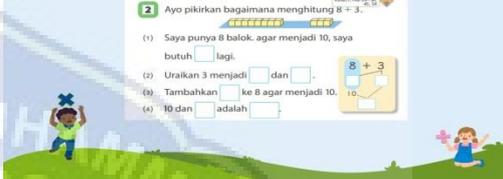
Topik Pembelajaran

A. Penjumlahan dengan Benda Konkret
B. Contoh Soal Penjumlahan

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20





A Penjumlahan dengan Benda Konkret

- 1** Ada 9 anak bermain di kotak pasir dan 4 anak bermain di papan luncur. Berapa banyak anak semuanya?



9 + 4 Saya punya 9 balok. Agar menjadi 10, saya butuh 1 lagi.

Ubah 4 menjadi 1 dan 3. 1 dan 9 menjadi 10.

10 dan 3 adalah 13.

Kalimat matematika:
 $9 + 4 = \square$
 Jawaban: \square anak

- 2** Ayo pikirkan bagaimana menghitung $8 + 3$.
- (1) Saya punya 8 balok. agar menjadi 10, saya butuh \square lagi.
- (2) Uraikan 3 menjadi \square dan \square .
- (3) Tambahkan \square ke 8 agar menjadi 10.
- (4) 10 dan \square adalah \square .

B Contoh Soal Penjumlahan

Agar lebih mudah memahami materi dan tata cara di atas, di bawah ini ada beberapa contoh soal penjumlahan

1. $9 + 3 = 12$
2. $8 + 9 = 17$
3. Ada 13 Jeruk dan 10 Jeruk yang baru Ani beli. Berapa banyak jeruk Ani semuanya?
Jawaban : 23 jeruk
4. $10 + 10 = 20$
5. Ada 5 anak bermain di sungai kemudian ada 2 anak yang baru datang. Berapa banyak anak yang datang bergabung?
Jawaban = 7 Anak

PERT. 3 Penjumlahan

Topik Pembelajaran

A. Menjumlahkan Bilangan
B. Contoh Soal

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20



A Menjumlahkan Bilangan

Merapikan Mainan

Roni dan Doni bermain kelereng.
Mereka mengeluarkan kelereng.
Roni menghitung banyak kelereng 9, 10, 11, ...
Lalu, kelereng disimpan ke dalam lingkaran.

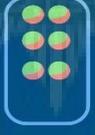


Berapa banyak kelereng Roni dan Doni?



B Contoh Soal

Berilah anak panah sesuai pasangan jawaban yang benar!

	+		=		
	+		=		
	+		=		

PERT. 4

Penjumlahan

Topik Pembelajaran

A. Penjumlahan

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20

A Penjumlahan

Merapikan Mainan

Hari Minggu telah tiba.
Ani membantu Ibu memasak di dapur.
Mereka membuat donat.
Ani membantu Ibu menghias donat.
Ibu menghias 8 donat.
Ani menghias 7 donat.
Ani sangat senang.

Siapa memiliki donat lebih banyak?



Donat Ibu



Donat Ani



Donat ____ lebih banyak dari donat ____

Lampiran 3. LKPD

LKPD MATEMATIKA KELAS 1

PENJUMLAHAN

Kelompok _____
 Anggota _____

1

Ayo melakukan penjumlahan!

$$1. 20 + 8 = \dots$$

$$2. 13 + 4 = \dots$$

2

Ada 8 spidol di kotak spidol dan 4 spidol di laci.

Berapa banyak spidol semuanya?

Jawaban :

3

Ayam-ayam bertelur 9 butir kemarin. Mereka bertelur 7 lagi hari ini. Berapa banyak telur semuanya?



Kemarin

Hari ini

Jawaban :

LKPD

MATEMATIKA

(PENJUMLAHAN)

Kelompok :

Anggota :

- 1 Ada 4 anak bermain di taman. Kemudian, banyaknya anak yang bermain di taman menjadi 7. Berapa banyak anak yang datang bergabung?



Jawaban :

- 2 Ayo melakukan penjumlahan!

$$1. 12 + 7 = \dots$$

$$2. 10 + 5 = \dots$$

- 3 Ani membeli manik-manik 12 butir. Ibu membelikannya lagi 8 butir. Berapa jumlah manik-manik Ani sekarang?

