PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V MI MA'ARIF KEDIWUNG DLINGO BANTUL TAHUN PELAJARAN 2012/2013

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Pendidikan Islam

Disusun Oleh :

NAZAMIM

09481043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2013

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **NAZAMIM**
NIM	: 09481043
Program Studi	: PGMI

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 26 Juni 2013

Yang menyatakan

NAZAMIM

NIM. 09481043

ii

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-06-01/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp : 3 eksemplar

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara :

Nama	:	**NAZAMIM**
NIM	:	**09481043**
Judul Skripsi	:	**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika siswa Kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo Bantul Tahun pelajaran 2012/2013**

sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 26 Juni 2013

Pembimbing

Drs. MUJAHID M.Ag.
NIP.19670414 199403 1 002

iii

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga FM-UINSK-BM-05-07/R0

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02 /DT/PP/01.110.3874/2013

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul:

***PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V MI MA'ARIF KEDIWUNG TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Nazamim

NIM : 09481043

Telah dimunaqasyahkan pada : Sabtu, 29 Juni 2013

Nilai Munaqasyah : A/B

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

Drs. Mujahid, M.Ag
NIP. 19670414 199403 1 002

Penguji I

Drs. Asrori Sa'ud, M.Si
NIP.19530705 198203 1 005

Penguji II

Drs. Nur Hidayat, M.Ag
NIP.19620407 199403 1 002

Yogyakarta, 18 JUL 2013

DEKAN
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga

Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si
NIP. 19590525 198503 1 005

iv

MOTTO

.....إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا۟ مَا بِأَنفُسِهِمْ.....

{ سُوْرَةُ ٱلرَّعْدُ,اٰيَةُ : ١١ }

....Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri....(Qs. Ar Ra'd:11)[1]

[1] Departemen Agama RI, *Alqur'an Dan Terjemahan Juz 1 – 30, Surat Ar Ra'ad, Ayat 11*, (Surabaya: Mekar Surabaya, 2004), hlm. 337-338

PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI

KUPERSEMBAHKAN UNTUK :

Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ABSTRAK

Nazamim, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di MI Ma'arif Kediwung Tahun Pelajaran 2012/2013". Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2013.

Penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo Bantul pada mata pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar siswa karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak efektif. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dimana siswa selalu dikondisikan hanya mendengar, melihat dan mencatat. Hal ini menjadikan kurangya kerjasama antar siswa sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak kooperatif dalam proses pembelajarannya. Peneliti melihat permasalahan tersebut menjadi salah satu penghambat proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa selama ini. Untuk mengatasi masalah tersebut diadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memeperbaiki proses pembelajaran yang dirasakan masih kurang. Proses pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Kediwung Dlingo.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung (2) Apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung dlingo.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa kelas VMI Ma'arif Kediwung Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 15 siswa. Data-data yang dikumpulkan berupa data nilai siswa (*post test).* Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi, dan test. Analisis data untuk prestasi belajar siswa menggunakan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan data kuantitatif setelah menghitung semua komponen penilaian.

Berdasarkan analisis data dengan ukuran nilai rata-rata kelas *(mean)* dan penilaian dengan standard skala 1-100, diperoleh data pada *post test* siklus I nilai yang tuntas KKM mencapai 13 (87%) dengan nilai rata-rata kelas 66,4. Pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Nilai yang tuntas KKM mencapai 15 (100%) dengan nilai rata-rata kelas 84,1. Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung Tahun pelajaran 2012/2013. Prestasi meningkat dari rendah menjadi sangat tinggi.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, *Teams-Games-Tournamnet* (TGT), Pembelajaran Matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung**.**

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

اَلْحَمْدُ للهِ اَلَّذِي عَلَّمَ الاِنْسَانَ مَالَمْ يَعْلَمْ اَلَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمُ

وَالصَّلَآةُ والسَّلَآمُ عَلَى اَشْرَفِ الاَ نْبِيَاءِ والمُرْسَلِيْن سَيِدِ نَامُحَمَّدٍ وَعَلَى اَلِهِ وَاَصْحَا بِهِ اَجْمَعِيْنَ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mengajari manusia atas apa yang tidak diketahuinya, sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Muhammad SWT. Selanjutnya, selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi penulis. Banyak pihak dengan tulus iklas memberikan bantuan serta kemudahan demi tersusunnya skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi program Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Bapak Drs. Jamrah Latief, M.Si., selaku ketua dan Bapak Dr. Imam Machali, M.Pd. selaku sekretaris Program DMS , yang telah memberikan masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani studi program Strata Satu PGMI.
3. Bapak Drs. Mujahid, M.Ag., sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.

4. Bapak Drs. Ichsan, M.Pd., selaku dosen penasihat akademik yang telah memberi nasehat serta masukan kepada penulis.
5. Bapak Muhammad Zuhri, S.Ag., selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kediwung, yang telah membantu terlaksananya penelitian ini
6. Bapak Sunardi, S.Pd., yang telah berkenan sebagai observer dalam penelitian ini
7. Siswa-siswi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Kediwung, atas partisipasinya membantu terlaksananya penelitian ini
8. Segenap Dosen dan Pengelola Program DMS di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas didikan, pelayanan, serta sikap ramah dan bersahabat yang telah diberikan.
9. Istri dan anakku tercinta yang selalu mencurahkan perhatian , doa, motivasi, dan kasih sayang dengan penuh keikhlasan.
10. Teman-teman seperjuangan di PGMI DMS, Apin, Abdul Rakhim, Agus, Ibnu, Musa, Ibnu dan lain-lainnya.

Penulis sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 26 Juni 2013

Penyusun

NAZAMIM
NIM. 09481043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN SURAT PERNYATAAN ii

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI iii

HALAMAN PENGESAHAN iv

HALAMAN MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

HALAMAN ABSTRAK vii

HALAMAN KATA PENGANTAR viii

HALAMAN DAFTAR ISI x

HALAMAN DAFTAR TABEL xiii

HALAMAN DAFTAR GAMBAR xiv

HALAMAN DAFTAR GRAFIK xv

HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I: PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 7

D. Kajian Pustaka 7

E. Landasan Teori 10

F. Hipotesis Tindakan 20

G. Indikator Keberhasilan 20

H. Metode Penelitian 20

I. Sistematika Pembahasan ……..... 31

BAB II: GAMBARAN UMUM MI MA'ARIF KEDIWUNG DLINGO BANTUL YOGYAKARTA

A. Letak Geografis 33

B. Identitas Madrasah 34

C. Sejarah Singkat 35

D. Struktur Organisasi 39

E. Data Guru dan Siswa 40

F. Sarana dan Prasarana 43

BAB III: PELAKSANAAN PRA TINDAKAN, PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) DAN PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V MI MA'ARIF KEDIWUNG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

A. Pelaksanaan Pembelajaran Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Ma'arif Kediwung Tahun Pelajaran 2012/2013 Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) 49

B. Penerapan Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo Tahun pelajaran 2012 / 2013 55

1. Pelaksanaan Siklus I 55

2. Pelaksanaan Siklus II 81

C. Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Ma'arif Kediwung Tahun pelajaran 2012/2013 Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) 2012/2013 102

BAB IV: PENUTUP

A. Kesimpulan 108

B. Saran 109

C. Kata Penutup 110

DAFTAR PUSTAKA 112

LAMPIRAN-LAMPIRAN 114

DAFTAR TABEL

TABEL I Kriteria Penghargaan Kelompok Tipe Slavin 16

TABEL II Struktur Organisasi MI Ma'arif Kediwung 39

TABEL III Data Guru MI Ma'arif Kediwung 40

TABEL IV Pembagian Tugas Guru..... 41

TABEL V Data Siswa MI Ma'arif Kediwung 42

TABEL VI Jenis, Rasio dan Deskripsi Sarana Ruang Kelas..... 44

TABEL VII Ruang Pimpinan..... 46

TABEL VIII Sarana Ruang Guru 47

TABEL IX Buku Teks Yang Ditetapkan Permendiknas 48

TABEL X Data Nilai Pra Tindakan ..... …… 53

TABEL XI Daftar Kelompok Belajar Dalam TGT 59

TABEL XII Nilai LKS Siklus I ……..... 63

TABEL XIII Perolehan Bintang Penghargaan Games Siklus I……. 67

TABEL XIV Nilai LKS Pertemuan 2 Siklus I……. 71

TABEL XV Hasil Skor Games Dan Tournament Siklus I…….. 74

TABEL XVI Data Nilai Post Test Siklus I……..... 75

TABEL XVII Nilai LKS Pertemuan Pertama Siklus II ……..…… 86

TABEL XVIII Bintang kelompok Games Pertemuan Pertama Siklu II ……. 90

TABEL XIX Nilai LKS Pertemuan Pertama Siklus II ……..…… 95

TABEL XX Skor Game dan Tournament Siklus II …… 97

TABEL XXI Nilai Post Test Siklus II ……..... 99

TABEL XXII Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas ……..…… 104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Penempatan Meja permainan Tipe Slavin ……... 15

Gambar 2 Model Penelitian Tindakan Kelas Tipe Kemmis dan Taggart ……. 28

Gambar 3 Suasana Kelas Saat Pra Tindakan ……...…. 55

Gambar 4 Kelompok Cerdas Sedang Mengerjakan LKS ……..…….. 62

Gambar 5 Kelompok Hebat Sedang Melakukan *Game* …… 65

Gambar 6 Kelompok Hebat Berdiskusi Mengerjakan LKS ……..… 69

Gambar 7 Para Siswa Berebut Menjawab Pertanyaan Tournament ……. 73

Gambar 8 Peneliti Memberikan Appersepsi ……. 85

Gambar 9 Kelompok Hebat Sedang Memainkan Game ……...…… 87

Gambar 10 Kelompok Cerdas Sedang Berdiskusi Megerjakan LKS ……..…. 94

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Data Nilai post test ……..…….…… 94

Grafik 2. Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas ……..... 95

Grafik 3. Data Nilai Ketuntasan Siswa …… 95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Silabus, RPP Siklus I dan II Daftar NIlai UTS	115
Lampiran II	Soal Pre test, Post Test, LKS, Kunci Jawaban Siklus I dan II	116
Lampiran III	Hasil Observasi dan Catatan Lapangan.....	117
Lampiran IV	Instrumen Kartu Game dan Soal Tournament……..……	118
Lampiran V	Lembar Jawaban Siswa Soal LKS Dan Post Test ……....	119
Lampiran VI	Surat Izin Penelitian ……..……	120
Lampiran VII	Daftar Riwayat Hidup Penulis ……	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika sangatlah penting dikuasai oleh siswa karena hampir segala aspek kehidupan manusia membutuhkan matematika. Para siswa memerlukan matematika untuk berhitung, menghitung isi dan berat suatu benda, mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menafsirkan data, menggunakan kalkulator dan komputer dan lain sebagainya. Selain itu, pengetahuan matematika juga diperlukan siswa agar mampu mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut. Orang biasa memerlukan matematika agar dapat berdagang dan berbelanja, berkomunikasi melalui tulisan/gambar seperti membaca grafik dan presentasi, membuat catatan-catatan dengan angka, membaca informasi yang disajikan dalam bentuk persen, tabel dan diagram, dan lain-lain. Dengan demikian matematika sangat bermanfaat baik bagi para siswa maupun orang biasa.[1]

Meskipun matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, banyak kalangan termasuk para siswa di sekolah yang tidak menyukai pelajaran Matematika. Sehingga para siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mempelajari matematika. Tidak mengherankan jika prestasi belajar matematika di Indonesia masih jauh dari yang diharapkan. Hal ini

[1] Ibrahim & Suparni, *Pembelajaran Matematika Teori Dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2012), hlm. 12

disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Kesulitan siswa dalam mempelajari matematika juga diperparah dengan ketidakmauan mereka untuk bertanya tentang materi yang belum dipahaminya karena takut atau malu berbuat kekeliruan atau mungkin takut dianggap bodoh.[2]

Pembelajaran Matematika sebenarnya sangat menyenangkan, akan tetapi diperlukan motivasi belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu untuk keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.[3]

Salah satu cara untuk menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran Matematika adalah penerapan model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan materi yang akan disampaikan, kondisi siswa, sarana yang tersedia serta tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi akan dapat mengurangi kejenuhan pada diri siswa dalam menerima pelajaran, hal ini juga merupakan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus sebagai salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan.[4]

Model pembelajaran di sekolah biasanya bersifat klasikal melalui model konvensioanal, yaitu model yang menggunakan sistem sederhana

---

[2] *Ibid*, hlm. 23-31

[3] Sofwan Aziz, "*Belajar Matematika"*, http:///*www.mathsolar.com*. Diakses 22 Maret 2013.

[4] *Ibid.*

seperti ceramah, diskusi dan kerja kelompok. Dalam menentukan model pembelajaran, guru juga harus memperhatikan faktor siswa sebagai subyek belajar. Upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, perlu guru yang kreatif agar dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga para siswa akan menyukai pembelajaran Matematika.[5]

Permasalahan rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika juga di rasakan oleh peneliti di MI Ma'arif Kediwung, Dlingo, Bantul, Yogyakarta. Salah satunya adalah Kelas V. Berdasarkan fakta hasil Ujian Semester Gasal Tahun Pelajaran 2012/2013 diperoleh, bahwa 4 siswa dari 15 (27%) siswa kelas V, MI Maa'rif Kediwung memiliki nilai mencapai KKM, sedangkan sisanya 11 siswa (73%) masih belum mencapai KKM. Peneliti selalu merasa kurang puas dengan hasil belajar siswa, setiap ulangan cenderung sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 61. Baru setelah diadakan ulangan perbaikan, ketuntasan minimal tercapai, hal itu harus dilakukan berulang kali, bahkan pada beberapa materi yang dianggap lebih sulit saat ulangan perbaikan *(remedial)* perlu diulang lagi. Padahal untuk melakukan ulangan perbaikan perlu tambahan waktu, yang terkadang harus dilakukan siang hari, setelah pulang sekolah.[6]

Penyebab rendahnya prestasi belajar siswa tersebut diantaranya adalah sebagian besar siswa kurang bersungguh-sungguh dalam menerima materi

[5] *Ibid.*

[6] Hasil observasi peneliti selama mengajar Matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung tahun pelajaran 2012/2013.

pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Saat guru menyampaikan materi, aktivitas siswa banyak terlihat mengobrol dan bercanda dengan temannya. Ada juga yang terlihat bosan dan melamun, bahkan ada yang asyik bermain benda-benda bawaannya. Ketika siswa diberi soal latihan, kebanyakan siswa masih bingung dalam memecahkan masalah yang diberikan kalau tidak sama persis dengan contoh yang disajikan oleh guru. Hal ini terlihat dari lamanya waktu mereka dalam menyelesaikan soal latihan. Beberapa siswa hanya terlihat menengok ke kanan dan kekiri melihat cara penyelesaian temannya sehingga suasana kelaspun menjadi ramai. Hanya beberapa siswa yang dapat menyelesaikan soal dengan cepat dan benar. Di sisi lain peneliti merasakan bahwa, strategi pembelajaran yang digunakan selama ini sangat tidak efektif. Kegiatan pembelajaran matematika kelas V MI ma'arif Kediwung masih berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi dan menerangkan kembali jika ada siswa yang kurang paham. Kecenderungan guru dalam mendominasi kegiatan pembelajaran menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa pasif atau hanya menerima dari guru dan ada kecenderungan siswa cepat melupakan apa yang telah diterimanya.[7]

Dari beberapa uraian penyebab rendahnya prestasi belajar siswa di atas, peneliti berkeyakinan bahwa penyebab utamanya adalah kurang efektifnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Akibatnya siswa merasa tidak nyaman sehingga kesulitan dalam pembelajaran matematika.

[7] Hasil observasi peneliti selama mengajar Matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung tahun pelajaran 2012/2013.

Karena itu diperlukan model pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa agar pembelajaran menjadi efektif. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif. Model pembelajaran ini memaksimalkan kegiatan belajar dengan cara mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan saling belajar bersama. Siswa tidak hanya mendengarkan melainkan turut serta dalam semua proses pembelajaran sehingga informasi atau pengetahuan yang didapat tidak cepat dilupakan. Dalam pembelajaran ini, setelah guru menyampaikan materi pelajaran, para siswa bergabung dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal latihan bersama sehingga siswa yang kurang memahami materi atau bingung tentang cara menyelasaikan soal latihan dapat bertanya kepada teman sekelompoknya.[8] Dalam pembelajaran kooperatif siswa akan terlibat konflik-konflik verbal yang berkenaan dengan perbedaan pendapat anggota-anggota kelompoknya kemudian mereka akan terbiasa terhadap konflik verbal itu, karena mereka menyadari konflik semacam itu akan meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang dihadapi atau didiskusikan. Dengan model seperti itu nantinya akan dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga prestasi belajarnya dalam pembelajaran matematika meningkat juga.[9]

[8] Robert.E.Slavin, 2009, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media), hlm. 4

[9] Erman Suherman, dkk, 2003, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA-FMIPA UPI), hlm. 259

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan adalah *Teams-Games-Tournaments* (TGT). Dilihat dari salah satu tahapan TGT yaitu permainan (*Game*) akan dapat membuat siswa tidak jenuh dan bosan terhadap pelajaran matematika bahkan mungkin akan menyukai matematika.

Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran Matematika di Kelas V MI Ma'arif Kediwung dan keuntungan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-games-Tournament* (TGT), peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo Tahun pelajaran 2012/2013.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Prestasi Belajar siswa dalam pembelajaran Matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung tahun pelajaran 2012/2013 sebelum penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) ?
2. Bagaimana penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung tahun Pelajaran 2012/2013 ?
3. Apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa

dalam pembelajaran Matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung tahun pelajaran 2012/2013 ?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat penelitian.

1. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

a. Mendiskripsikan penerapan model pembelajaran cooperatif tipe *Teams-games-tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika di kelas V MI Ma'arif Keiwung Tahun Pelajaran 2012/2013..
b. Meningkatkan Prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung Tahun pelajaran 2012/2013.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukan penelitian ini adalah :

a. Sebagai proses pembelajaran Matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung Tahun pelajaran 2012/2013.
b. Sebagai bukti ditemukannya model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung Tahun Pelajaran 2012/2013.
c. Prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di Kelas V MI Ma'arif Kediwung Tahun Pelajaran 2012/2013 meningkat.

D. Kajian Pustaka

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menggunakan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan berkaitan untuk dijadikan pijakan atau kajian dalam pembahasan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-*

Tournament (TGT). Ada sekitar tiga skripsi yang akan penulis jadikan gambaran dalam penulisan skripsi ini tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yaitu :

1. Penelitian yang pertama adalah skripsi yang ditulis oleh saudari Novia Rizki Kurniati, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul penerapan *cooperative learning* tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V MIN Tempel Sleman tahun pelajaran 2010/2011. Novia Rizki Kurniati menyatakan bahwa prestasi belajar IPA siswa kelas V dalam pembelajaran matematika setelah menggunakan strategi *cooperatif learning* tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) meningkat. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah siswa yang bisa mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM). Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa atau sebesar 59,46% dengan nilai rata–rata siswa adalah 73,11 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah adalah 60. Pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu ada 34 siswa yang tuntas KKM atau sebesar 91,89%, dengan nilai rata–rata meningkat menjadi 81,42 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 62,5. Dengan demikian penerapan strategi *cooperatif learning* tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dapat

meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika.[10]

2. Penelitian yang kedua adalah skripsi yang ditulis oleh saudari Lestari wilujeng, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2009 dengan judul *"Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT) kelas VIII MTs Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta"* Lestari wilujeng menyatakan bahwa prestasi belajar ssiwa kelas VIII dalam pembelajaran Fiqih setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) meningkat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 70,24 dan siklus II meningkat signifikan sebesar 81,56.[11]
3. Penelitian yang ketiga adalah skripsi yang ditulis oleh saudari Rusmila Dewi, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2009 dengan judul *"Upaya meningkatkan Prestasi Belajar membaca Alquran melalui model Cooperative learning Tipe Teams-Games-Tournament* (TGT) *dalam Pembelajaran PAI Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Sidoarum Godean*

[10] Novia Rizki Kurnia, "Penerapan Strategi Cooperative Learning *Tipe Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MIN Tempel Sleman dalam pembelajaran IPA Tahun pelajaran 2010/2011" *Skripsi*, Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

[11] Lestari Wilujeng, " Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) kelas VIII MTs Laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta", *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2009.

Sleman Yogyakarta" Rusmila Dewi menyatakan bahwa prestasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PAI setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) meningkat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa 75,4 pada siklus I sebesar 60% dengan kategori sedang dan siklus II meningkat signifikan sebesar 81,56 dengan kategori tinggi seakli.[12]

E. Landasan Teori .

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

Menurut Anita Lie, Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan secara heterogen, yaitu antara tiga sampai lima siswa yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, suku yang berbeda-beda dan saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.[13] Sedangkan Erman Suherman. dkk, mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama untuk memecahkan masalah atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama.[14]

---

[12] Rusmila Dewi, " Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) Kelas V SD Muhammadiyah Sidoarum Godean sleman Yogyakarta", *Skripsi,* Jurusan Pendidikan agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2009.

[13] Anita Lie, *Cooperatif Learning:Mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang–ruang Kelas.* (Jakarta : Grasindo. 2008).hal.41.

[14]Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (JICA-Bandung: FMIPA UPI). 2003.hal. 239-241.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah Tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT). Bahwa dalam *Teams-Games-Tournaments* (TGT) setelah guru menyajikan materi, siswa bekerjasama sebagai tim untuk mengerjakan lembar kerja dan belajar bersama untuk persiapan menghadapi turnamen.

Menurut Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) menggunakan permainan akademik. Dalam tournament itu, siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademik berdasarkan kinerja sebelumnya. Komponen-komponen dalam *Teams-Games-Tournaments* (TGT) yang diungkapkan slavin meliputi presentasi kelas, belajar tim, dan turnamen berupa permainan.[15]

a. Presentasi Kelas *(Class precentation)*

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi secara garis besar, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat presentasi kelas ini siswa harus benar-benar memeperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan memembantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat permainan.[16]

b. Belajar Kelompok *(Teams)*

Kelompok biasanya terdiri dari 3–5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari presentasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik.

[15]Robert.E.Slavin, 2009, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media). hlm. 163-168

[16] *Ibid,* hlm. 143-144

Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan. Pada tahap inilah siswa saling berdiskusi, tukar menukar ide dan pengalaman untuk memecahkan masalah.[17]

c. Permainan *(Games)*

Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang terdiri tiga siswa dengan kemampuan akademik yang sama, tiap-tiap siswa mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan permainan yang digunakan berupa pertnyaaan-pertanyaan yang diberi nomor dan disajikan pada lembar pertanyaan.[18]

Aturan dalam permainan ini adalah sebagai berikut. Masing-masing siswa dalam sebuah meja *tournamen* mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama. Pada saat permainan tersebut dimulai, pembaca mengocok kartu dan mengambil kartu paling atas. Ia kemudian membaca dengan keras pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut, termasuk pilihan jawaban apabila pertanyaan tersebut berbentuk pilihan ganda. Kemudian pembaca menjawab pertanyaan yang ia baca dan apabila

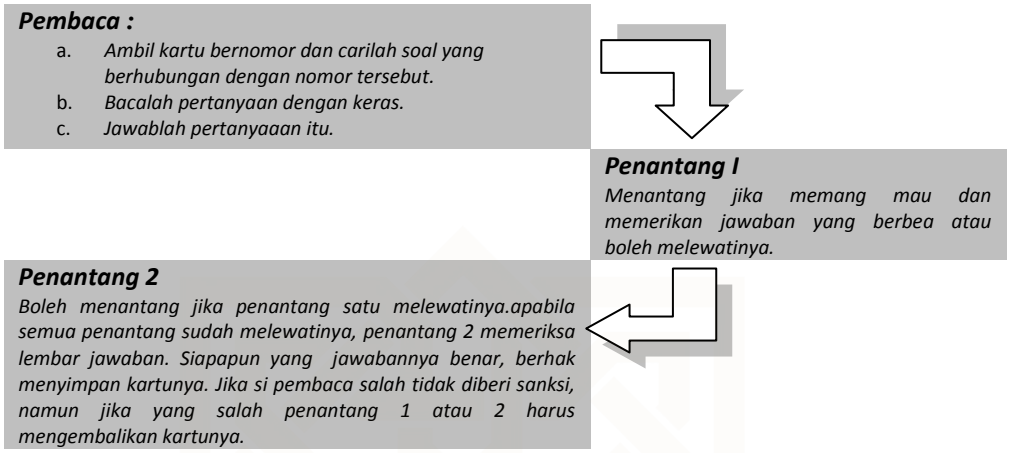
[17] *Ibid,* hlm. 144
[18] *Ibid,* hlm. 166

ia ragu terhadap jawabannya diperbolehkan menerka karena apabila jawaban pembaca salah tidak dikenai hukuman.[19]

Setelah pembaca tersebut memberikan sebuah jawaban, siswa di sebelah kirinya yang disebut penantang pertama, memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban berbeda atau setuju pada pembaca. Jika ia menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut, atau jika penantang kedua mempunyai jawaban berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang. Sementara itu para penantang harus berhati-hati, karena mereka akan kehilangan kartu yang berhasil dikumpulkan apabila jawaban mereka salah. Apabila setiap orang telah menjawab, atau pas maka pemain disebelah kanan pembaca yang disebut penantang kedua mencocokkan dengan lembar jawaban dan memebacakan jawaban tersebut dengan keras. Pemain yang yang menjawab dengan benar menyimpan kartu tersebut. Apabila ada penantang memeberikan jawaban salah, ia harus mengembalikan kartu yang ia menangkan sebelumnya ke tumpukan kartu. Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan. Setelah permainan selesai, para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada Lembar Skor Permaianan.

[19] *Ibid,* hlm. 166

Aturan Permainan Tipe Slavin[20]



d. Pertandingan *(Tournament)*

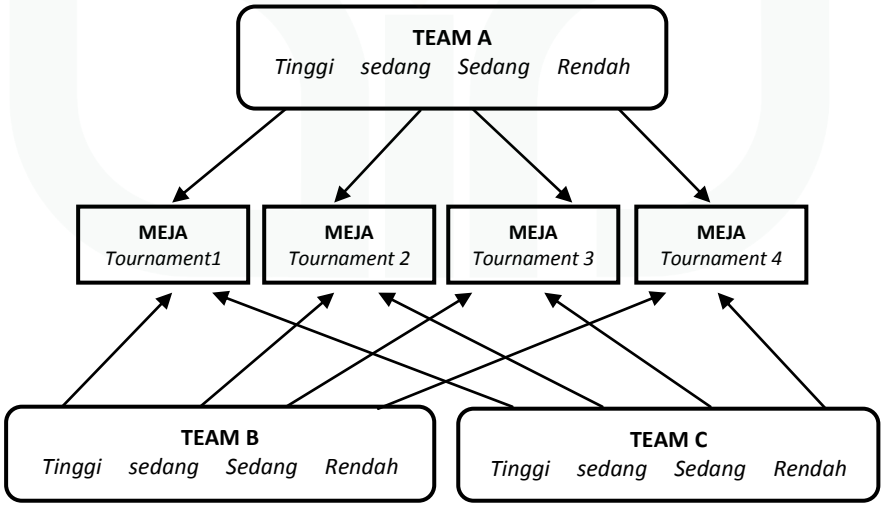
Turnamen merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut. Turnamen itu biasanya dilaksanakan pada akhir minggu, setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memeperoleh kesempatan berlatih dengan LKS. Untuk turnamen pertama, guru menetapkan tiga siswa yang memiliki kemampuan akademik peringkat atas dalam kinerja sebelumnya dalam satu meja, yang selanjutnya disebut meja Turnamen 1, artinya meja turnamen 1 ditempati oleh tiga siswa dengan peringkat akademik tertinggi berdasarkan kinerja sebelumnya. Selanjutnya tiga siswa berikutnya yang memiliki kemampuan akademik peringkat menengah dalam kinerja sebelumnya ditempatkan dalam satu meja, yang selanjutnya disebut meja turnamen 2, dan seterusnya. Mereka bertanding dengan lawan seimbang sehingga memungkinkan bagi siswa dari seluruh tingkat kinerja yang lalu

[20] *Ibid*, hlm 173

menyumbang secara maksimal kepada skor timnya apabila mereka melakukan yang terbaik.[21]

Setelah minggu pertama tersebut, siswa dapat berpindah meja bergantung kepada kinerja mereka sendiri pada turnamen paling akhir yang mereka jalani. Pemenang pada tiap meja berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik lebih tinggi, misalnya dari meja turnamen 2 ke meja turnamen 1. Siswa yang memeperoleh skor urutan kedua tetap berada di meja yang sama. Sedangkan siswa yang mendapat skor paling rendah berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik rendah, misalnya dari meja turnamen 2 ke meja turnamen 3. Dengan cara ini, jika ada siswa yang salah tempat pada awalnya, mereka akhirnya akan bergerak ke "atas" atau ke "bawah" sampai mereka berada pada tingkat yang benar. [22]

Gambar 1. Penempatan Meja Tournament Tipe Slavin[23]



[21] *Ibid*, hlm, 166
[22] *Ibid*, hlm. 167
[23] *Ibid*, hlm 168

e. Penghargaan Kelompok *(Reward)*

Dalam pembelajaran kooperatif, penghargaan diberikan kepada kelompok bukan kepada individu siswa. Prestasi kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggotanya. Ada tiga tingkat penghargaan diberikan berdasarkan pada skor tim rata-rata, yaitu:

Tabel 1. Kriteria Penghargaan Kelompok Tipe Slavin[24]

Skor Team	Penghargaan
50	*Good team (tim baik)*
60	*Great team (tim hebat)*
> 60	*Super team (tim super)*

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berupaya menggabungkan tujuan kooperatif dan kompetitif. Dalam proses pembelajaran dengan *Teams-Games-Tournament* (TGT), baik tujuan kooperatif maupuan kompetitif keduanya saling mendukung. Membangun hubungan yang positif melalui tujuan kooperatif membantu menjaga kompetisi agar sesuai harapan, siswa dapat menikmati aktivitas belajarnya, baik menang maupun kalah. Sebaliknya, melalui struktur belajar kompetitif, siswa tidak akan pasif dalam kelompoknya melainkan siswa akan merasa tertantang dan berusaha mendapatkan nilai sebaik-baiknya.[25]

[24] *Ibid*. hlm 175

[25] Anita lie, *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning Di Ruang-Ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2008), hlm.139

Dari keterangan di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang meliputi presentasi kelas oleh guru, belajar kelompok dimana siswa dikelompokkan dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 3 samapi 5 siswa dan mempelajari materi bersama, turnamen berupa permainan dimana siswa dikelompokkan dalam kelompok bermain yang berkemampuan akademik homogen yang terdiri dari 3 samapai 5 siswa dan saling bertanding, serta kelompok yang mencapai kriteria tertentu mendapatkan penghargaan.

2. Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang dikerjakan atau yang sudah diusahakan. Sedangkan prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.[26] Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai sebaik-baiknya menurut kemampuan anak pada waktu tertentu terhadap hal-hal yang dikerjakan atau dilakukan dan dicapai selama mengikuti pelajaran dalam periode tertentu dalam suatu lembaga pendidikan dengan hasil yang dinyatakan melalui penilaian yang dapat diwujudkan dengan angka atau symbol.[27] Pada umumnya prestasi ini digunakan untuk menunjukkan suatu

[26] Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*,(Jakarta: Balai Pustaka,2005), hlm.911.

[27] Abdul Ghofur, "*Definisi Prestasi Belajar"*, http//www.google.com diakses 20 Maret 2013

pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan atau bukti suatu keberhasilan.[28]

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa secara umum pengertian prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengadakan perubahan tingkah laku berkat pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya, atau lebih ringkasnya adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai seseorang dalam kegiatan belajarnya. Seseorang telah belajar kalau terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut hendaknya terjadi sebagai akibat interaksi dengan lingkungannya. Setiap kegiatan yang dilakukan oleh para siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada dirinya. Perubahan tersebut meliputi kawasan kognitif, afektif, dan psikomotorik.[29]

Prestasi belajar merupakan suatu hal yang bersifat Perennial dalam sejarah kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Bila demikian halnya, kehadiran prestasi belajar dalam kehidupan manusia pada tingkat dan jenis tertentu dapat memberikan kepuasan tertentu pula pada manusia, khususnya yang masih berada pada bangku sekolah. Maka kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai di atas adalah

[28] Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 150

[29] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja grafindo Persada, 2006), hlm.168

mengetahui indikator (penunjuk adanya prestasi tersebut) diakitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.[30]

Prestasi belajar yang diperoleh siswa diukur berdasarkan perbedaan tingkah laku sebelum dan sesudah belajar dilakukan. Salah satu indikator terjadinya perubahan prestasi belajar disekolah adalah proses belajar yang dapat dilihat melalui angka-angka di dalam rapor atau daftar nilai yang diperoleh siswa apada akhir semester. Pada hakikatnya, prestasi belajar adalah hasil belajar siswa yang dapat diketahui dari perubahan tingkah laku, pengetahuan serta dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri (nilai angka yang diberikan oleh guru). Pengertian prestasi belajar dan karakteristik prestasi belajar adalah sebagai berikut[31]:

a) Prestasi belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang dapat diukur melalui test hasil belajar.
b) Prestasi belajar dapat dievaluasi tinggi rendahnya berdasarkan kriteria yang ditetapkan menurut standard maupun ditetapkan kelompok.
c) Prestasi belajar menunjuk kepada hasil dari kegiatan yang dilakukan secara disengaja atau disadari.