Jawaban :



Lampiran 4. Instrumen Penilaian

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK KELAS 1 UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI

Hari/Tanggal :

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai dengan aktivitas siswa yang muncul.

No	Aktivitas Siswa	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Siswa yang hadir pada saat proses belajar mengajar berlangsung.					
2.	Siswa yang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.					
3.	Siswa yang menjawab pertanyaan dari pendidik maupun dari temannya.					
4.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.					
5.	Siswa bergabung dengan teman kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan soal pada LKPD menggunakan media <i>seeds</i> yang dibagikan oleh guru.					
6.	Siswa mengerjakan soal game/turnament dengan sungguh-sungguh melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .					
7.	Siswa senang dan antusias					

No	Aktivitas Siswa	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
	dalam mengikuti game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .					
8.	Siswa bermain secara sportif dalam game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .					
9.	Siswa memahami langkah-langkah dan prosedur bermain game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .					
10.	Berani tampil di depan kelas.					
11.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pada akhir pembelajaran.					

Makassar,

2024

Observer

Dwi Anriyani

1. Asesment Formatif

a. Rubrik Penilaian

Mandiri	Bernalar Kritis	Bergotong Royong
<p>Skor 4: Siswa tampil berbicara dengan percaya diri di depan kelas.</p>	<p>Skor 4: Sangat aktif mengajukan pertanyaan saat diskusi kelompok.</p>	<p>Skor 4: Bekerjasama dalam kegiatan kelompok dan selalu mengambil peran dalam kegiatan kelompok.</p>
<p>Skor 3: Siswa tampil berbicara di depan kelas suaranya masih bisa terdengar namun masih malu-malu.</p>	<p>Skor 3: Aktif mengajukan pertanyaan saat diskusi kelompok.</p>	<p>Skor 3: Bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi pernah tidak mengambil peran dalam kegiatan kelompok.</p>
<p>Skor 2: Siswa berani tampil berbicara namun atas permintaan dari teman-temannya.</p>	<p>Skor 2: Kurang aktif mengajukan pertanyaan saat diskusi kelompok.</p>	<p>Skor 2: Hanya melihat teman yang sedang bekerja.</p>
<p>Skor 1: Siswa tidak berani tampil di depan kelas.</p>	<p>Skor 1: Tidak aktif mengajukan pertanyaan saat diskusi kelompok.</p>	<p>Skor 1: Tidak kerjasama dalam kegiatan kelompok, melakukan aktivitas lain saat kegiatan kelompok.</p>

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN
MEDIA *SEEDS* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

A. Petunjuk :

Berilah tanda centang (√) pada kolom pilihan yang sesuai terhadap pertanyaan yang diberikan pada tempat yang disediakan.

No	Pertanyaan	Respon Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda menyukai pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?		
2.	Apakah Anda dapat menerima penjelasan dengan baik pada saat Pendidik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?		
3.	Apakah Anda termotivasi belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?		
4.	Apakah Anda senang jika diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?		
5.	Apakah Anda merasa ada kemajuan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?		

KISI-KISI SOAL PRETEST DAN POSTEST

Nama Sekolah : UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI

Mata Pelajaran : MATEMATIKA

Kelas / Semester : I / 2 (dua)

CP	TP	Indikator Soal	Level Kognitif	Soal	Jawaban Soal	No. Soal		Bobot Skor	Bentuk Soal
						Pretest	Posttest		
Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dengan menggunakan benda – benda konkret yang banyaknya sampai 20.	Melakukan operasi penjumlahan menggunakan benda – benda konkret yang banyaknya sampai 20.	Disajikan dalam bentuk gambar, peserta didik dapat menjumlahkan banyak gambar dengan tepat.	C2	$16 + 11 = \dots$	27	1	3	25	Essay
		Disajikan dalam bentuk soal, peserta didik dapat menjumlahkan dengan tepat.	C2	$17 + 5 = \dots$	22	4	1	25	Essay
		Disajikan dalam	C2	$20 + 18 = \dots$	38	2	4	25	Essay

		bentuk gambar dan cerita, peserta didik dapat menjumlahkan banyak gambar dengan tepat.							
		Disajikan dalam bentuk soal cerita, peserta didik dapat mengerjakan penjumlahan dua bilangan angka dengan benar.	C2	19 + 12 = ...	31	3	2	25	Essay

Lampiran 5. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pretest

TES PRETEST

Nama *w* : *wldqqvi*
Kelas : *1b*

Kerjakanlah tugas di bawah ini dengan tepat!