Menurut Anas Sudijono, untuk menentukan nilai akhir dan mengukur prestasi belajar siswa, maka perlu evaluasi yang bisa berupa test formatis maupun test sumatif. Akan tetapi sebelum melakukan evaluasi perlu disusun standar penilaian terlebih dahulu untuk menentukan tinggi

[30] ____"*Pengertian* Prestasi Belajar", http*://www.majalahpendidikan.com di akses 22 maret 2013,pukul 15.45*

[31] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.171

rendahnya prestasi belajar siswa dengan harapan mendapat data sebagai bahan informasi guna mempermudah dalam melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran berikutnya.[32]

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori yang telah diuaraikan, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT), dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung Tahun Pelajaran 2012/2013

G. Indikator Keberhasilan.

Komponen yang menjadi indikator tercapainya peningkatan prestasi belajar siswa pada penelitian ini adalah meningkatnya nilai rata-rata kelas dan meningkatnya nilai ketuntasan siswa. Peningkatan nilai diperoleh dari *post tes* yang dilaksanakan pada akhir siklus I dan akhir siklus II. Prestasi belajar siswa dianggap meningkat apabila 87% nilai siswa mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas ≥ 61. Adapun nilai KKM pada pembelajaran Matematika kelas V adalah 61.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas *(Classroom Action Research)* yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan teman sejawat yang bertugas sebagi observer. Tindakan

[32] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada.2012) hlm.35

yang direncanakan dalam penelitian berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan tujuan meningkatkan prestasi Belajar siswa kelas V MI Ma'arif Kediwung dalam Pembelajaran Matematika.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas V MI Ma'arif kediwung yaitu rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Hal ini diketahui oleh peneliti dari pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran matematika yang berlangsung di kelas V MI Ma'arif Kediwung. Sehingga peneliti juga meminta persetujuan siswa untuk melakukan penelitian di kelas tersebut. Standard Kompetensi dalam penelitian ini adalah *menggunakan Pecahan dalam pemecahan masalah sehari-hari.*

Penelitian dilakukan dengan menggunakan sistem kelompok, data diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelompok-kelompok kecil selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 5 orang siswa setiap kelompoknya. Pengamatan terhadap kelompok-kelompok tersebut selama diberikan tindakan berupa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan partisipan seluruh siswa kelas V MI Maa'rif Kediwung yang berjumlah 15 orang siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) yang terdiri rangkaian kegiatan berupa Perencanaan, Tindakan Dan Pengamatan, Serta Refleksi. Pelaksanaan penelitian dimulai

dengan siklus pertama yang terdiri atas empat kegiatan tersebut. Apabila sudah diketahui hambatan dan letak keberhasilan yang dilaksanakan pada siklus pertama, peneliti menentukan rancangan untuk siklus kedua, dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah guru sekaligus sebagai peneliti dan berkolaborasi dengan Bapak Sunardi,S.Pd. sebagai observer serta siswa-siswi Kelas V MI Ma'arif Kediwung. Sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses pembelajaran Matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo Bantul melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT)

3. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang karakteristik data secara objektif.[33] Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

a. Peneliti

Peneliti merupakan instrumen yang sangat penting dalam Penelitian Tindakan Kelas, karena peneliti sebagai perencana, pelaksana pengumpul data, penganalisis data, penafsir data dan pada akhirnya melaporkan prestasi penelitiannya.

[33] Ibnu Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif Dalam Pendidikan*, (Jakarta: Raja Gafindo Persada, 1996), hal. 160.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pengamatan di dalam kelas. Dari lembar observasi inilah observer bisa mengetahui gambaran aktivitas yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Lembar observasi berupa lembar cheklist tentang aktifitas pembelajaran yang dilakaukan peneliti bersama para siswa. Melalui lembar observasi ini, peneliti dapat mengatasi kendala-kendala yang dihadapi serta memperbaiki kekurangan-kekurangan selama pembelajaran berlangsung.

c. Wawancara

Wawancara merupakan sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada orang-orang yang dianggap mampu memberikan informasi. Wawancara dilakukan terhadap siswa kelas V. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat mereka mengenai pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT).

d. Soal Test

Untuk mengukur prestasi belajar siswa peneliti menggunakan naskah soal berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kerja kelompok dan soal *post test* untuk mengukur prestasi siswa secara individual. Lembar Kerja Siswa (LKS) diberikan pada saat pembelajaran dan

dikerjakan secara berkelompok, sedangkan soal *pre test* diberikan pada awal pertemuan dan soal *post test* diberikan pada pertemuan terakhir di akhir siklus. Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dan untuk mengetahui tentang kemajuan prestasi belajar siswa.

e. Dokumentasi

Melalui dokumentasi peneliti bisa mengetahui berita, data-data terkait dengan siswa seperti nilai hasil belajar siswa dan foto yang menggambarkan situasi saat pembelajaran sedang berlangsung. Dokumentasi ini sangat membantu dalam pengumpulan data dan sebagai pendukung dalam penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode penelitian adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam riset yang diatur secara baik. Adapun metode yang dipakai adalah:

a. Metode observasi

Observasi dilakukan oleh teman sejawat dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Lembar observasi digunakan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas. Data diperoleh dari apa yang observer lihat, dialami, dan didengar. Data yang diperoleh dari observasi ini

adalah bukti keterlaksanaan rencana-rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya serta reaksi siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan dan perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

b. Metode wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti terhadap observer dan beberapa siswa kelas V dengan cara bertanya secara langsung untuk menyakan hal-hal yang telah di amati dan dirasakan saat pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pendapat mereka tentang penerapan metode pemebelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang mana hasil dari wawancara tersebut akan dijadikan sebagai bahan evaluasi dan refleksi untuk kegiatan-kegiatan berikutnya.

c. Metode dokumentasi.

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar siswa dan foto pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT)

d. Metode Test

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis

maupun secara lisan atau secara perbuatan.[34] Tes hasil belajar adalah mengukur penguasaan tertentu sebagai hasil belajar.[35] Dalam penelitian ini tes diberikan berupa soal *pre tes* dan *post tes* yang harus dikerjakan secara individu setiap pertemuaan di setiap siklus. Selain itu tes juga disajikan dalam bentuk LKS dan dikerjakan secara berkelompok. Sedangkan soal kuis diberikan pada saat *Game* dan *Tournament.*

5. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif dan kualitatif**,** yaitu menggambarkan data dengan menggunakan angka-angka kemudian dijelaskan melalui kalimat secara jelas dan terperinci. Teknik analisis data dalam penelitian ini untuk menguji prestasi belajar Matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung dengan cara memberikan *pre test* dan *post test*. Analisa data kuantitatif digunakan untuk membandingkan prestasi belajar matematika sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Data disajikan dalam bentuk tabel yang mudah dipahami secara keseluruhan. Untuk menghitung data-data yang berupa angka hasil dari *post test* peneliti akan menggunakan rumus stastitika ukuran rata-rata kelas. Rata-rata kelas *(mean)* dapat dihitung dengan rumus[36]:

[34] Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada.2012). hlm.67

[35]*Ibid*, hal. 67

[36] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010). hlm.264

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata kelas

$\sum X$: Jumlah nilai siswa

N : Jumlah siswa

Pengukuran dalam rangka menilai keberhasilan belajar siswa pada umumnya menggunakan ukuran-ukuran yang bersifat kuantitatif yang berupa angka-angka. Angka-angka itu kemudian di analisis dengan menggunakan metode stastistik kemudian diberikan interpretasi secara kualitatif. Untuk menentukan tinggi rendahnya prestasi belajar dapat digunakan nilai standard berskala yaitu berupa rentangan nilai dari 1-100. Selanjutnya nilai tersebut dikonversi ke dalam beberapa kelompok dengan kategori sebagai berikut.[37]

80 – 100 : Sangat Tinggi

66 – 80 : Tinggi

56 – 65 : Sedang

40 – 55 : Rendah

≤ 40 : Sangat Rendah

Peneliti akan menggunakan nilai rata-rata kelas untuk menentukan tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa. Dalam hal ini akan

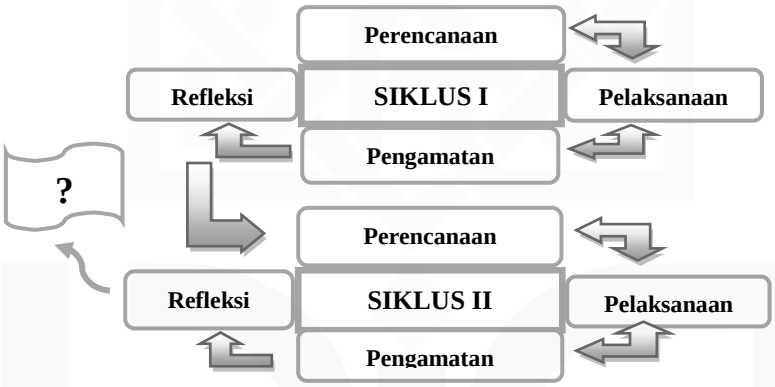
[37] *Ibid*, hlm. 242-245

digunakan penilaian berstandard skala dengan rentangan nilai 1-100 seperti tersebut di atas.

6. Rancangan Penelitian

Model atau desain yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah model Kemmis dan Tiaggart, di mana dalam satu siklus terdiri dari 4 komponen yaitu *perencanaan* (planning), *tindakan* (acting), *observasi* (observing), dan *refleksi* (reflekting). Secara rinci prosedur pelaksanaan PTK ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.
Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis dan Taggart[38]



1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planing*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan ini adalah:

1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT).

[38] *Ibid,* hlm.16

2) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.
3) Mempersiapkan lembar observasi dan catatan lapangan yang akan digunakan pada setiap pembelajaran.
4) Mempersiapkan soal LKS, *pre test* dan *post test* yang akan diberikan pada setiap siklus. Soal Tes disusun oleh peneliti.
5) Pembentukan kelompok belajar.
6) Mempersiapkan instrument *Games* dan *Tournament*
7) Mempersiapkan Reward *(Hadiah)*

Pada setiap siklus, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok berjumlah 5 orang siswa. Anggota kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan dan jenis kelamin yang heterogen. Pembagian kelompok dilakukan pada awal pembelajaran yaitu pada siklus 1 kemudian pada siklus berikutnya juga masih menggunakan kelompok yang sama. Adapun cara pembentukan kelompok adalah dengan menggunakan data nilai Matematika siswa kelas V pada UTS semester genap tahun pelajaran 2012/2013.

Dari hasil UTS semester tersebut, nilai siswa diurutkan dari yang tertinggi sampai yang terendah. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang mana masing-masing kelompok terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan yang heterogen.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini, peneliti mendesain pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan pendahuluan terdiri dari appersepsi dan motivasi serta pelaksanaan tes awal (*pre tes)*. Kegiatan inti meliputi pembentukan kelompok belajar, diskusi kelompok, permainan *(game),* tournament *(pertandingan)* dan tes akhir *(post tes).* Kegiatan akhir merupakan kegiatan penutup. Selama pembelajaran berlangsung peneliti dalam mengajar menggunakan RPP yang telah disusun dengan pertimbangan dari teman sejawat sebagai kolabolator. Sedangkan teman sejawat sebagai observer yang mana lembar observasinya telah disiapkan oleh peneliti. Kemudian peneliti mewawancarai observer untuk mendapatkan informasi.

c. Observasi *(Observing)*

Observasi dilakukan oleh teman sejawat sedangkan peneliti sebagai pelaksana pembelajaran. Observasi dilakukan selama kegiatan pembalajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui jalanya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT).

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan mengidentifikasi data yang telah diperoleh, yaitu meliputi lembar observasi dan wawancara atau

catatan lapangan, kemudian peneliti melakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi dilakukan antara peneliti dengan teman sejawat. Diskusi dilakukan untuk mengevaluasi hasil yang telah diperoleh yaitu dengan cara melakukan penilaian terhadap proses selama pembelajaran berlangsung, masalah yang muncul, dan berkaitan dengan hal-hal yang telah dilakukan. Setelah melakukan tahap refleksi kemudian peneliti merumuskan perencanaan untuk siklus selanjutnya.

2. Siklus 2

Pada tahapan siklus kedua ini mengikuti tahapan pada siklus pertama. Artinya rencana tindakan siklus kedua disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Kegiatan pada siklus kedua dilakukan sebagai penyempurnaan atau perbaikan pada siklus pertama terhadap pelaksanakaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Pada siklus kedua juga terdiri dari empat tahapan yaitu: *perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan* dan *refleksi* hasil yang telah dilakukan.

J. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah pembahasan, maka peneliti membagi pokok pembahasan menjadi beberapa BAB. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

Bagian formalitas yang terdiri dari halaman judul skripsi, halaman surat pernyataan, halaman surat persetujuan skripsi, halaman pengesahan,

halaman motto, halaman persembahan, halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, daftar tabel, daftar gambar serta daftar lampiran.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjuan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematikan pembahasan.

Bab II membahas tentang gambaran umum MI. Ma'arif Kediwung Dlingo Bantul, yang meliputi: letak dan keadaan geografis, sejarah berdiri dan berkembangnya, dasar dan tujuan pendidikannya, sruktur organisasi, keadaan guru, siswa dan karyawan, serta keadaan sarana dan prasarana.

Bab III berisi tentang proses pembelajaran Matematika di MI. Ma'arif Kediwung Dlingo Bantul yang meliputi: pelaksanaan pembelajaran Matematika sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT), pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dan peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo.

Bab IV penutup, yang didalamnya berisi tentang kesimpulan, saran dan kata penutup.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri atas daftar pustaka dan lampiran yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas V MI Ma'arif Kediwung dengan subyek penelitian adalah siswa kelas V sebanyak 15 orang siswa dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Prestasi belajar matematika siswa kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil test yang menunjukkan bahwa bahwa 9 (60%) siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Sementara yang yang berhasil tuntas KKM hanya 4 (27%) siswa. KKM untuk mata pelajaran matematika adalah 61. Nilai rata-rata kelas hasil test pra tindakan yaitu 55,5 dengan nilai tertinggi 71 dan nilai terendah adalah 36
2. Penerapan model pembelajaran koopertaif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo dilakukan selama 2 siklus. Siklus I dibagi menjadi 2 pertemuan dan terlaksana pada tanggal 1 dan 4 April 2013. Sementara siklus II dengan 2 pertemuan juga, terlaksana pada tanggal 11 April dan 20 Mei 2013.
3. Berdasarkan *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I dan siklus II dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) pada siswa kelas V MI Ma'arif

Kediwung Dlingo mengalami peningkatan dari ***rendah*** menjadi ***sangat tinggi***. Hal ini ditunjukkan dengan adanya dua hal peningkatan dari sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut :

a. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 17,7. Nilai rata-rata pada siklus I adalah 66,4 kemudian pada siklus II meningkat menjadi 84,1.
b. Nilai siswa yang tuntas KKM juga meningkat signifikan. Pada siklus I, nilai siswa yang tuntas KKM sebanyak 13 (87%) siswa dengan Nilai rata-rata kelas 66,4. Sementara pada siklus II nilai siswa yang tuntas KKM sebanyak 15 (100%) dengan nilai rata-rata kelas 84,1.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan peneliti, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Matematika di kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran Matematika khususnya dan untuk semua mata pelajaran di MI Ma'arif Kediwung.

2. Jika sudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) seorang guru harus mampu membuat perencanaan dengan baik dan pengelolaan waktu yang tepat.
3. Game yang dipilih sebaiknya menarik, sehingga bisa menambah motivasi belajar siswa dan mampu membangun kekompakan antar siswa dalam kelompok.
4. Model pembelajaran tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) memiliki kelemahan dan kelebihan. Guru harus mampu membuat perencanaan dengan baik sehingga kelemahan-kelemahan itu dapat diminimalisir. Guru harus mampu memanfaatkan kelebihan yang ada sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
    a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) antara lain, siswa saling bertukar ide dan pengetahuan, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa mampu bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain, motivasi belajar siswa meningkat, prestasi belajar siswa lebih baik, dan dapat menumbuhkan rasa toleransi antar siswa.
    b. Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) antara lain, sulitnya mengelompokan siswa secara heterogen dari segi akademis dan mengkondisikan siswa agar antusias dalam proses pembelajaran. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi siswa cukup banyak sehingga terkadang melewati waktu yang sudah

ditetapkan. Selain itu Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit menularkan pengetahuannya kepada siswa lainnya.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahi rabbil 'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmad, taufiq dan hidayahNya, sehingga peneliti ini dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Peneliti menyadari, bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya masih banyak kekurangan baik dalam segi penulisan maupun subtansinya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari para pembaca. Teriring doa dan harapan peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah berkenan membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga mendapat imbalan yang sepantasnya dari Allah SWT.

Akhirnya, peneliti berharap semoga skripsi ini daapt bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan tersendiri bagi kalangan pendidik khusunya guru Madrasah Ibtidaiyah. *Amin Ya Rabbal 'Alamiin*.