1. Berapakah jumlah buah apel di bawah?



2. Ibu menanam 20 wortel. Kakak menanam 18 wortel. Berapakah jumlah wortel keduanya?



3. Di meja Ayah ada 19 buku dan di lemari Ayah ada 12 buku. Berapa banyak buku Ayah seluruhnya?
Jawaban = ... *31* ✓

4. $17 + 5 = 22$ ✗

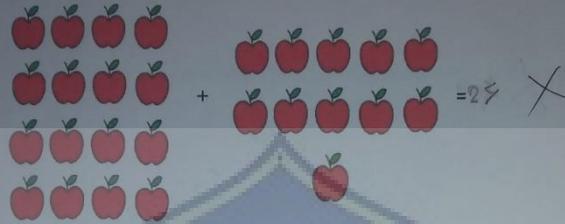
50

TES PRETEST

Nama : ALFIASMI IVANI PUTRI
Kelas : I B

Kerjakanlah tugas di bawah ini dengan tepat!

1. Berapakah jumlah buah apel di bawah?



2. Ibu menanam 20 wortel. Kakak menanam 18 wortel. Berapakah jumlah wortel keduanya?



3. Di meja Ayah ada 19 buku dan di lemari Ayah ada 12 buku. Berapa banyak buku Ayah seluruhnya?

Jawaban = 31. ✓

4. $17 + 5 = 22$ X

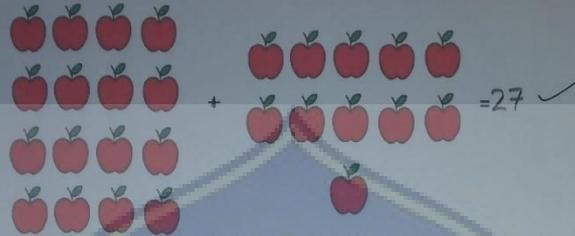
25

TES PRETEST

Nama : FATRI FITRIYANI
Kelas : IB

Kerjakanlah tugas di bawah ini dengan tepat!

1. Berapakah jumlah buah apel di bawah?



2. Ibu menanam 20 wortel. Kakak menanam 18 wortel. Berapakah jumlah wortel keduanya?



3. Di meja Ayah ada 19 buku dan di lemari Ayah ada 12 buku. Berapa banyak buku Ayah seluruhnya?

Jawaban = 21 ✗

4. $17 + 5 = 22$ ✓

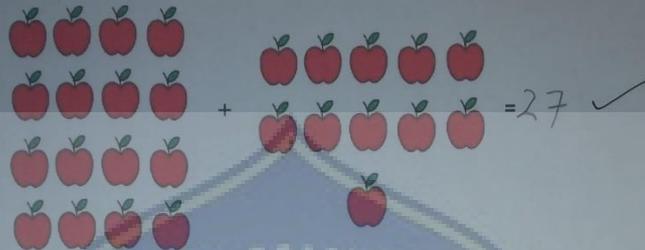
50

TES PRETEST

Nama : HANAN
Kelas : 1B

Kerjakanlah tugas di bawah ini dengan tepat!

1. Berapakah jumlah buah apel di bawah?



2. Ibu menanam 20 wortel. Kakak menanam 18 wortel. Berapakah jumlah wortel keduanya?



3. Di meja Ayah ada 19 buku dan di lemari Ayah ada 12 buku. Berapa banyak buku Ayah seluruhnya?

Jawaban = 21 ✗

4. $17 + 5 = ?$ ✗

25

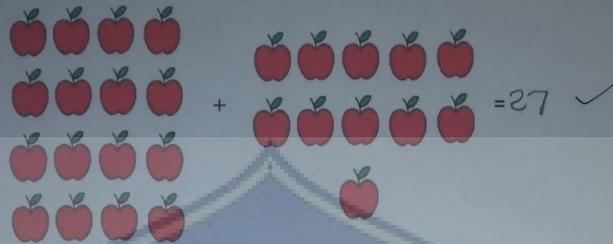
TES PRETEST

Nama : G126L

Kelas : 10

Kerjakanlah tugas di bawah ini dengan tepat!

1. Berapakah jumlah buah apel di bawah?



2. Ibu menanam 20 wortel. Kakak menanam 18 wortel. Berapakah jumlah wortel keduanya?



3. Di meja Ayah ada 19 buku dan di lemari Ayah ada 12 buku. Berapa banyak buku Ayah seluruhnya?

Jawaban = 11 ✗

4. $17 + 5 = 22$ ✓

50

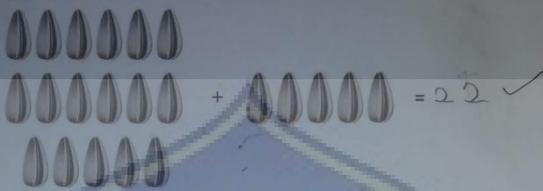
Posttest

TES POSTTEST

Nama : MUH AQSHA
Kelas : 18

Kerjakanlah tugas di bawah ini dengan tepat!

1. Berapakah jumlah biji kuaci di bawah?



2. Doni mempunyai kelereng 19 butir. Adi memberikannya 12 butir. Berapa jumlah kelereng Doni sekarang?



3. Beni membeli 16 buah rambutan. Kakek memberikannya 11 buah rambutan. Berapa jumlah rambutan Beni?
Jawaban = 27 ✓

4. $20 + 18 = 38$ ✓

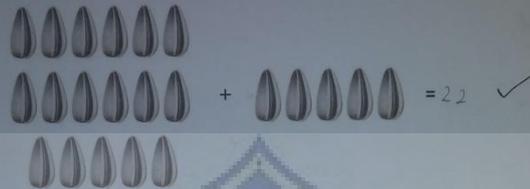
100

TES POSTTEST

Nama : Andita
Kelas : 07

Kerjakanlah tugas di bawah ini dengan tepat!

1. Berapakah jumlah biji kuaci di bawah?



2. Doni mempunyai kelereng 19 butir. Adi memberikannya 12 butir. Berapa jumlah kelereng Doni sekarang?



3. Beni membeli 16 buah rambutan. Kakek memberikannya 11 buah rambutan. Berapa jumlah rambutan Beni?

Jawaban = 27 ✓

4. $20 + 18 = \dots$ ✓

100

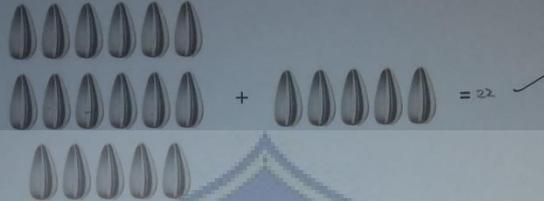
TES POSTTEST

Nama : Malik

Kelas : 1A

Kerjakanlah tugas di bawah ini dengan tepat!

1. Berapakah jumlah biji kuaci di bawah?



2. Doni mempunyai kelereng 19 butir. Adi memberikannya 12 butir. Berapa jumlah kelereng Doni sekarang?



3. Beni membeli 16 buah rambutan. Kakek memberikannya 11 buah rambutan. Berapa jumlah rambutan Beni?

Jawaban = 27. ✗

4. $20 + 18 = 38$. ✓

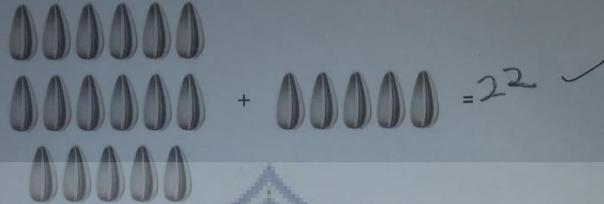
75

TES POSTTEST

Nama : FAUZAN
Kelas : 1B

Kerjakanlah tugas di bawah ini dengan tepat!