Penulis,

NAZAMIM
NIM.09481043

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010

Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2007

Aziz,Sofwan, *Belajar Matematika*, Dalam http///www.*mathsolar.com*, 2013

Erman suherman dkk *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung : JICA-FMIPA UPI.2003

Hajar, Ibnu, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kwantitatif Dalam Pendidikan*, Jakarta: Raja Gafindo Persada,1996

Ibrahim & Suparni, *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*, Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2012

Kurnia,Novia Rizki, "Penerapan Strategi Cooperative Learning Tipe *Teams*-Games-*Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelass V MIN Tempel Sleman Dalam pembelajaran IPA Tahun Pelajaran 2010/2011. Dalam *skripsi:* Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta,2011

Lestari Wilujeng, "Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) Kelas VIII MTs laboratorium Fakultas Tarbiyah UIN Sunan kalijaga Yogyakarta*",* Dalam *skripsi,* Jurusan Pendidikan agama Islam Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,2009

Lie, Anita, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-ruang Kelas*, Jakarta: Grasindo,2008

Moleong, Lexy J, *Metodelogi Penelitian Kualitatif,* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009

Muhibbin Syah, *Psikologi belajar,* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006

Pusat Bahasa Depdiknas, *Kamus Umum BahasaIndonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005

Rusmila Dewi, "Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) kelas V SD Muhammadiyah Sidoarum Godean sleman Yogyakarta",*skripsi*,

Yogyakarta: Jurusan Pendidikan agama Islam Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,2009

Sardiman A.M, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*, Jakarta: Rajawali,1990

Slavin, Robert.E , *Cooperative Learning: Teori, Riset dan praktik*, Penerjemah: Lita, Bandung: Nusa Media, 2009

Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012

Suryabrata,S, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006

Syaiful Bahri Djamarah & Aswin, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002

Lampiran 1

PERANGKAT
PROGRAM PEMBELAJARAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJAARAN TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT)

1. **SILABUS**
2. **RPP SIKLUS I DAN II**
3. **DAFTAR NILAI UTS KELAS V SMT GENAP TP 2012 / 2013.**

SILABUS PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V TAHUN PELJARAN 2012 / 2013
DIGUNAKAN DALAM PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS I DAN II

Satandard Kompetensi : 5. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Belajar	Karakter Siswa yang diharapkan	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk	Instrumen		
5.4. Menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan	**Pecahan Dan Perbandingan** ☑ Mengenal arti pecahan sebagai perbandingan sebagian dengan keseluruhan ☑ Operasi Hitung dengan menggunakan Perbandingan	☑ Mempelajari langkah pengerjaan soal ○●○○● Ada 3 buah lingkaran putih dari 5 lingkaran ditulis $\frac{3}{5}$ Ada 2 buah lingkaran putih dari 5 lingkaran ditulis $\frac{2}{5}$ ☑ Menuliskan suatu perbandingan. Contoh : umur andi 15 tahun dan umur ali 20 tahun. Perbandingan umur andi dan alai adalah : 15 : 20 (dibagi 5 semua) = 3 : 4 ☑ Mempelajari perhitungan dengan perbandingan. Contoh : umur aska dibanding umur burhan adalah 2 : 3. Jika umur aska 12 tahun berapa umur burhan. 2 : 3, maka Umur Burhan adalah $=\frac{3}{2}$ x 12 = 18 tahun	Berani, Tanggung Jawab, Percaya diri, Kerjasama, antusias Berani, Tanggung Jawab, Percaya diri, Kerjasama, antusias Berani, Tanggung Jawab, Percaya diri, Kerjasama, antusias	☑ Siswa dapat memahami perbandingan sebagian dari keseluruhan sebagai pecahan ☑ Siswa dapat menuliskan nilai perbandingan ☑ Siswa dapat menghitung hasil perbandingan	Individu Kelompok	Pre test dan post test LKS, Game, Tournament	Terlampir Terlampir	25 Menit 45 Menit	Gemar Matematika 5. BSE Sapintar Matematika

	☑ Operasi Hitung dengan menggunakan Jumlah dan Selisih Perbandingan	☑ Mempelajari perhitungan dengan menggunakan jumlah dan selisih perbandingan Contoh : Jumlah perbandingan : Kelereng arya dibanding kelereng ahsan 3 : 4. Jumlah umur mereka adalah 21 tahun. Berapa tahun umur mereka masing – masing ?. jawab : 3 + 4 = 7, maka kelereng arya = $\frac{3}{7}$ x 21 = 9, dan kelereng ahsan = $\frac{4}{7}$ x 21 = 12 ☑ Contoh : Selisih perbandingan Umur ayah dibanding umur adi 5 : 2. Selisih umur mereka 18 tahun. Berapa umur mereka masing – masing. Jawab 5 – 2 = 3. Maka Umur ayah = $\frac{5}{3}$ x 18 = 30 tahun. Umur adi = $\frac{2}{3}$ x 18 = 12 tahun	Berani, Tanggung Jawab, Percaya diri, Kerjasama, antusias	☑ Siswa dapat menghitung hasil perbandingan dengan jumlah dan selisih perbandingan					

Mengetahui
Kepala Madrasah

MUHAMMAD ZUHRI,S.AG.
NIP.197512192005011001

Kediwung, 21 Maret 2013
Peneliti

NAZAMIM

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	**: MI MA'ARIF KEDIWUNG**
Mata Pelajaran	**: Matematika**
Kelas/Semester	**: V / 2**
Siklus / Pertemuan Ke	**: 1 / 1**
Alokasi Waktu	**: 3 x 35 Menit**
Metode	**: *Teams-Games-Tournament (TGT)***

A. Standar Kompetensi :

5. Menggunakan Pecahan dalam pemecahan masalah

B. Kompetensi Dasar

5.4 Menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan

C. Indikator

5.4.1 Mengartikan pecahan sebagai perbandingan

D. Tujuan Pembelajaran

- ❖ Siswa dapat mengartikan pecahan sebagai perbandingan
- ❖ Siswa dapat menghitung hasil perbandingan

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- ❖ Berani
- ❖ Tanggung Jawab
- ❖ Percaya diri
- ❖ Kerjasama
- ❖ Antusias

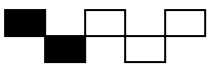
E. Materi pokok

- **Perbandingan**

1. Mengenal arti pecahan sebagai perbandingan sebagian dengan keseluruhan
2. Operasi Hitung dengan menggunakan Perbandingan.

🕮 Materi singkat :

Pecahan dapat diartikan sebagai perbandingan. Pecahan sebagai perbandingan sebagian dengan keseluruhan jumlah benda dalam suatu kumpulan. Contoh :



☞ kotak hitam ada 2 dan kotak putih ada 3. Jika di artikan sebagai pecahan maka dapat ditulis $\frac{2}{5}$ atau

$\frac{3}{5}$. Dapat juga di katakan sebagai perbandingan bahwa 2 kotak hitam berbanding semua kotak. dapat ditulis 2:5. Jadi, $\frac{2}{5}$ mempunyai nilai sama dengan 2:5. Artinya semua kotak ada 5 terdiri dari 2 kotak hitam dan 3 kotak putih. Dapat juga di katakana "kotak hitam berbanding kotak putih", dapat ditulis 2:3.

F. Metode Pembelajaran

Presentasi kelas, Diskusi Kelompok, Game, Pemberian Hadiah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal ☞ Membuka dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa bersama. ☞ Apresepsi/ Motivasi ☞ Menceritakan masalah sehari-hari yang melibatkan perbandingan misalnya: perbandingan uang adik dan kakak, kemudian diangkat dalam diskusi kelas. ☞ Memberikan *pre test.*	25 menit
2. Kegiatan inti 📖 ***Eksplorasi*** Dalam kegiatan eksplorasi, peneliti: ☞ Meminta siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing – masing. ☞ Meminta semua kelompok untuk menunjukkan yel – yel secara bergantian. ☞ Meminta para siswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran. 📖 ***Elaborasi*** Dalam kegiatan elaborasi, peneliti: ☞ Menyampaikan materi tentang pecahan dan perbandingan secara singkat. ☞ Bersama dengan teman sejawat membagikan LKS ke setiap kelompok. ☞ Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi,berpikir,menganalisis serta menyelesaikan masalah dengan mengerjakan LKS secara bekerja sama. ☞ Menukar hasil jawaban LKS pada setiap kelompok untuk	75 menit

dikoreksi. ☞ Membahas LKS yang telah dikerjakan oleh siswa. ☞ Memainkan *Games* yang telah direncanakan. ▪ Siswa ditempatkan pada kelompoknya masing – masing. ▪ Perwakilan dari setiap kelompok mengambil 2 kartu game, kartu pertama berisi pertanyaan dan kartu kedua berisi jenis game yang harus dimainkan oleh kelompok, kemudian peneliti membacakan perintah yang ada dalam kartu itu dengan keras. Jika tidak bisa menjawab maka tidak akan memperoleh bintang penghargaan. ☞ Memberikan reward kepada kelompok yang paling : ▪ Kompak dalam menunujukkan yel – yelnya. ▪ Skor atau nilai LKSnya tertinggi. ▪ Berhasil memainkan game dengan baik. 🕮 ***Konfirmasi*** Dalam kegiatan konfirmasi, peneliti: ☞ Peneliti member kesempatan kepada siswa untuk bertnya tentang hal – hal yang belum diketahui siswa. ☞ Peneliti bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan	
3. Penutup Dalam kegiatan ini, peneliti : ☞ Mengingatkan pada siswa pada pertemuan selanjutnya aka nada pertandingan atau tournament. ☞ Meminta siswa untuk belajar tentang materi perbandingan, untuk menghadapi tournament atau pertandinangan antar kelompok. ☞ Peneliti dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama lalu mengucapkan salam.	5 menit

H. Sumber belajar

- ☞ Y.D.Sumanto dkk,gemar Mateamtika 5 SD/MI, BSE
- ☞ Suwarno,S.Pd, Sapintar Matematika, edutama mulia.

I. Media pembelajaran

- ☞ LKS. Instrument *game* dan instrument *Tournamnet*

J. Penilaian

- ☞ Pre test
- ☞ LKS

- ☞ Game
- ☞ Tournament.

Dlingo, Senin 18 maret 2013

Kepala madrasah	Peneliti
MUHAMMAD ZUHRI, S.Ag.	**NAZAMIM**
NIP.19751219 200501 1 001	**NIM.09481043**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	**: MI MA'ARIF KEDIWUNG**
Mata Pelajaran	**: Matematika**
Kelas/Semester	**: V / 2**
Siklus / Pertemuan Ke	**: 1 / 2**
Alokasi Waktu	**: 3 x 35 Menit**
Metode	**: *Teams-Games-Tournament (TGT)***

A. Standar Kompetensi :

5. Menggunakan Pecahan dalam pemecahan masalah

B. Kompetensi Dasar

5.4 Menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan

C. Indikator

5.4.1 mengartikan pecahan sebagai perbandingan

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menghitung hasil perbandingan dengan jumlah dan selisih perbandingan

- **Karakter siswa yang diharapkan :**
  - Berani
  - Tanggung Jawab
  - Percaya diri
  - Kerjasama
  - Antusias

E. Materi pokok

- ***Jumlah Dan Selisih Perbandingan***

1. Operasi Hitung dengan menggunakan Perbandingan.

📖 *Materi singkat :*

✍ Jika dalam perbandingan diketahui jumlah, maka perbandingannya harus dijumlahkan. Contoh :

☞ Umur salma disbanding umur afghan adalah 3 : 4. Jumlah umur mereka 21 tahun. Berapa tahun umur mereka masing – masing?

Jawab :
Jumlah perbandingan : 3 + 4 = 7
Jadi,

umur Salma $\frac{3}{7}$ x 21 = 9 tahun.

Umur afghan $\frac{4}{7}$ x 21 = 12 tahun.

- Jika dalam perbandingan diketahui selisih, maka perbandingan umur mereka dicari selisihnya. Contoh :
  Umur hakky disbanding umur makky adalah 5:2. Selisih umur mereka adalh 18 tahun. Berapa umur mereka masing – masing?
  Jawab :
  Selisih perbandingan : 5 – 2 = 3
  Maka, umur hakky : $\frac{5}{3}$ x 18 = 30 tahun
  Umur makkya : $\frac{2}{3}$ x 18 = 12 tahun.

F. Metode Pembelajaran

Presentasi kelas, Diskusi Kelompok, Game, tournament dan Pemberian Hadiah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

4. Kegiatan awal ☞ Membuka dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa bersama. ☞ Apresepsi/ Motivasi ☞ Menceritakan masalah sehari-hari yang melibatkan perbandingan misalnya: perbandingan uang adik dan kakak, kemudian diangkat dalam diskusi kelas. ☞ Memberikan *pre test.*	5 menit
5. Kegiatan inti 📖 ***Eksplorasi*** Dalam kegiatan eksplorasi, peneliti: ☞ Meminta siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing – masing. ☞ Meminta semua kelompok untuk menunjukkan yel – yel secara bergantian. ☞ Meminta para siswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran. 📖 ***Elaborasi*** Dalam kegiatan elaborasi, peneliti: ☞ Menyampaikan materi tentang jumlah dan selisih perbandingan secara singkat. ☞ Bersama dengan teman sejawat membagikan LKS ke setiap kelompok.	95 menit

☞ Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi,berpikir,menganalisis serta menyelesaikan masalah dengan mengerjakan LKS secara bekerja sama. ☞ Menukar hasil jawaban LKS pada setiap kelompok untuk dikoreksi. ☞ Membahas LKS yang telah dikerjakan oleh siswa. ☞ Mengadakan Tournament yang telah direncanakan. ▪ Siswa tetap berada pada kelompoknya masing – masing. ▪ Peneliti bertindak sebagai juri sekaligus bertindak sebagai pembaca pertanyaan. ▪ Peneliti menyiapkan lima belas butir pertanyaan, pertanyaan dibaca dengan keras, semua siswa berhak menjawabnya. ▪ Skor atau nilai yang diperoleh siswa, disumbangkan untuk kelompok belajarnya. ☞ Memberikan reward kepada kelompok yang paling : ▪ Kompak dalam menunujukkan yel – yelnya. ▪ Skor atau nilai LKSnya tertinggi. ▪ Kelompok yang berhasil mengumpulkan bintang terbanyak hasil dari akumulasi anatar *game* dengan *tournament.* 📖 ***Konfirmasi*** Dalam kegiatan konfirmasi, peneliti: ☞ Peneliti member kesempatan kepada siswa untuk bertnya tentang hal – hal yang belum diketahui siswa. ☞ mengadakan *post test.*	
6. Penutup Dalam kegiatan ini, peneliti : ☞ Mengingatkan pada siswa pada pertemuan selanjutnya masih menggunakan TGT. ☞ Meminta siswa untuk belajar tentang materi perbandingan, ☞ Peneliti dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama lalu mengucapkan salam.	5 menit

H. Penilaian

- ☞ Pre test
- ☞ LKS
- ☞ Game
- ☞ Tournament.
- ☞ Post test

Dlingo, Senin 18 maret 2013

Kepala madrasah	Peneliti
MUHAMMAD ZUHRI, S.Ag.	**NAZAMIM**
NIP.197512192005011001	**NIM.09481043**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	**: MI MA'ARIF KEDIWUNG**
Mata Pelajaran	**: Matematika**
Kelas/Semester	**: V / 2**
Siklus / Pertemuan Ke	**: 2/ 1**
Alokasi Waktu	**: 3 x 35 Menit**
Metode	**: *Teams-Games-Tournament (TGT)***

A. Standar Kompetensi :

5. Menggunakan Pecahan dalam pemecahan masalah

B. Kompetensi Dasar

5.4 Menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan

C. Indikator

5.4.1 mengartikan pecahan sebagai perbandingan

D. Tujuan Pembelajaran

- ❖ Siswa dapat mengartikan pecahan sebagai perbandingan
- ❖ Siswa dapat menghitung hasil perbandingan

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- ❖ Berani
- ❖ Tanggung Jawab
- ❖ Percaya diri
- ❖ Kerjasama

Antusias

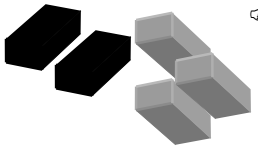
E. Materi pokok

- **Perbandingan**

1. Mengenal arti pecahan sebagai perbandingan sebagian dengan keseluruhan

🕮 Materi singkat :

Pecahan dapat diartikan sebagai perbandingan. Pecahan sebagai perbandingan sebagian dengan keseluruhan jumlah benda dalam suatu kumpulan. Contoh :



☞ kotak hitam ada 2 dan kotak putih ada 3. Jika di artikan sebagai pecahan maka dapat ditulis $\frac{2}{5}$ atau $\frac{3}{5}$. Dapat juga di katakan sebagai perbandingan bahwa 2 kotak hitam berbanding semua kotak.

dapat ditulis 2:5. Jadi, $\frac{2}{5}$ mempunyai nilai sama dengan 2:5. Artinya semua kotak ada 5 terdiri dari 2 kotak hitam dan 3 kotak putih. Dapat juga di katakana "kotak hitam berbanding kotak putih", dapat ditulis 2:3.

F. Metode Pembelajaran

Presentasi kelas, Diskusi Kelompok, Game, Pemberian Hadiah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

7. Kegiatan awal ☞ Membuka dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa bersama. ☞ Apresepsi/ Motivasi ☞ Menceritakan masalah sehari-hari yang melibatkan perbandingan misalnya: perbandingan uang adik dan kakak, kemudian diangkat dalam diskusi kelas. ☞ Memberikan *pre test.*	25 menit
8. Kegiatan inti 📖 ***Eksplorasi*** Dalam kegiatan eksplorasi, peneliti: ☞ Meminta siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing – masing. ☞ Meminta semua kelompok untuk menunjukkan yel – yel secara bergantian. ☞ Meminta para siswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran. 📖 ***Elaborasi*** Dalam kegiatan elaborasi, peneliti: ☞ Menyampaikan materi tentang pecahan dan perbandingan secara singkat. ☞ Bersama dengan teman sejawat membagikan LKS ke setiap kelompok. ☞ Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi,berpikir,menganalisis serta menyelesaikan masalah dengan mengerjakan LKS secara bekerja sama. ☞ Menukar hasil jawaban LKS pada setiap kelompok untuk dikoreksi. ☞ Membahas LKS yang telah dikerjakan oleh siswa. ☞ Memainkan *Games* yang telah direncanakan.	75 menit

▪ Siswa ditempatkan pada kelompoknya masing – masing. ▪ Perwakilan dari setiap kelompok mengambil 5 kartu game, 4 kartu berisi pertanyaan dan 1 kartu berisi jenis *game* yang harus dimainkan oleh kelompok, kemudian peneliti membacakan perintah yang ada dalam kartu itu dengan keras. Jika tidak bisa menjawab maka tidak akan memperoleh bintang penghargaan. ☞ Memberikan reward kepada kelompok yang paling : ▪ Kompak dalam menunujukkan yel – yelnya. ▪ Skor atau nilai LKSnya tertinggi. ▪ Berhasil memainkan game dengan baik. 📖 ***Konfirmasi*** Dalam kegiatan konfirmasi, peneliti: ☞ Peneliti member kesempatan kepada siswa untuk bertnya tentang hal – hal yang belum diketahui siswa. ☞ Peneliti bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan	
9. Penutup Dalam kegiatan ini, peneliti : ☞ Mengingatkan pada siswa pada pertemuan selanjutnya aka nada pertandingan atau tournament. ☞ Meminta siswa untuk belajar tentang materi perbandingan, untuk menghadapi tournament atau pertandinangan antar kelompok. ☞ Peneliti dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama lalu mengucapkan salam.	5 menit

H. Sumber belajar

- ☞ Y.D.Sumanto dkk,gemar Mateamtika 5 SD/MI, BSE
- ☞ Suwarno,S.Pd, Sapintar Matematika, edutama mulia.