1. Berapakah jumlah biji kuaci di bawah?



2. Doni mempunyai kelereng 19 butir. Adi memberikannya 12 butir. Berapa jumlah kelereng Doni sekarang?



3. Beni membeli 16 buah rambutan. Kakek memberikannya 11 buah rambutan. Berapa jumlah rambutan Beni?

Jawaban = 27 ✓

4. $20 + 18 = \dots$ ✓

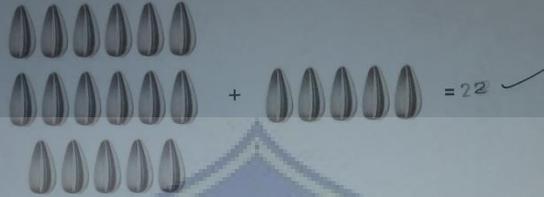
100

TES POSTTEST

Nama ALIFIAKSHIVAPUTR
Kelas : I B

Kerjakanlah tugas di bawah ini dengan tepat!

1. Berapakah jumlah biji kuaci di bawah?



2. Doni mempunyai kelereng 19 butir. Adi memberikannya 12 butir. Berapa jumlah kelereng Doni sekarang?



3. Beni membeli 16 buah rambutan. Kakek memberikannya 11 buah rambutan. Berapa jumlah rambutan Beni?

Jawaban = 27 ✓

4. $20 + 18 = 38$ ✓

FS

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK KELAS 1
UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK KELAS 1
UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI

Hari/Tanggal : *Senin, 25 Maret 2024*

Mata Pelajaran : *Matematika*

Kelas/Semester : *1/2*

Petunjuk Pengisian : Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang sesuai dengan aktivitas siswa yang muncul.

No	Aktivitas Siswa	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Siswa yang hadir pada saat proses belajar mengajar berlangsung.				✓	
2.	Siswa yang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.			✓		
3.	Siswa yang menjawab pertanyaan dari pendidik maupun dari temannya.			✓		
4.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.			✓		
5.	Siswa bergabung dengan teman kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan soal pada LKPD menggunakan media <i>seeds</i> yang dibagikan oleh guru.				✓	
6.	Siswa mengerjakan soal game/turnament dengan sungguh-sungguh melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .				✓	
7.	Siswa senang dan antusias dalam mengikuti game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .				✓	
8.	Siswa bermain secara sportif dalam game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .				✓	

9.	Siswa memahami langkah-langkah dan prosedur bermain game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .				✓	
10.	Berani tampil di depan kelas.			✓		
11.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pada akhir pembelajaran.				✓	



**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN
MEDIA SEEDS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA SEEDS
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Nama : *Alvin Pohan*

Kelas : *IB*

Hari/Tanggal : *25 Februari 2021*

A. Petunjuk :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom pilihan yang sesuai terhadap pertanyaan yang diberikan pada tempat yang disediakan.

No	Uraian	Respon Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda menyukai pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	✓	
2.	Apakah Anda dapat menerima penjelasan dengan baik pada saat Pendidik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?		✓
3.	Apakah Anda termotivasi belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	✓	
4.	Apakah Anda senang jika diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	✓	
5.	Apakah Anda merasa ada kemajuan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	✓	

Lampiran 6. Daftar Hadir Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

No.	Nama Peserta Didik	L/P	Pertemuan					
			1	2	3	4	5	4
			<i>PRETEST</i>					<i>POSTTEST</i>
1.	Al Gibran	L
2.	Alifa Nur Asyifa	P
3.	Alifia Asifa Putri	P
4.	Andita Putriyani Syam	P
5.	Fatri Fitriani	P
6.	Ghisel Anastasya Mawikere	P
7.	Hanan Dzulhilmi	L
8.	Irfan Malik Gifari	L
9.	Muh. Alif Anugrah R	L
10.	Muh. Azalil Azad Rahmat	L
11.	Muh. Fauzan Al Fajri	L
12.	Muh. Febriansyah	L
13.	Muhamat Idul Adha	L
14.	Muhammad Aqsa Ramadhan	L
15.	Muhammad Salman	L
16.	Muhammad Wildan Hafidz	L
17.	Naima Assyifa Humaira Said	P
18.	Nur Alif Yusuf	L
19.	Rahmat Syaputra	L
20.	Reyhan Alfarizi H	L
21.	Sakinah	P
22.	Sulfikar	L
23.	Waode Indrawati Arafat	P

Lampiran 7. Daftar Nilai Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* pembelajaran matematika peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

No	Nama Peserta Didik	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Al Gibran	50	75
2	Alifa Nur Asyifa	75	100
3	Alifia Asifa Putri	25	75
4	Andita Putriyani Syam	75	100
5	Fatri Fitriani	50	75
6	Ghisel Anastasya Mawikere	50	75
7	Hanan Dzulhilmi	25	50
8	Irfan Malik Gifari	50	75
9	Muh. Alif Anugrah R	25	75
10	Muh. Azalil Azad Rahmat	75	100
11	Muh. Fauzan Al Fajri	75	100
12	Muh. Febriansyah	50	75
13	Muhamat Idul Adha	50	75
14	Muhammad Aqsa Ramadhan	50	100
15	Muhammad Salman	25	75
16	Muhammad Wildan Hafidz	50	75
17	Naima Assyifa Humaira Said	50	75
18	Nur Alif Yusuf	75	100
19	Rahmat Syaputra	50	100
20	Reyhan Alfarizi H	75	100
21	Sakinah	75	100
22	Sulfikar	50	75
23	Waode Indrawati Arafat	75	100

Lampiran 8. Hasil Data SPSS Versi 26

Statistics

		Preetest	Posttest
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		54.35	84.78
Median		50.00	75.00
Mode		50	75
Std. Deviation		17.921	14.576
Minimum		25	50
Maximum		75	100

Preetest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	4	17.4	17.4	17.4
	50	11	47.8	47.8	65.2
	75	8	34.8	34.8	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	4.3	4.3	4.3
	75	12	52.2	52.2	56.5
	100	10	43.5	43.5	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

1. Statistik Skor *Pretest* pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	23
Nilai Terendah	25
Nilai Tertinggi	75
Nilai Rata-rata	54,35
Median	50,00
Modus	50
Standar Deviasi	17,921

2. Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar peserta didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dengan menggunakan skala 100

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$0 \leq x < 60$	Sangat rendah	4	17,4
2.	$60 \leq x < 70$	Rendah	11	47,8
3.	$70 \leq x < 80$	Sedang	8	34,8
4.	$80 \leq x < 90$	Tinggi	0	0
5.	$90 \leq x < 100$	Sangat tinggi	0	0
Jumlah			23	100

3. Deskripsi Hasil *Pretest* pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	15	65,2
$70 \leq x < 100$	Tuntas	8	34,7
Jumlah		23	100

4. Deskripsi Aktivitas pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Skor				Keterangan
				1	2	3	4	
1.	Siswa yang hadir pada saat proses belajar mengajar berlangsung.	23	100				√	Sangat Baik
2.	Siswa yang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.	17	73			√		Baik
3.	Siswa yang menjawab pertanyaan dari	18	78			√		Baik

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Skor				Keterangan
				1	2	3	4	
	pendidik maupun dari temannya.							
4.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.	18	78		√			Baik
5.	Siswa bergabung dengan teman kelompoknya dan mencermati serta menyelesaikan soal pada LKPD menggunakan media <i>seeds</i> yang dibagikan oleh guru.	20	86				√	Sangat Baik
6.	Siswa mengerjakan soal game/turnament dengan sungguh-sungguh melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .	21	91				√	Sangat Baik
7.	Siswa senang dan antusias dalam mengikuti game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .	23	100				√	Sangat Baik
8.	Siswa bermain secara sportif dalam game/turnament melalui penggunaan model	20	86				√	Sangat Baik

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Skor				Keterangan
				1	2	3	4	
	pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .							
9.	Siswa memahami langkah-langkah dan prosedur bermain game/turnament melalui penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media <i>seeds</i> .	20	86				√	Sangat Baik
10.	Berani tampil di depan kelas.	18	78				√	Baik
11.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pada akhir pembelajaran.	23	100				√	Sangat Baik
Jumlah Siswa (23)			86,91					Baik

5. Hasil Analisis Data Respons Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

No	Pertanyaan	Frekuensi		Persentase (%)	
		Ya/Positif	Tidak/Negatif	Ya/Positif	Tidak/Negatif
1.	Apakah Anda menyukai pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	22	1	95,65	4,35
2.	Apakah Anda dapat menerima penjelasan dengan baik pada saat Pendidik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	18	5	78,26	21,74
3.	Apakah Anda termotivasi	20	3	86,95	13