I. Media pembelajaran

- ☞ LKS. Instrument *game* dan instrument *Tournamnet*

J. Penilaian

- ☞ Pre test
- ☞ LKS
- ☞ Game
- ☞ Tournament.

Dlingo, Senin 18 maret 2013

Kepala madrasah	Peneliti
MUHAMMAD ZUHRI, S.Ag.	**NAZAMIM**
NIP.197512192005011001	**NIM.09481043**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah	**: MI MA'ARIF KEDIWUNG**
Mata Pelajaran	**: Matematika**
Kelas/Semester	**: V / 2**
Siklus / Pertemuan Ke	**: 2 / 2**
Alokasi Waktu	**: 3 x 35 Menit**
Metode	**: *Teams-Games-Tournament (TGT)***

A. Standar Kompetensi :

5. Menggunakan Pecahan dalam pemecahan masalah

B. Kompetensi Dasar

5.4 Menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala

C. Indikator

5.4.1 mengartikan pecahan sebagai perbandingan

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menghitung hasil perbandingan dengan jumlah dan selisih perbandingan

- **Karakter siswa yang diharapkan :**
  - Berani
  - Tanggung Jawab
  - Percaya diri
  - Kerjasama

E. Materi pokok

- ***Jumlah Dan Selisih Perbandingan***

2. Operasi Hitung dengan menggunakan Perbandingan.

📖 *Materi singkat :*

✍ Jika dalam perbandingan diketahui jumlah, maka perbandingannya harus dijumlahkan. Contoh :

☞ Umur salma disbanding umur afghan adalah 3 : 4. Jumlah umur mereka 21 tahun. Berapa tahun umur mereka masing – masing?

Jawab :

Jumlah perbandingan : 3 + 4 = 7

Jadi,

umur Salma $\frac{3}{7}$ x 21 = 9 tahun.

Umur afghan $\frac{4}{7}$ x 21 = 12 tahun.

- Jika dalam perbandingan diketahui selisih, maka perbandingan umur mereka dicari selisihnya. Contoh :
  Umur hakky disbanding umur makky adalah 5:2. Selisih umur mereka adalh 18 tahun. Berapa umur mereka masing – masing?
  Jawab :
  Selisih perbandingan : 5 – 2 = 3
  Maka, umur hakky : $\frac{5}{3}$ x 18 = 30 tahun
  Umur makkya : $\frac{2}{3}$ x 18 = 12 tahun.

F. Metode Pembelajaran

Presentasi kelas, Diskusi Kelompok, Game, tournament dan Pemberian Hadiah

G. Langkah-langkah Pembelajaran

10. Kegiatan awal ☞ Membuka dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa bersama. ☞ Apresepsi/ Motivasi ☞ Menceritakan masalah sehari-hari yang melibatkan perbandingan misalnya: perbandingan uang adik dan kakak, kemudian diangkat dalam diskusi kelas. ☞ Memberikan *pre test.*	5 menit
11. Kegiatan inti 📖 ***Eksplorasi*** Dalam kegiatan eksplorasi, peneliti: ☞ Meminta siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing – masing. ☞ Meminta semua kelompok untuk menunjukkan yel – yel secara bergantian. ☞ Meminta para siswa untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran. 📖 ***Elaborasi*** Dalam kegiatan elaborasi, peneliti: ☞ Menyampaikan materi tentang jumlah dan selisih perbandingan secara singkat. ☞ Bersama dengan teman sejawat membagikan LKS ke setiap kelompok. ☞ Memberikan kesempatan kepada siswa untuk	95 menit

berdiskusi,berpikir,menganalisis serta menyelesaikan masalah dengan mengerjakan LKS secara bekerja sama. ☞ Menukar hasil jawaban LKS pada setiap kelompok untuk dikoreksi. ☞ Membahas LKS yang telah dikerjakan oleh siswa. ☞ Mengadakan Tournament yang telah direncanakan. ▪ Siswa tetap berada pada kelompoknya masing – masing. ▪ Peneliti bertindak sebagai juri sekaligus bertindak sebagai pembaca pertanyaan. ▪ Peneliti menyiapkan lima belas butir pertanyaan, pertanyaan dibaca dengan keras, semua siswa berhak menjawabnya. ▪ Skor atau nilai yang diperoleh siswa, disumbangkan untuk kelompok belajarnya. ☞ Memberikan reward kepada kelompok yang paling : ▪ Kompak dalam menunujukkan yel – yelnya. ▪ Skor atau nilai LKSnya tertinggi. ▪ Kelompok yang berhasil mengumpulkan bintang terbanyak hasil dari akumulasi anatar *game* dengan *tournament.* 🕮 ***Konfirmasi*** Dalam kegiatan konfirmasi, peneliti: ☞ Peneliti member kesempatan kepada siswa untuk bertnya tentang hal – hal yang belum diketahui siswa. ☞ mengadakan *post test.*	
12. Penutup Dalam kegiatan ini, peneliti : ☞ Mengingatkan pada siswa pada pertemuan selanjutnya masih menggunakan TGT. ☞ Meminta siswa untuk belajar tentang materi perbandingan, ☞ Peneliti dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama lalu mengucapkan salam.	5 menit

H. Penilaian

- ☞ Pre test
- ☞ LKS
- ☞ Game
- ☞ Tournament.
- ☞ Post test

Dlingo, Senin 18 maret 2013

Kepala madrasah	Peneliti
MUHAMMAD ZUHRI, S.Ag.	**NAZAMIM**
NIP.197512192005011001	**NIM.09481043**

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN SOAL

1. **TEST PRA TINDAKAN**
2. **KUNCI JAWABAN TEST PRA TINDAKAN**
3. **LKS SIKLUS I DAN 2**
4. **KUNCI LKS SIKLUS I DAN 2**
5. **PRE TEST DAN POST TEST SIKLUS I**
6. **KUNCI JAWABAN PRE TEST DAN POST TEST SIKLUS I**
7. **PRE TEST DAN POST TEST SIKLUS II**
8. **KUNCI JAWABAN PRE TEST DAN POST TEST SIKLUS I**

SOAL TEST PRA TINDAKAN

1. Dalam suatu keranjang terdapat 50 buah mangga. Setelah di periksa ternyata ditemukan 4 buah yang busuk. Presentase buah mangga yang busuk adalah…..
2. Ubahlah pecahan berikut ke bentuk persen :
   a. $\frac{11}{25}$: …
   b. $\frac{13}{25}$: ….
3. Pecahan berikut ubahlah ke bentuk pecahan desimal :
   c. $\frac{6}{25}$:
   d. $\frac{63}{125}$:
4. Bandingkan pecahan berikut ini dengan menyatakan kurang dari dan lebih dari :
   a. $\frac{2}{3}$ dengan $\frac{5}{7}$:
   b. 0,64 dengan $\frac{7}{10}$:
5. Hasil dari penjumlahan pecahan berikut ini adalah
   a. $\frac{3}{5} + \frac{4}{5}$:
   b. $\frac{2}{3} + \frac{3}{4}$:
6. Hasil dari 12% + $2\frac{1}{4}$ adalah ….
7. Hasil penjumlahan dari 0,6 + $\frac{2}{5}$ adalah …
8. Hasil dari $\frac{3}{4}$.+ 0,3 – 24% adalah ….
9. Hasil perkalian berikut ini adalah :
   a. 0,4 x 1,2 :
   b. 15% x 2,4 :
10. Hasil pembagian dari pecahan berikut ini adalah …
    a. 0,75 : $\frac{3}{8}$ =
    b. 4 : $\frac{3}{4}$ =

JUNCI JAWABAN
TEST PRA TINDAKAN

1. $\frac{4}{50} = \frac{4 \, x \, 2}{50 \, x \, 2} = \frac{8}{100} = 8\%$
2. a. $\frac{11}{25} = \frac{11 \, x \, 4}{25 \, x \, 4} = \frac{44}{100} = 44\%$

   b. $\frac{13}{25} = \frac{13 \, x \, 4}{25 \, x \, 4} = \frac{52}{100} = 0{,}52$
3. a. $\frac{6}{25} = \frac{6 \, x \, 4}{25 \, x \, 4} = \frac{24}{100} = 24\% = 0{,}24$

   b. $\frac{63}{125} = \frac{63 \, x \, 8}{125 \, x \, 8} = \frac{504}{1000} = 0{,}504$
4. a. $\frac{2}{3} = \frac{2 \, x \, 7}{3 \, x \, 7} = \frac{14}{21}$ dan $\frac{5}{7} = \frac{5 \, x \, 3}{7 \, x \, 3} = \frac{15}{21}$ jadi $\frac{14}{21} < \frac{15}{21}$

   b. $0{,}64 = \frac{64}{100}$ dan $\frac{7}{10} = \frac{7 \, x \, 10}{10 \, x \, 10} = \frac{70}{100}$ jadi $\frac{64}{100} < \frac{70}{100}$
5. a. $\frac{3}{5} + \frac{4}{5} = \frac{3+4}{5} = \frac{7}{5}$

   b. $\frac{2}{3} + \frac{3}{4} = \frac{2 \, x \, 4 + 3 \, x \, 3}{3 \, x \, 4} = \frac{8+ \, 9}{12} = \frac{17}{12}$
6. $12\% + 2\frac{1}{4} = \frac{12}{100} + \frac{9}{4} = \frac{12}{100} + \frac{225}{100} = \frac{237}{100} = 2 \, \frac{37}{100}$
7. $0{,}6 + \frac{2}{5} = \frac{6}{10} + \frac{4}{10} = \frac{10}{10} = 1$
8. $\frac{3}{4}.+ \, 0{,}3 - 24\% = \frac{3}{4} + \frac{3}{10} - \frac{24}{100} = \frac{75}{100} + \frac{30}{100} - \frac{24}{100} = \frac{81}{100}$
9. a. $0{,}4 \text{ x } 1{,}2 = \frac{4}{10} \text{ x } \frac{12}{10} = \frac{48}{100} = 0{,}48$

   b. $15\% \text{ x } 2{,}4 = 0{,}15 \text{ x } 2{,}4 = 0{,}36$
10. a. $0{,}75 : \frac{3}{8} = \frac{75}{100} : \frac{3}{8} = \frac{75}{100} \text{ x } \frac{\mathbf{8}}{3} = \frac{600}{300} = 2$

    b. $4 : \frac{3}{4} = \frac{4}{1} \text{ x } \frac{\mathbf{4}}{3} = \frac{4 \, x \, 4}{1 \, x \, 3} = \frac{16}{3}$

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
PERTEMUAN I SIKLUS I

NAMA KELOMPOK

……

ANGGOTA

1 …… 2 ……3 …… 4 …… 5 …….

1. Pak Rosid memiliki peternakan ayam kampung. 30 ekor betina dan 20 ekor jantan. Tentukan :
   a. Perbandingan ayam betina dan jantan.
   b. Perbandingan ayam betina dengan seluruh ayam.
   c. Perbandingan ayam jantan dengan seluruh ayam.
2. Sawah pak harsa berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjangnya 40 m dan lebar 16 meter. Tentukan :
   a. Perbandingan panjang dan lebarnya.
   b. Perbandingan luas dan kelilingnya.
3. Pak sholeh memiliki perkebunan kelapa. pohon kelapa yang dikelola pak sholih seluruhnya berjumlah 90 pohon. Perbandingan pohon kelapa yang sudah berbuah dan pohon kelapa yang belum berbuah adalah 12 : 3. Tentukan :
   a. Banyak pohon yang sudah berbuah dan yang belum berbuah.
   b. Perbandingan antara pohon yang belum berbuah dengan jumlah seluruh pohon.
4. Perbandingan siswa yang ikut hadrah dengan yang ikut drumband adalah 6 : 8. Jumlah siswa yang ikut Drumband adalah 40. Tentukan :
   a. Banyak siswa yang mengikuti hadrah..
   b. Perbandingan jumlah siswa yang ikut hadrah dengan jumlah seluruh siswa.
5. Sederhanakan perbandingan berikut :

KUNCI JAWABAN
SOAL LEMBAR KERJA SISWA (LKS) SIKLUS I

1. Perbandingan :
   a. Ayam betina dan jantan = 3 : 2
   b. Ayam betina dengan seluruh ayam = 2 : 5
   c. Ayam jantan dengan seluruh ayam = 3 : 5
2. Perbandingan :
   a. Panjang dan lebar = 6 : 2
   b. Luas dan kelilingnya = 80 : 14
3. Adalah …
   a. Berbuah : $\frac{12}{15}$ x 90 = 72 dan belum berbuah $\frac{3}{15}$ x 90 = 18
   b. Perbandingan yg belum berbuah dengan seluruh pohon kelapa adalah 18 : 90 = 1 : 5
4. Adalah …
   a. Banyak siswa yang mengikuti hadrah $\frac{6}{8}$ x 40 = 30
   b. Perbandingan yang hadrah dengan seluruh siswa = 3 : 7
5. Adalah …
   a. 6 : 7
   b. 2 : 7
   c. 1 : 12

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
PERTEMUAN 2 SIKLUS I

KELOMPOK

……..

Anggota

1 …….. 2 …….. 3 …….. 4 …….. 5 ……..

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

1. Jumlah pembilang dan penyebut suatu pecahan adalah 56. Nilai pecahan itu adalah $\frac{2}{5}$. Carilah pecahan itu!
2. Pembelian dan penjualan suatu barang berbanding 5 : 7. Dari penjualan itu memperoleh laba Rp. 32.800.00. tentukan harga pembelian dan penjualannya?.
3. Umur Ahmada dan umur Umaya berbanding 3 : 4. Jumlah umur mereka adalah 21 tahun. Berapa tahun umur mereka masing – masing?
4. Perbandingan jumlah uang Linda dan uang Chelsi adalah 5 : 7. Jika uang celsi Rp. 18.000.00 lebih banyak dari pada uang linda. Berapakah uang mereka masing – masing ?
5. Uang Mario adalah $1\frac{2}{3}$ uang Teguh. Jika dijumlahkan uang mereka adalah Rp. 273.600.00. berapa rupiah uang mereka masing – masing.

KUNCI JAWABAN
LKS PERTEMUAN 2 SIKLUS I

1. $\frac{2}{7}$ x 56 : $\frac{112}{7}$ = 16 dan $\frac{5}{7}$ x 56 : $\frac{280}{7}$ = 40 jadi pecahan itu $\frac{16}{40}$
2. Selisih perbandingan = 7 – 5 = 2, maka pembeliannya = $\frac{5}{2}$ x Rp. 32.800 = Rp. 82.000.00. penjualannya = $\frac{7}{2}$ x Rp. 32.800 = Rp. 114.800.00
3. Jumlah perbandingan = 3 + 4 = 7, maka umur Ahmada = $\frac{3}{7}$ x 21 = 9 tahun dan umur Umaya adalah $\frac{4}{7}$ x 21 = 12 tahun
4. Selisih perbandingan = 7 – 5 = 2. Maka uang mereka masing – masing adalah uang Linda = $\frac{5}{2}$ x Rp. 18.000.00 = Rp. 45.000.00 dan Uang celsi adalah $\frac{7}{2}$ x Rp. 18.000.00 = 63.000.00
5. $1\frac{2}{3} = \frac{5}{3}$, jadi selisih perbandingannya adalah 5 + 3 = 8. Maka Uang Mario = $\frac{5}{8}$ x Rp. 273.600.00 = Rp. 171.000.00 dan uang Teguh adalah $\frac{3}{8}$ x Rp. 273.000.00 = Rp. 102.600.00

SOAL PRE TEST
PERTEMUAN 1 SIKLUS 1

Nama : ..... NO. Abs ..... Induk .....