No	Pertanyaan	Frekuensi		Persentase (%)	
		Ya/Positif	Tidak/Negatif	Ya/Positif	Tidak/Negatif
	belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?				
4.	Apakah Anda senang jika diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	21	2	91,3	8,7
5.	Apakah Anda merasa ada kemajuan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media <i>seeds</i> ?	20	3	86,95	13
Rata-rata				87,82	12,16

6. Statistik Skor *Posttest* pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	23
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	100
Nilai Rata-rata	84,78
Median	75,00
Modus	75
Standar Deviasi	14,576

7. Distribusi Frekuensi dan Persentase *Posttest* pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$0 \leq x < 60$	Sangat rendah	0	0
2	$60 \leq x < 70$	Rendah	1	4,3
3	$70 \leq x < 80$	Sedang	12	52,2
4	$80 \leq x < 90$	Tinggi	0	0
5	$90 \leq x < 100$	Sangat Tinggi	10	43,5
Jumlah			23	100

8. Deskripsi Hasil *Posttest* pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	1	4,3
$70 \leq x < 100$	Tuntas	22	95,6
Jumlah		23	100

Uji Normalitas menggunakan uji *one sample Shapiro-wilk*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Preetest	.248	23	.036	.804	23	.190
Posttest	.314	23	.045	.736	23	.157

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika	Based on Mean	.220	1	44	.642
	Based on Median	.083	1	44	.774
	Based on Median and with adjusted df	.083	1	44.000	.774
	Based on trimmed mean	.243	1	44	.625

Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences						Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	
					Lower	Upper		
Pair 1	Preetest - Posttest	-30.435	10.544	2.198	-34.994	-25.875	13.844	.000

Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1 pemberian *pretest*





Gambar 2 Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *seeds*



Gambar 3 Pemberian *Posttest*



Gambar 4 Pemberian penghargaan kelompok kepada kelompok yang masuk ke babak tournament

Lampiran 10. Persuratan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837/ 860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 15979/FKIP/A.4-II/11/1445/2024
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Dwi Anriyani
Stambuk : 105401113020
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/ Tanggal Lahir : Flores / 01-02-2003
Alamat : Tolo Toa, Kecamatan Kelara, Kabupaten Jeneponto

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Seeds dalam Pembelajaran Matematika pada Peserta Didik Kelas TUPT SPF SD Inpres Bontomanai

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
29 Februari 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3809/05/C.4-VIII/III/1445/2024

01 March 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

20 Sya'ban 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15979/FKIP/A.4-II/II/1445/2024 tanggal 29 Februari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : DWI ANRIYANI

No. Stambuk : 10540 1113020

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA SEEDS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS I UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 5 Maret 2024 s/d 5 Mei 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd.

NBM 112761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : **5102/S.01/PTSP/2024** Kepada Yth.
 Lampiran : -
 Perihal : **Izin penelitian**

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3809/05/C.4-VIII/III/2024 tanggal 01 Maret 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **DWI ANRIYANI**
 Nomor Pokok : **105401113020**
 Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**
 Alamat : **Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar**

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA SEEDS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS I UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **05 Maret s.d 05 Mei 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 02 Maret 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : **PEMBINA TINGKAT I**
 Nip : **19750321 200312 1 008**

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
 2. *Pertinggal.*



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jendral Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171
Website: dpmpstp.makassarkota.go.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 070/1570/SKP/SB/DPMPSTP/3/2024

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 5102/S.01/PTSP/2024, Tanggal 02 Maret 2024
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 1570/SKP/SB/BKBP/3/2024

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama	:	DWI ANRIYANI
NIM / Jurusan	:	105401113020 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	:	Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	:	Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar
Lokasi Penelitian	:	Terlampir-
Waktu Penelitian	:	05 Maret 2024 - 05 Mei 2024
Tujuan	:	Skripsi
Judul Penelitian	:	EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA SEEDS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS I UPT SPF SD INPRES BONTOMANAI

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangpoldagrikesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 2024-03-07 10:22:10

Ditandatangani secara elektronik oleh
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA MAKASSAR**
HELMY BUDIMAN, S.STP., M.M.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
laman: <https://disdik.makassar.go.id> email : disdikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR :070/187/K/Umkep/III/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/1470/SKP/SB/DPMPTSP/3/2024 Tanggal 07 Maret 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : DWI ANRIYANI
NIM/Jurusan : 105401113020 / PGSD
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SDI Bontomanai Kota Makassar* dalam rangka *Penyusunan Skripsi* pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

"EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA SEEDS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK KELAS I UPT SPF SDI BONTOMANAI"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb. gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 7 Maret 2024

An KEPALA DINAS



Plt. Kasubag. Umum Dan Kepegawaian

MCH. ARMAN UMAR, S.Pd.M.M

Pangkat : Penata Tk.I

NIP : 198010012003121009



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Dwi Annixani f NIM: 10540 11130 20 f
Judul Penelitian : Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan Media seeds dalam Pembelajaran Matematika pada Peserta Didik kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomatene

Tanggal Ujian Proposal : 01 Februari 2024 f
Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	18/03/2024	Menyerahkan Surat Izin	<i>Slanty</i>
2.	19/03/2024	Pretest	<i>Slanty</i>
3.	21/03/2024	Treatment (Perlakuan Pertemuan 1)	<i>Slanty</i>
4.	25/03/2024	Treatment (Perlakuan Pertemuan 2)	<i>Slanty</i>
5.	26/03/2024	Treatment (Perlakuan Pertemuan 3)	<i>Slanty</i>
6.	02/04/2024	Treatment (Perlakuan Pertemuan 4)	<i>Slanty</i>
7.	03/04/2024	Posttest	<i>Slanty</i>
8.			
9.			
10.			

20

Ketua Prodi

Dr. Alimuddin Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM 11489133

Mengetahui,
Kepala

Alimuddin Bahri, S. Pd.
NIM 10540 0317 199211 1 002

Catatan

Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 11 SK Uji Plagiat dan Hasil Uji Plagiasi (Turnitin)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Dwi Anriyani

Nim : 105401113020

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	9 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	2 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 15 Agustus 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

SAB I Dwi Anriyani 105401113020

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

11%
INTERNET SOURCES

9%
PUBLICATIONS

9%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.fkip-uwgm.ac.id Internet Source		4%
2	journal.uir.ac.id Internet Source		3%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



AB II Dwi Anriyani 105401113020

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

8%

2

Submitted to Universitas Bengkulu

Student Paper

1%

3

Submitted to IAIN Bengkulu

Student Paper

<1%

Exclude quotes OffExclude bibliography OffExclude matches Off

AB III Dwi Anriyani 105401113020

ORIGINALITY REPORT

10%	2%	0%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	2%
2	123dok.com Internet Source	2%
3	Submitted to Universiti Malaysia Sabah Student Paper	1%
4	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	1%
5	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	1%
7	dhelonk.blogspot.com Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Wiraraja Student Paper	1%
9	Submitted to University of Wollongong Student Paper	1%

B IV Dwi Anriyani 105401113020

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	6%
2	Submitted to Universitas Tirtayasa Student Paper	1%
3	Submitted to IAIN Pekalongan Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Surabaya Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1%
6	123dok.com Internet Source	<1%
7	www.scribd.com Internet Source	<1%

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

B V Dwi Anriyani 105401113020

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Lancang Kuning
Student Paper

2%



Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off



RIWAYAT HIDUP



DWI ANRIYANI. Lahir di Flores Provinsi Nusa Tenggara Timur pada tanggal 01 Februari 2003. Anak pertama dari pasangan Ayahanda Abdul Azis dan Ibunda Mariama Ernawati. Penulis mulai menempuh pendidikan di TK Handayani Tolo-toa pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di UPT SD Negeri 20 Kelara dan tamat pada tahun 2014, tamat MTS Negeri Nangalili pada tahun 2017, dan tamat di SMKN 10 Jeneponto 2020. Kemudian pada tahun 2020 penulis melanjutkan Pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan pada tahun 2024, akan menyelesaikan masa perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul skripsi “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Media Seeds* dalam Pembelajaran Matematika pada Peserta Didik Kelas I UPT SPF SD Inpres Bontomanai”.