1. Uang Ghanis sebanyak Rp. 2.000.00 dan uang Afghan sebanyak Rp. 800.00. perbandingan uang Ghanis dan uang Afghan adalah…
2. Kelereng bayu = $1\frac{2}{3}$ kelereng arya. Perbandingan Kelereng bayu dan kelereng arya adalah …
3. Perbandingan panjang dan lebar sebidang sawah adalah 8 : 5. Panjang tanah itu adalah 128 m. Maka lebar sawah itu adalah…
4. Kelereng Divo $\frac{3}{5}$ x kelereng Nadiv. Jika selisih kelereng mereka 8 butir, berapa banyak kelereng mereka masing – masing ?
5. Jumlah umur Wahid dan umur Hasyim adalah 28 tahun. Jika umur Wahid dan umur Hasyim berbanding 5 : 2. Berapa jumlah umur mereka masing – masing

KUNCI JAWABAN
PRE TEST PERTEMUAN I SIKLUS I

1. Perbandingan uang ghanis dan uang afghan = 2000 : 800 = 5 : 2
2. Perbandingan kelereng bayu dengan arya = 5 : 3
3. $\frac{5}{8}$ x 128 = 80 meter.
4. Kelereng divo $\frac{3}{2}$ x 8 : 12 dan Kelereng Nadiv $\frac{5}{2}$ x 8 = 20
5. Umur wahid = $\frac{5}{7}$ x 28 = 20 dan umur hasyim = $\frac{2}{7}$ x 28 = 8

SOAL POST TEST
PERTEMUAN 2 SIKLUS 1

Nama : …… **NO. Abs** …… **Induk** ……

بسم الله الرحمن الرحيم

1. MI ma'arif kediwung berbentuk persegi panjang. Dengan panjang 64 meter dan lebar 8 meter. Tentukan :
   a. Perbandingan panjang dan lebarnya.
   b. Perbandingan Panjang dan luasnya.
2. Suatu pecahan memiliki perbandingan pembilang dan penyebut 3 : 8. Jika jumlah pembilang dan penyebutnya adalah 33, maka pecahan tersebut adalah…..
3. Pak muza beternak ayam dan bebek. Perbandingan ayam dan bebek adalah 9 : 6. Jika banyak ayam dan bebek adalah 270 ekor, maka berapa jumlah masing – masing ?
4. Tinggi badan wulan dan mentari adalah 8 : 6. Selisih tinggi badan keduanya 40 cm. berapakah tinggi badan masing – masing ?
5. Nilai sebuah pecahan adalah $\frac{2}{7}$. beda pembilang dan penyebut adalah 15. Carilah pecahan tersebut.
6. Perbandingan panjang dan lebar sebuah persegi panjang 5 : 3. Keliling persegi panjang tersebut adalah 192 cm. Tentukan panjang dan lebarnya.
7. Uang Mario adalah $1\frac{2}{3}$ uang Teguh. Jika dijumlahkan uang mereka adalah Rp. 273.600.00. berapa rupiah uang mereka masing – masing
8. Pembelian dan penjualan suatu barang berbanding 5 : 7. Dari penjualan itu memperoleh laba Rp. 32.800.00. tentukan harga pembelian dan penjualannya?.
9. Keliling sebuah kebun 208 m. Panjang kebun = $1\frac{2}{3}$ x lebarnya. Tentukan luas kebun tersebut.
10. Penjualan : pembelian = 7 : 4. Laba Rp. 48.900.00. Berapa rupiah

KUNCI JAWABAN SOAL
POST TEST PERTEMUAN 2 SIKLUS I

1. Perbandingan :
   a. panjang dan lebarnya = 64 : 8 = 8 : 1
   b. Panjang dan luasnya = 64 : 144 = 8 : 18 = 4 : 9
2. Pembilang = $\frac{8}{11}$ x 33 = 24 dan pentebutnya = $\frac{3}{11}$ x 33 = 9 jadi pecahan itu adalah $\frac{24}{9}$
3. Ayam = $\frac{9}{15}$ x 270 = 162 dan bebek = $\frac{6}{15}$ x 270 = 108
4. Tinggi badan wulan = $\frac{8}{2}$ x 40 = 160 cm. dan Mentari = $\frac{6}{2}$ x 40 = 120 cm.
5. Pembilang = $\frac{2}{5}$ x 15 = 6 dan penyebutnya = $\frac{7}{5}$ x 15 = 21, jadi pecahan itu adalah $\frac{6}{21}$
6. Panjang = $\frac{5}{8}$ x 192 = 120 dan lebarnya = $\frac{3}{8}$ x 192 = 72
7. Uang Mario $\frac{5}{8}$ x 273.600.00 = Rp. 171.000 dan uang Teguh $\frac{3}{8}$ x 273.600.00 = Rp. 102.600.00
8. Pembelian $\frac{5}{2}$ x 32.800.00 = Rp. 82.000.00, Penjualannya = $\frac{7}{2}$ x 32.800.00 = Rp. 114.800.00
9. Panjang = 130 dan lebar = 78. Luas = 130 x 78 = 10.140 m²
10. Pembelian $\frac{4}{3}$ x 48.900.00 = Rp. 65.200.00, Penjualan = $\frac{7}{3}$ x 48.900.00 = Rp. 114.100.00

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
PERTEMUAN I SIKLUS 2

KELOMPOK

……

ANGGOTA

1 …… 2 …… 3 …… 4 …… 5 ……

1. Bentuk paling sederhana dari perbandingan di bawah ini adalah :
   a. $\frac{18}{36}$
   b. $\frac{240}{480}$
2. Di dalam sebuah kotak terdapat 30 kelereng, yaitu 15 kelereng merah, 10 kelereng biru dan 5 kelereng hijau. Tentukan perbandingan banyak kelereng merah dan biru, kelereng biru dengan hijau dan hijau dengan seluruh kelereng.
3. Siswa kelas VI berjumlah 12 orang siswa. Siswa laki – laki berjumlah 6 orang siswa. Tentukan :
   a. Banyak siswa perempuan
   b. Perbandingan antara siswa perempuan dengan siswa laki – laki, dan siswa perempuan dengan seluruh siswa.
4. Nilai sebuah pecahan adalah $\frac{4}{6}$, berapa perbandingan pembilang dan penyebutnya.
5. Uang dana dibandingkan uang faqqi 2 : 3. Jika jumlah uang keduanya Rp. 45.000.00. tentukan, banyak uang dana dan uang Faqqi
6. Jumlah pembilang dan penyebut sebuah pecahan adalah 80. Jika perbandingan pembilang dan penyebut 21 : 19. Carilah pecahan tersebut.
7. Perbandingan harga lama dengan harga baru adalah 4 : 7. Jika harga lama adalah Rp. 48.000.00, tentukan harga yang baru.
8. Perbandingan panjang dan lebar adalah 5 : 3. Jika keliling persegi panjang tersebut adalah 192 cm. berapa panjang dan lebarnya.
9. Umur nezam $1\frac{2}{3}$ umur Isti. Selisih umur mereka adalah 12 tahun. Tentukan Jumlah umur.
10. Kelereng Rahman = $1\frac{2}{3}$ kelereng Rahim. Perbandingan Kelereng

KUNCI JAWABAN
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
PERTEMUAN I SIKLUS 2

1. a. 1 : 2 dan b. 1 : 2
2. merah : biru = 15 : 10 = 3 : 2. Dan biru : hijau = 15 : 5 = 3 : 1
3. banyak siswa perempuan = 6 orang siswa. Dan perbandingan siswa perempuan dengan siswa laki – laki = 6 : 6 = 1 : 1
4. 4 : 6
5. Uang Dana $\frac{2}{5}$ x 45.000.00 = Rp. 18.000.00, uang Faqqi = $\frac{3}{5}$ x 45.000.00 = Rp. 27.000.00
6. Pembilang = $\frac{21}{40}$ x 80 = 42, penyebut = $\frac{19}{40}$ x 80 = 38.
7. Harga yang baru adalah $\frac{7}{11}$ x 48.000 = Rp. 30.545.00
8. Panjang = $\frac{5}{8}$ x 192 = 120 dan lebarnya = $\frac{3}{8}$ x 192 = 72
9. Umur nezam $\frac{5}{2}$ x 12 = 30 tahun

   Umur isti $\frac{3}{2}$ x 12 = 18 tahun
10. Perbandingan kelereng Rahman dengan Rahim = 5 : 3

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
Pertemuan 2 Siklus 2

KELOMPOK

……

ANGGOTA

1 …… 2 …… 3 …… 4 …… 5 ……

1. Jumlah pembilang dan penyebut suatu pecahan adalah 56. Nilai pecahan itu adalah $\frac{2}{5}$. Carilah pecahan itu!
2. Pembelian dan penjualan suatu barang berbanding 5 : 7. Dari penjualan itu memperoleh laba Rp. 32.800.00. tentukan harga pembelian dan penjualannya?.
3. Umur Ahmada dan umur Umaya berbanding 3 : 4. Jumlah umur mereka adalah 21 tahun. Berapa tahun umur mereka masing – masing?
4. Perbandingan jumlah uang Linda dan uang Chelsi adalah 5 : 7. Jika uang celsi Rp. 18.000.00 lebih banyak dari pada uang linda. Berapakah uang mereka masing – masing ?
5. Uang Mario adalah $1\frac{2}{3}$ uang Teguh. Jika dijumlahkan uang mereka adalah Rp. 273.600.00. berapa rupiah uang mereka masing – masing

KUNCI JAWABAN
LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
PERTEMUAN 2 SIKLUS 2

1. $\frac{2}{7}$ x 56 : $\frac{112}{7}$ = 16 dan $\frac{5}{7}$ x 56 : $\frac{280}{7}$ = 40 jadi pecahan itu $\frac{16}{40}$
2. Selisih perbandingan = 7 – 5 = 2, maka pembeliannya = $\frac{5}{2}$ x Rp. 32.800 = Rp. 82.000.00. penjualannya = $\frac{7}{2}$ x Rp. 32.800 = Rp. 114.800.00
3. Jumlah perbandingan = 3 + 4 = 7, maka umur Ahmada = $\frac{3}{7}$ x 21 = 9 tahun dan umur Umaya adalah $\frac{4}{7}$ x 21 = 12 tahun
4. Selisih perbandingan = 7 – 5 = 2. Maka uang mereka masing – masing adalah uang Linda = $\frac{5}{2}$ x Rp. 18.000.00 = Rp. 45.000.00 dan Uang celsi adalah $\frac{7}{2}$ x Rp. 18.000.00 = 63.000.00
5. $1\frac{2}{3} = \frac{5}{3}$, jadi selisih perbandingannya adalah 5 + 3 = 8. Maka Uang Mario = $\frac{5}{8}$ x Rp. 273.600.00 = Rp. 171.000.00 dan uang Teguh adalah $\frac{3}{8}$ x Rp. 273.000.00 = Rp. 102.600.00

SOAL PRE TEST
Pertemuan 1 Siklus 2

Nama : …… No. Abs. …….. No. Induk ……

بسم الله الرحمن الرحيم

1. Uang Nelly sebanyak Rp. 2.400.00 dan uang Aska sebanyak Rp. 4.800.00. perbandingan uang Nelly dan uang Aska adalah…
2. Kelereng Indra = $2\frac{2}{3}$ kelereng Aziz. Perbandingan Kelereng Indra dan kelereng Aziz adalah …
3. Perbandingan panjang dan lebar sebidang sawah adalah 8 : 5. Panjang tanah itu adalah 128 m. Maka lebar sawah itu adalah…
4. Kelereng Bima $\frac{3}{5}$ x kelereng Arya. Jika selisih kelereng mereka 8 butir, berapa banyak kelereng mereka masing – masing ?
5. Jumlah umur Umar dan umur Ali adalah 28 tahun. Jika umur umar dan umur Ali berbanding 5 : 2. Berapa jumlah umur mereka masing - masing

KUNCI JAWABAN
Pre Test Pertemuan 1 Siklus 2

1. Perbandingan uang Nelly dan uang Aska = 2.400 : 4.800 = 1 : 2
2. Perbandingan kelereng Indra dengan Aziz = 8 : 3
3. $\frac{5}{8}$ x 128 = 80 meter.
4. Kelereng Bima $\frac{3}{2}$ x 8 : 12 dan Kelereng Arya $\frac{5}{2}$ x 8 = 20
5. Umur Umar = $\frac{5}{7}$ x 28 = 20 dan umur Ali = $\frac{2}{7}$ x 28 = 8

SOAL PRE TEST
Pertemuan 2 Siklus 2

Nama : …… No. Abs. …… No. Induk ……

1. Jumlah pembilang dan penyebut suatu pecahan adalah 56. Nilai pecahan itu adalah $\frac{2}{5}$. Carilah pecahan itu!
2. Pembelian dan penjualan suatu barang berbanding 5 : 7. Dari penjualan itu memperoleh laba Rp. 32.800.00. tentukan harga pembelian dan penjualannya?.
3. Umur Abi dan umur Dzar berbanding 3 : 4. Jumlah umur mereka adalah 21 tahun. Berapa tahun umur mereka masing – masing?
4. Perbandingan jumlah uang Aisya dan uang Fatimah adalah 5 : 7. Jika uang Fatimah Rp. 18.000.00 lebih banyak dari pada uang linda. Berapakah uang mereka masing – masing ?
5. Uang Mikail adalah $1\frac{2}{3}$ uang Ibrahim. Jika dijumlahkan uang mereka adalah Rp. 273.600.00. berapa rupiah uang mereka masing – masing

KUNCI JAWABAN
Pre Test Pertemuan 2 Siklus 2

1. $\frac{2}{7}$ x 56 : $\frac{112}{7}$ = 16 dan $\frac{5}{7}$ x 56 : $\frac{280}{7}$ = 40 jadi pecahan itu $\frac{16}{40}$
2. Selisih perbandingan = 7 – 5 = 2, maka pembeliannya = $\frac{5}{2}$ x Rp. 32.800 = Rp. 82.000.00. penjualannya = $\frac{7}{2}$ x Rp. 32.800 = Rp. 114.800.00
3. Jumlah perbandingan = 3 + 4 = 7, maka umur Abi = $\frac{3}{7}$ x 21 = 9 tahun dan umur Dzar adalah $\frac{4}{7}$ x 21 = 12 tahun
4. Selisih perbandingan = 7 – 5 = 2. Maka uang mereka masing – masing adalah uang Aisya = $\frac{5}{2}$ x Rp. 18.000.00 = Rp. 45.000.00 dan Uang Fatimah adalah $\frac{7}{2}$ x Rp. 18.000.00 = 63.000.00
5. $1\frac{2}{3} = \frac{5}{3}$, jadi selisih perbandingannya adalah 5 + 3 = 8. Maka Uang Mikail = $\frac{5}{8}$ x Rp. 273.600.00 = Rp. 171.000.00 dan uang Ibrahim adalah $\frac{3}{8}$ x Rp. 273.000.00 = Rp. 102.600.00

SOAL POST TEST
PERTEMUAN 2 SIKLUS 2

Nama ..... No.Abs ..... No.Induk .....

1. Uang amir disbanding uang ferdi 5 : 7. Jika uang ferdi Rp. 13.000.00 lebih banyak dari pada uang amir. Tenutukan jumlah uang mereka masing – masing.
2. Perbandingan umur evi dan umur eni 4 tahun yang lalu 3 : 2. Jika umur evi sekarang 19 tahun. Berapa umur eni sekarang.
3. Nilai sebuah pecahan adalah $\frac{3}{8}$. Jika penyebut pecahan itu 20 lebih besar dari pada pembilangnya. Tentukan pecahan tersebut.
4. Penjualan : pembelian = 7 : 4. Jika keuntungan Rp. 48.900.00. berapa rupiah penjualan dan pembeliannya.
5. Perbandingan uang alfa = $1\frac{2}{3}$ uang andi. Jika jumlah uang mereka Rp. 96.000.00, maka selisih uang mereka adalah.
6. $\frac{3}{5}$ dari uang ayah adalah Rp. 723.000.00, maka uang ayah seluruhnya adalah..
7. Perbandingan panjang dan lebar suatu persegi panjang adalah 5 : 4. Jika kelilingnya 108 cm. Maka luas persegi panjang tersebut adalah..
8. Perbandingan jumalh uang harun dan madun 5 : 7. Jika uang madun adalah Rp. 18.000.00 lebih banyak dari uang harun. Tentukan uang mereka masing – masing.
9. Pak salam membagi uang sebesar 1.450.000.00 kepada 2 orang anaknya. Bagian masing – masing berbanding $\frac{2}{3}$. Tentukan uang mereka masing – masing.
10. Keliling sebuah kebun 208 m. panjang kebun = $1\frac{2}{3}$ x lebarnya. Tentukan luas kebun tesebut.

KUNCI JAWABAN POST TEST PERTEMUAN 2 SIKLUS 2

1. Uang Amir = Rp. 32.500.00
   Uang ferdi = Rp. 45.500.00
2. $\frac{2}{3}$ x 15 = 10 maka 10 + 4 tahun = 14 tahun (*19 – 4thn yg lalu = 15)*
3. $\frac{12}{32}$
4. Penjualan = Rp. 114.100.00
   Pembelian = Rp. 62.200.00
5. Rp. 24.000.00
6. $\frac{5}{3}$ x 723.000.00 = 1.205.000.00
7. Lebar : $\frac{5}{9}$ x 108 = 60. Panjang $\frac{4}{9}$ x 108 = 48 maka Luas = pxl = 60 x 48 = 2.880m²
8. Selisih 2. Uang harun = $\frac{5}{2}$ x Rp. 18.000.00= Rp. 45.000.00 dan uang Madun = $\frac{7}{2}$ x Rp. 18.000.00 = rp. 63.000.00
9. $\frac{2}{5}$ x 1.450.000.00 = Rp. 580.000.00 dan $\frac{3}{5}$ x 1.450.000.00 = Rp. 870.000.00
10. $\frac{5}{8}$ x 208 = 130 dan $\frac{3}{8}$ x 208 = 78 jd luasnya adl = 130 x 78 = 10.140m²

SIKLUS I
PERTEMUAN I

Instrument Game

KARTU PERTANYAAN (QUIZ)

Tentukan Perbandingan banyak kelereng biru dan kelereng hijau ! ……”

carilah persamaan penulisan perbandingan dibawah ini yaitu 20 : 30…..”

“ umur andi adalah 15 tahun dan umur budi adalah 20 tahun, berapa perbandingan umur andi dan umur budi .....?”

SIKLUS I
PERTEMUAN I

Instrument Game

KARTU PERMAINAN (GAME)

Nyanyikan Bersama Dengan Kelompokmu Lagu Balonku Ada Lima Dengan Huruf Vocal Diganti A Semua Dan Liriknya Diganti Dengan Irama Timur Tengah Secara Kompak !".

‘‘ tataplah wajah teman sekelompokmu, rapikan rambutnya yang berantakan, bersihkan wajahnya dengan tissue, dan buat dia tersenyum semanis mungkin

“ susunlah huruf berikut sehingga membentuk sebuah kata dalam waktu 10 detik !

“I-S-A-T-S-R-E-P”.

SIKLUS II
PERTEMUAN I

Instrument Game

KARTU PERTANYAAN (QUIZ)

nilai sebuah pecahan adalah $\frac{3}{5}$…., berapa perbandingan pembilang dan penyebutnya?”

“ kelereng Putra adalah 20 butir dan kelereng Rizki adalah 30 butir, tuliskan jumlah kelereng mereka masing – masing dalam bentuk perbandingan!”

“ umur uang Hakky dibanding umur Makky adalah 2:3, jika umur Hakky adalah 12 tahun berapa umur Makky..?”

SIKLUS II
PERTEMUAN I

Instrument Game

KARTU PERMAINAN (GAME)

"Nyanyikan bersama kelompokmu lagu *ibu kita kartini*, dan harus dinyanyikan secara kompak!".

"" nyanyikan sebuah lagu dengan sedikit gerakan atau tarian lucu sehingga bisa membuat kelompok lain tertawa!".

" bentuklah kelompokmu menjadi sebuah segitiga sama kaki dalam waktu 10 detik !".

Waktu Untuk Menjawab 60 Detik/Siswa

SIKLUS I **Instrument TOURNAMENT**

1. Bentuk paling sederhana dari perbandingan di bawah ini adalah :
   a. $\frac{18}{36}$
   b. $\frac{240}{480}$
2. Di dalam sebuah kotak terdapat 30 kelereng, yaitu 15 kelereng merah, 10 kelereng biru dan 5 kelereng hijau. Tentukan perbandingan banyak kelereng merah dan biru, kelereng biru dengan hijau dan hijau dengan seluruh kelereng.
3. Siswa kelas VI berjumlah 12 orang siswa. Siswa laki – laki berjumlah 6 orang siswa. Tentukan :
   a. Banyak siswa perempuan
   b. Perbandingan antara siswa perempuan dengan siswa laki – laki, dan siswa perempuan dengan seluruh siswa.
4. Nilai sebuah pecahan adalah $\frac{4}{6}$, berapa perbandingan pembilang dan penyebutnya.
5. Uang dana dibandingkan uang faqqi 2 : 3. Jika jumlah uang keduanya Rp. 45.000.00. tentukan, banyak uang dana dan uang Faqqi
6. Jumlah pembilang dan penyebut sebuah pecahan adalah 80. Jika perbandingan pembilang dan penyebut 21 : 19. Carilah pecahan tersebut.
7. Perbandingan harga lama dengan harga baru adalah 4 : 7. Jika harga lama adalah Rp. 48.000.00, tentukan harga yang baru.
8. Perbandingan panjang dan lebar adalah 5 : 3. Jika keliling persegi panjang tersebut adalah 192 cm. berapa panjang dan lebarnya.
9. Umur nezam $1\frac{2}{3}$ umur Isti. Selisih umur mereka adalah 12 tahun. Tentukan Jumlah umur.
10. Kelereng Rahman = $1\frac{2}{3}$ kelereng Rahim. Perbandingan Kelereng rahman dan kelereng Rahim adalah …

SIKLUS II

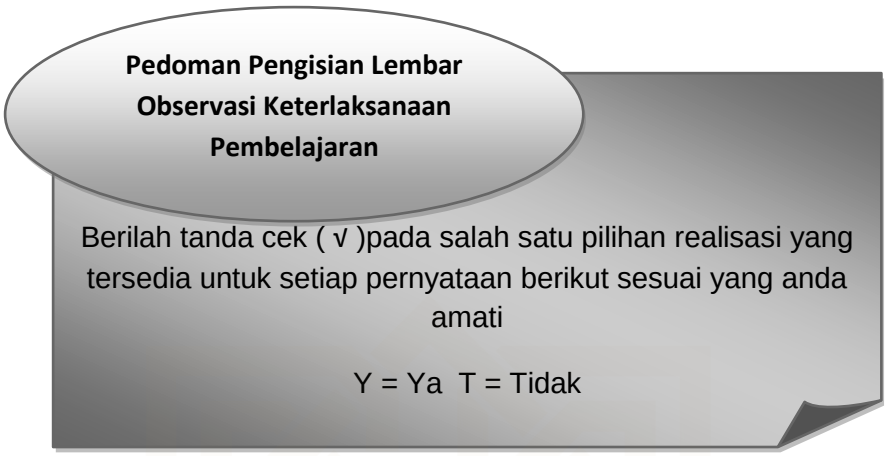
Instrument TOURNAMENT

Waktu Untuk Menjawab 60 Detik/Siswa

1. Jumlah pembilang dan penyebut suatu pecahan adalah 56. Nilai pecahan itu adalah $\frac{2}{5}$. Carilah pecahan itu!
2. Pembelian dan penjualan suatu barang berbanding 5 : 7. Dari penjualan itu memperoleh laba Rp. 32.800.00. tentukan harga pembelian dan penjualannya?.
3. Umur Abi dan umur Dzar berbanding 3 : 4. Jumlah umur mereka adalah 21 tahun. Berapa tahun umur mereka masing – masing?
4. Perbandingan jumlah uang Aisya dan uang Fatimah adalah 5 : 7. Jika uang Fatimah Rp. 18.000.00 lebih banyak dari pada uang linda. Berapakah uang mereka masing – masing ?
5. Uang Mikail adalah $1\frac{2}{3}$ uang Ibrahim. Jika dijumlahkan uang mereka adalah Rp. 273.600.00. berapa rupiah uang mereka masing – masing
6. Uang Nelly sebanyak Rp. 2.400.00 dan uang Aska sebanyak Rp. 4.800.00. perbandingan uang Nelly dan uang Aska adalah…
7. Kelereng Indra = $2\frac{2}{3}$ kelereng Aziz. Perbandingan Kelereng Indra dan kelereng Aziz adalah …
8. Perbandingan panjang dan lebar sebidang sawah adalah 8 : 5. Panjang tanah itu adalah 128 m. Maka lebar sawah itu adalah…
9. Kelereng Bima $\frac{3}{5}$ x kelereng Arya. Jika selisih kelereng mereka 8 butir, berapa banyak kelereng mereka masing – masing ?
10. Jumlah umur Umar dan umur Ali adalah 28 tahun. Jika umur umar dan umur Ali berbanding 5 : 2. Berapa jumlah umur mereka masing - masing

LAMPIRAN 3

1. **HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN TGT.**
2. **CATATAN LAPANGAN**



LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMNET (TGT)

Hari : Senin, 1 April 2013.
Tanggal : 1 April 2013.
Siklus / pertemuan : 1 / 1
Materi pelajarn : **Perbandingan**

No	Aspek Yang Di Amati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
1	**Pendahuluan**						
	a. peneliti memuliai pembelajaran dengan salam	√					
	b. peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi	√					
	c. peneliti menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournamnet* (TGT)	√					
	d. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa	√					
	e. Peneliti Mengadakan *pre test*	√					
	f. Peneliti Membentuk Kelompok	√					
2	**Presentase Kleas**						
	a. Peneliti dapat menjelaskan materi dengan baik	√					
	b. Siswa memeperhatikan pejelasan peneliti denagn seksama	√					
	c. Peneliti menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami	√					

3	**Belajar kelompok *(Teams)***						
	a. Peneliti mengkondisikan kelas menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen	√					
	b. Siswa bergabung sesuai dengan kelompok masing-masing	√					
	c. Peneliti membagikan LKS	√					
	d. Peneliti membimbing kelompok belajar	√					
	e. Siswa aktif berdiskusi dalam mengerjakan LKS		√				
	f. Siswa saling bekerja sama		√				
	g. Peneliti berkeliling kelas memantau diskusi siswa		√				
	h. Peneliti membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	i. Siswa saling bertukar ide		√				
4	**Permainan *(Game)***						
	a. Peneliti membacakan aturan permainan	√					
	b. Peneliti mempersiapkan kartu game	√					
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap		√				
	d. Siswa antusias melaksanakan permainan	√					
5	**Tournament *(Pertandingan)***						
	a. Peneliti membacakan aturan permainan		√				
	b. Peneliti mengkondisikan siswa untuk bersiap mengikuti tournament		√				
	c. Siswa sangat antusias mengikuti tournament		√				
	d. Siswa mampu memahami soal yang dibacakan peneliti		√				
6	**Skor kemajuan kelompok / individu**						
	a. Peneliti memeberikan nilai awal kepada siswa	√					
	b. Peneliti memberikan nilai hasil permainan	√					
	c. Peneliti membuat kriteria nilai	√					
	d. Peneliti memeberikan skor sesuai peningkatan siswa	√					
7	**Penghargaan (Reward)**						
	a. Peneliti memeberikan bintang penghargaan	√					

	b. Peneliti memberikan hadiah	√					
8	**Penutup**						
	a. Peneliti memberikan motivasi	√					
	b. Peneliti memberikan kesimpulan	√					
	c. Peneliti dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam.	√					

Bantul, 1 april 2013.
Observer

SUNARDI, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMNET* (TGT)

Hari : Kamis.
Tanggal : 4 April 2013.
Siklus / pertemuan : 1 / 2
Materi pelajarn : **Jumlah dan selisih Perbandingan**

No	Aspek Yang Di Amati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
1	**Pendahuluan**						
	a. Peneliti memulai pembelajaran dengan salam	√					
	b. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menyampaikan materi	√					
	c. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa	√					
	d. Peneliti Mengadakan *Pre test*	√					
	e. Peneliti mengaitkan materi yang akan di bahas dengan masalah sehari-hari	√					
2	**Presentase Kelas**						
	d. Peneliti dapat menjelaskan materi dengan baik	√					
	e. Siswa memeperhatikan pebjelasan peneliti denagn seksama	√					
	f. Peneliti menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami	√					
3	**Belajar kelompok *(Teams)***						
	j. Peneliti mengkondisikan kelas menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen	√					
	k. Siswa bergabung sesuai dengan kelompok masing-masing	√					
	l. Peneliti membagikan LKS	√					
	m. Peneliti membimbing kelompok belajar	√					
	n. Siswa aktif berdiskusi dalam mengerjakan LKS	√					
	o. Siswa saling bekerja sama	√					
	p. Peneliti berkeliling kelas memantau diskusi siswa	√					

	q. Peneliti membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	r. Siswa saling bertukar ide	√					
4	**Permainan *(Game)***						
	e. Peneliti membacakan aturan permainan	√					
	f. Peneliti mempersiapkan kartu game	√					
	g. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap	√					
	h. Siswa antusias melaksanakan permainan	√					
5	**Tournament *(Pertandingan)***						
	e. Peneliti membacakan aturan permainan		√				
	f. Peneliti mengkondisikan siswa untuk bersiap mengikuti tournament		√				
	g. Siswa sangat antusias mengikuti tournament		√				
	h. Siswa mampu memahami soal yang dibacakan peneliti		√				
6	**Skor kemajuan kelompok / individu**						
	e. Peneliti memeberikan nilai awal kepada siswa	√					
	f. Peneliti memberikan nilai hasil permainan	√					
	g. Peneliti membuat criteria nilai	√					
	h. Peneliti memeberikan skor sesuai peningkatan siswa	√					
7	**Penghargaan *(Reward)***						
	c. Peneliti memeberikan bintang penghargaan	√					
	d. Peneliti memberikan hadiah	√					
8	**Penutup**						
	d. Peneliti memberikan *Post test*	√					
	e. Peneliti memberikan kesimpulan	√					
	f. Peneliti dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam.	√					

Bantul, 4 april 2013.

SUNARDI, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT)

Hari : Senin,
Tanggal : 8 April 2013.
Siklus / pertemuan : 2 / 1
Materi pelajarn : **Perbandingan**

No	Aspek Yang Di Amati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
1	**Pendahuluan**						
	a. peneliti memuliai pembelajaran dengan salam	√					
	b. peneliti menyampaikan tujuan pembelajarn sebelum menyampaikan materi	√					
	c. peneliti menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif *Tipe Teams-Games-Tournamnet* (TGT)	√					
	d. Peneliti memberikan motivasi kepada siswa	√					
	e. Peneliti mengaitkan materi yang akan di bahas dengan materi sebelumnya	√					
	f. Peneliti memberikan *pre test*	√					
2	**Presentase Kleas**						
	g. Peneliti dapat menjelaskan materi dengan baik	√					
	h. Siswa memeperhatikan pebjelasan peneliti denagn seksama	√					
	i. Peneliti menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami	√					
3	**Belajar kelompok *(Teams)***						
	s. Peneliti mengkondisikan kelas menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen	√					
	t. Siswa bergabung sesuai dengan kelompok masing-masing	√					
	u. Peneliti membagikan LKS	√					
	v. Peneliti membimbing kelompok belajar	√					
	w. Siswa aktif berdiskusi dalam mengerjakan LKS	√					
	x. Siswa saling bekerja sama	√					

	a. Peneliti berkeliling kelas memantau diskusi siswa	√					
	b. Peneliti membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	c. Siswa saling bertukar ide	√					
	d. Peneliti memeberikan *pre test*	√					
4	**Permainan (Game)**						
	i. Peneliti membacakan aturan permainan	√					
	j. Peneliti mempersiapkan kartu game	√					
	k. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap	√					
	l. Siswa antusias melaksanakan permainan	√					
5	**Tournament (Pertandingan)**						
	i. Peneliti membacakan aturan permainan		√				
	j. Peneliti mengkondisikan siswa untuk bersiap mengikuti tournament		√				
	k. Siswa sangat antusias mengikuti tournament		√				
	l. Ssiwa mampu memahami soal yang dibacakan peneliti		√				
6	**Skor kemajuan kelompok / individu**						
	a. Peneliti memeberikan nilai awal kepada siswa	√					
	b. Peneliti memberikan nilai hasil permainan	√					
	c. Peneliti membuat criteria nilai	√					
	d. Peneliti memeberikan skor sesuai peningkatan siswa	√					
7	**Penghargaan (Reward)**						
	e. Peneliti memeberikan bintang penghargaan	√					
8	**Penutup**						
	a. Peneliti memberikan PR		√				
	b. Peneliti memberikan kesimpulan	√					
	c. Peneliti dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam.	√					

Bantul, 8 April 2013.

SUNARDI, S.Pd

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMNET (TGT)

Hari : Kamis.
Tanggal : 15 Mei 2013.
Siklus / pertemuan : 2 / 2
Materi pelajarn : **Jumlah dan selisih Perbandingan**

No	Aspek Yang Di Amati	Dilakukan		Skor			
		Y	T	1	2	3	4
1	**Pendahuluan**						
	a. Peneliti memuliai pembelajaran dengan salam	√					
	b. peneliti menyampaikan tujuan pembelajarn sebelum menyampaikan materi		√				
	c. peneliti menyampaikan prosedur pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournamnet* (TGT)	√					
	d. Peneliti memberikan motivasi dan appersepsi	√					
	e. Peneliti mengadakan *pre test*	√					
2	**Presentase Kelas**						
	a. Peneliti dapat menjelaskan materi dengan baik	√					
	b. Siswa memeperhatikan pebjelasan peneliti denagn seksama	√					
	c. Peneliti menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami	√					
3	**Belajar kelompok *(Teams)***						
	a. Peneliti mengkondisikan kelas menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen	√					
	b. Siswa bergabung sesuai dengan kelompok masing – masing	√					
	c. Peneliti membagikan LKS	√					
	d. Peneliti membimbing kelompok belajar	√					
	e. Siswa aktif berdiskusi dalam mengerjakan LKS	√					
	f. Siswa saling bekerja sama	√					
	g. Peneliti berkeliling kelas memantau diskusi siswa	√					

	h. Peneliti membantu siswa yang mengalami kesulitan	√					
	i. Siswa saling bertukar ide	√					
4	**Permainan *(Game)***						
	a. Peneliti membacakan aturan permainan		√				
	b. Peneliti mempersiapkan kartu game		√				
	c. Siswa berani menjawab pertanyaan dengan mantap		√				
	d. Siswa antusias melaksanakan permainan		√				
5	**Tournament *(Pertandingan)***						
	a. Peneliti membacakan aturan permainan	√					
	b. Peneliti mengkondisikan siswa untuk bersiap mengikuti tournament	√					
	c. Siswa sangat antusias mengikutio tournament	√					
	d. Siswa mampu memahami soal yang dibacakan peneliti	√					
6	**Skor kemajuan kelompok / individu**						
	a. Peneliti memberikan nilai awal kepada siswa	√					
	b. Peneliti memberikan nilai hasil permainan	√					
	c. Peneliti membuat criteria nilai	√					
	d. Peneliti memeberikan skor sesuai peningkatan siswa	√					
7	**Penghargaan *(Reward)***						
	a. Peneliti memeberikan bintang penghargaan	√					
	b. Peenliti memberikan hadiah	√					
8	**Penutup**						
	d. Peneliti memberikan *Post test*	√					
	e. Peneliti memberikan kesimpulan	√					
	f. Peneliti dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam.	√					

Bantul, 15 Mei 2013.

SUNARDI, S.Pd

CATATAN LAPANGAN

PRA TINDAKAN

Metode Pengumpulan Data : Observasi Pertemuan Pra Tindakan
Hari / Tanggal : Kamis, 1 Maret 2013
Jam : 07.30 – 09.05
Lokasi : Kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo
==========

Deskripsi Data :

Dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 21 maret 2013. Pukul 07.35 sampai dengan pukul 09.05 WIB adalah waktu untuk pembelajaran matematika kelas V MI Ma'arif Kediwung. Tepat pukul 07.30 WIB, BEL tanda masuk berbunyi. Lantas peneliti ditemani teman sejawat beranjak memasuki ruang kelas V untuk melaksanakan KBM seperti biasanya. Setelah sampai di dalam ruang kelas, terlihat beberapa kursi siswa masih kosong yang menandakan belum seluruh siswa masuk ruangan. Sejenak peneliti dan teman sejawat yang bertugas sebagi obsever menuggu siswa lengkap. Sekitar pukul 07.40 WIB peneliti siap memulai pembelajaran. Peneliti mengawali pembelajaran dengan dengan berdoa bersama yaitu membaca alfatehah dilanjutkan dengan doa akan belajar. Setelah selasai berdoa, peneliti mengucapkan salam dan mempresensi siswa. Pada hari itu siswa hadir semua. Pada pembelajaran matematika kali ini, siswa diberi test untuk untuk megukur prestasi belajar awal matematika. Test berupa 10 soal essay tentang Pecahan.

Peneliti beserta observer membagikan lembar soal kepada siswa. Peneliti meminta siswa untuk mengerjakan soal – soal tersebut selama 15 menit, dan tidak boleh mencontek dengan teman sebangkunya. Selesai mengerjakan soal, peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan kembali lembar soal test masing – masing. Setelah itu dilanjutkan kegiatan pembahasan soal yang telah sampaikan awal. Materi soal tersebut adalah tentang pecahan. Saat peneliti menjelaskan tentang materi yang ada di soal tersebut, Nampak banyak siswa yang ramai sendiri. Bahkan banyak siswa yang mondar – mandir di kelas seperti waktu sebelumnya. Melihat suasana kelas yang cukup gaduh, peneliti meminta siswa untuk tenang dan kembali ke tempat duduknya masing – masing. Kemudian setelah itu peneliti

meminta siswa untuk mencatat hasil pembahasan materi yang ada di papan tulis. Dari tugas mencatat yang diberikan oleh peneliti, ada beberapa siswa yang mendekat maju dengan menumpang duduk di kursi temannya yang berada di deretan paling depan. Nampaknya siswa ini tidak bisa melihat dengan begitu jelas tulisan yang ada di papan tulis. Bahkan juga terlihat salah satu siswa laki – laki yang duduk bersila di lantai untuk menyalin tulisan yang dicatat oleh peneliti. Setelah selesai pembahasan, dilanjutkan dengan pencocokan jawaban soal. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan kembali hasil pencocokan tersebut. Hasilnya hanya 3 siswa dari 15 siswa kelas V yang mampu mengerjakan soal dengan baik dengan nilai masing – masing, Zahrotul jannah memperoleh nilai 80, Abi nawa 70 dan Alwi meida 70.

Waktu menunjukkan pukul 08.50, jam pelajaran hampir selesai. Pada kesempatan ini peneliti menjelaskan kepad siswa bahwa selama 4 pertemuan ke depan akan di adakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Peneliti juga mengumumkan daftar nama beserta anggota kelompok belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tersebut. Tidak lupa peneliti meminta masing – masing kelompok untuk menyiapkan *yel-yel* kekompakan.

Setelah dipastikan siswa siap dengan model pembelajaran tersebut, peneliti mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa bersama – sama lalu mengucapkan salam.

CATATAN LAPANGAN 1

Metode Pengumpulan Data : Observasi Pertemuan 1 Siklus 1
Hari / Tanggal : Senin, 1 April 2013
Jam : 07.30 – 09.05
Lokasi : Kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo
==========

Deskripsi Data :

Observasi ini adalah observasi yang dilaksanakan di kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo. Observasi dilakuakn dalam rangka penelitian tindakan kelas. Dalam observasi ini peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yaitu Bapak Sunardi, S.Pd. untuk mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournamnet* (TGT).

Proses pembelajarn di awali oleh peneliti dengan salam dilanjutkan dengan berdoa bersma dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian peneliti memberikan appersepsi dan motivasi kepada siswa. Kemudian peneliti menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakasanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Peneliti dibantu oleh observer membagikan lembar soal pre test, yang telah disusun oleh peneliti. Siswa diberi waktu 2o menit untuk mengerjakannya. Setelah dilaksanakn *pre test*, peneliti meminta kepada siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing – masing. Kemudian peneliti dibantu oleh observer membagikan soal LKS. Siswa diberi waktu 25 menit untuk mengerjakan LKS secara berkelompok, setelah itu peneliti membahas bersama – sama dengan para siswa. Selanjutnya peneliti melaksankan Game selama 45 menit.

Pada akhir pembelajaran, peneliti menjelaskan pada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan diadakan Tournament, untuk itu sisw aidharapkan untuk memeperisapkan diri dengan belajar tentang Materi yang telah dibahas.

Analisis Data :

Dengan observasi ini penulis dapat mengamati memperoleh gambaran tentang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran koopertaif tipe Teams-Games-Tournament (TGT). Dari observasi ini peneliti dapat mendapatkan hasil tentang proses pembelajaran, sudah berjalan sesuai yang direncanakan atau masih banyak kendala. Untuk pertemuan yang pertama ini banayak ssiwa yang masih bingung dengan model pembelajaran yang diterapkan.

CATATAN LAPANGAN 2

Metode Pengumpulan Data : Observasi Pertemuan 2 Siklus 2.
Hari / Tanggal : Kamis, 4 April 2013
Jam : 07.30 – 09.05
Lokasi : Kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo
==========

Deskripsi Data :

Observasi ini adalah observasi yang dilaksanakan di kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo. Observasi dilakuakn dalam rangka penelitian tindakan kelas. Dalam observasi ini peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yaitu Bapak Sunardi, S.Pd. untuk mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournamnet* (TGT).

Proses pembelajarn di awali oleh peneliti dengan salam dilanjutkan dengan berdoa bersma dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian peneliti memberikan appersepsi dan motivasi kepada siswa. Kemudian peneliti menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakasanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Peneliti dibantu oleh observer membagikan lembar soal pre test, yang telah disusun oleh peneliti. Siswa diberi waktu 20 menit untuk mengerjakannya. Setelah dilaksanakn *Post test* peneliti meminta kepada siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing – masing. Kemudian peneliti dibantu oleh observer membagikan soal LKS. Siswa diberi waktu 25 menit untuk mengerjakan LKS secara berkelompok, setelah itu peneliti membahas bersama – sama dengan para siswa. Selanjutnya peneliti melaksankan *Tournament* selama 45 menit.

Pada akhir pembelajaran, peneliti menjelaskan pada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan diadakan *Game* dan *Tournament*, untuk itu siswa diharapkan untuk memepersiapkan diri dengan belajar tentang Materi yang telah dibahas.

Analisis Data :

Dengan observasi ini penulis dapat mengamati memperoleh gambaran tentang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran koopertaif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan pada siklus I dengan 2 kali pertemuan. Dari observasi ini peneliti dapat mendapatkan hasil tentang proses pembelajaran, sudah berjalan sesuai yang direncanakan karena siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan. Untuk pertemuan yang kedua ini banyak siswa bingung saat sesi Tournament.

CATATAN LAPANGAN 3

Metode Pengumpulan Data : Observasi Pertemuan 1 Siklus 2
Hari / Tanggal : Senin, 11 April 2013
Jam : 07.30 – 09.05
Lokasi : Kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo

Deskripsi Data :

Observasi ini adalah observasi yang dilaksanakan di kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo. Observasi dilakuakn dalam rangka penelitian tindakan kelas. Dalam observasi ini peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yaitu Bapak Sunardi, S.Pd. untuk mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournamnet* (TGT).

Proses pembelajarn di awali oleh peneliti dengan salam dilanjutkan dengan berdoa bersma dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian peneliti memberikan appersepsi dan motivasi kepada siswa. Kemudian peneliti menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakasanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Peneliti dibantu oleh observer membagikan lembar soal pre test, yang telah disusun oleh peneliti. Siswa diberi waktu 2o menit untuk mengerjakannya. Setelah dilaksanakn *pre test,* peneliti meminta kepada siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing – masing. Kemudian peneliti dibantu oleh observer membagikan soal LKS. Siswa diberi waktu 25 menit untuk mengerjakan LKS secara berkelompok, setelah itu peneliti membahas bersama – sama dengan para siswa. Selanjutnya peneliti melaksankan Game selama 45 menit.

Pada akhir pembelajaran, peneliti menjelaskan pada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan diadakan Tournament, untuk itu sisw aidharapkan untuk memeperisapkan diri dengan belajar tentang Materi yang telah dibahas.

Analisis Data :

Dengan observasi ini penulis dapat mengamati memperoleh gambaran tentang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran koopertaif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Dari observasi ini dapat diperoleh data bahwa proses pembelajaran, sudah berjalan sesuai yang direncanakan. Seluruh siswa sudah sanagt antusias dengan semua tahapan dalam proses pembelajaran. Mereka sudah sangat baik memainkan game, pre test maupun berdiskusi dalam mengerjakan LKS. Kerjasama dan interaksi anatar anggota kelompok sudah sangat terbangun.

CATATAN LAPANGAN 4

Metode Pengumpulan Data : Observasi Pertemuan 2 Siklus 2
Hari / Tanggal : Kamis, 15 Mei 2013
Jam : 07.30 – 09.05
Lokasi : Kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo
==========

Deskripsi Data :

Observasi ini adalah observasi yang dilaksanakan di kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo. Observasi dilakuakn dalam rangka penelitian tindakan kelas. Dalam observasi ini peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yaitu Bapak Sunardi, S.Pd. untuk mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournamnet* (TGT).

Proses pembelajarn di awali oleh peneliti dengan salam dilanjutkan dengan berdoa bersma dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian peneliti memberikan appersepsi dan motivasi kepada siswa. Kemudian peneliti menjelaskan kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilakasanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Peneliti dibantu oleh observer membagikan lembar soal pre test, yang telah disusun oleh peneliti. Siswa diberi waktu 20 menit untuk mengerjakannya. Setelah dilaksanakn *Post test* peneliti meminta kepada siswa untuk bergabung dengan kelompoknya masing – masing. Kemudian peneliti dibantu oleh observer membagikan soal LKS. Siswa diberi waktu 25 menit untuk mengerjakan LKS secara berkelompok, setelah itu peneliti membahas bersama – sama dengan para siswa. Selanjutnya peneliti melaksankan *Tournament* selama 45 menit.

Pada akhir pembelajaran, peneliti menjelaskan pada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan diadakan *Game* dan *Tournament*, untuk itu siswa diharapkan untuk memepersiapkan diri dengan belajar tentang Materi yang telah dibahas.

Analisis Data :

Dengan observasi ini penulis dapat mengamati memperoleh gambaran tentang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran koopertaif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Dari observasi ini dapat diperoleh data bahwa proses pembelajaran, sudah berjalan sesuai yang direncanakan. Seluruh siswa sudah sanagt antusias dengan semua tahapan dalam proses pembelajaran. Mereka sudah sangat baik memainkan *game, post test,* memainkan *tournament* maupun berdiskusi dalam mengerjakan LKS. Kerjasama dan interaksi anatar anggota kelompok sudah sangat terjalin dengan sangat baik.

HASIL WAWANCARA PRA TINDAKAN
(SEBELUM DITERAPKANNYA TGT)

Metode Pengumpulan Data : Wawancara Pra Tindakan
Hari / Tanggal : Kamis, 21 Maret 2013
Jam : 07.30 – 09.05
Lokasi : Kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo
==========

Subyek wawancara adalah beberapa ssiwa kelas V MI ma'arif Kediwung. Namun sebelum melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan tiga orang siswa untuk dijadikan sampel untuk dijadikan koresponden dalam wawancara nanti. Mereka adalah Zahrotul jannah dengan kemampuan akademik matematika tinggi, Rizki denga kemmapuan sedang dan ibnu dengan kemampuan akademik rendah.

Peneliti *: Assalamu'alaikum warahmatullahiwabarakatuuuh….*
Siswa *: Wa'alaikum salam warahmatullahi wabarakatuh.*
Peneliti *: Sehat semua pagi ini anak – anak …?*
Ssiwa *: Sehat pak …..!*
Peneliti *: Begini anak – anak, sebelum kita mulai pembelajaran seperti biasanya, pak peneliti akan bertanya kepda kalian semua, setuju…*
Siswa *: setuju pak….*
Peneliti *: Kalian senang tidakbelajar* matematika…? (ketika peneliti bertanya *demikian, jawaban anak – anak berbeda – beda, berikut tanggapan mereka)*
Zahroh *: senang pak…*
Peneliti *: Iya…kenapa kok kamu senang belajar matematika, zahroh ..!*
Zahroh *: Karena asyik pak…tidak banyak menghafal….*
Peneliti *: Ooo gitu…kalau kamu, ibnu…..senang tidak belajar matematika …? (ibnu adalah salah satu siswa yang mempunyai kemampuan matematika rendah)*
Ibnu *: matematika sulit pak…!*

Peneliti : *Suliiit…? kamu sering belajar tidak dirumah…? (mendengar pertanyaan peneliti, ibnu berpikir sejenak lalu menjawab)*

Ibnu : *Belajar pak…tapi tetep susah…..(sesaat kemudian Rizki, yang mempunyai kemampuan matematika sedang, berkata dengan keras)*

Rizki : *Kalau saya senang pak…..tapi matematika bosenin pak…!*

Peneliti : *Memangnya bagaimana riz ?..*

Rizki : *Banyak menghitung, banyak mencatat, poko'e mumetke pak….! (dari beberapa jawban siswa tadi, peneliti sudah bisa mengambil kesimpulan tentang masalah yang terjadi pada siswa, lalu peneliti melanjutkan tapi sedikit mengalihkan pertanyaan)*

Peneliti : *Selama ini, kalian suka tidak dengan cara mengajar pak peneliti…? (mendengar pertanyaan ini, jawaban siswa sangat bermacam – macam)*

Putra : *Banyak ceramah dan banayak mencatat pak…!*

Fudin : *Terlalu banayak soal pak..!*

Ikhwan : *Kok jarang belajar kelompok to..pak.!*

Nuril : *Bosenin pak…! (Pinta nuril dengan sedikit tertawa)*

Peneliti : *Kalau pertemuan yang akan datang, kita buat kelompok belajar mau tidak kalian….?*

Siswa : *Mauuu paak….! Jawab siswa dengan semangat)*

Peneliti : *Nanti juga ada permainan dan ada pertandingan juga. Hadiahnya juga ada…..Pokoknya pasti kalian senang. Setuju….*

Siswa : *setujuuuuu….*

Peneliti : *Kalau begitu, mulai petemuan yang akan datang kalian akan belajar secara kelompok. Nah, model ini namanya Teams-games-Tournament. Artinya belajar sambil bermain. Sekarang, pak peneliti akan membuat kelas ini menjadi tiga kelompok. Masing – masing lima anggota. Kelompok ini saya buat berdasarkan perolehan nilai MID Semester kemarin. Jadi nanti silahkan kalian*

bergabung dengan kelompok yang saya sebutkan nanti. Siap anak – anak ….?

siswa *: siaaaaap pak…!*

Peneliti *: Kalian akan bergabung dengan kelompok masing – masing selama empat pertemuan yang akan datang. karena selama pertemuan itu, pak peneliti akan mengadakan penelitian.*

Peneliti *: Baiklah Anak – Anak Semuanya. Sebelum pertemuan ini kita akhiri bersama, ini ada lembar soal, silahkan kalian kerjakan dalam waktu 15 menit. Setelah itu dikumpulkan, lalu pelajaran kita akhiri bersama. Jangan lupa, minggu depan kita melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model belajar baru yaitu, Teams-games-tournament (TGT).*

siswa *: Nggih….Pak..*

Setelah beberapa menit, para siswa selesai mengerjakan soal test. Kemudian peneliti mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam.

HASIL WAWANCARA PASCA TINDAKAN
Setelah Penerapan Model Pembelajaarn Kooperatif Tipe Temas-Games-Tournament (TGT)

Metode Pengumpulan Data : Wawancara Pasca Tindakan
Hari / Tanggal : Kamis, 15 Mei 2013
Jam : 11.30 – 12.00 WIB.
Lokasi : Kelas V MI Ma'arif Kediwung Dlingo
==========

Wawancara ini dilaksanakan di ruang kelas V MI Ma'arif Kediwung pada pukul 11.30 s/d 12.00 WIB. Selain seluruh diikuti oleh seluruh siswa, juga teman sejawat yang bertugas sebagai observer juga Nampak hadir. Wawancara dilaksnakan untuk memperoleh tanggapan dari para siswa setelah dilaksanakan model pembelajaran tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Berikut kutipan lengkapnya.

Peneliti : Assalamu'alaikum warahmatullahiwabarakatuuh..
Semua : Wa'alaikumsalam warahmatullahiwabarakatuuh..
Peneliti : Anak – anak semuanya yang saya cintai dan saya banggakan, masih tetap semangat kalian….
Para siswa : Semangat paaak…..
Peneliti : Kita akan mengobrol tentang model belajar, yang baru kita laksanakan barusan…bagaimana, kalian siaaap..?
Para siswa : siaaap paaak…
Peneliti : Menurut kalaian, belajar Matematika dengan model yang biasa dengan model belajar seperti yang kita laksanakan beberapa waktu lalu dan barusan lebih suka yang mana ?
Zahrotul : Yang barusan pak..soalnya ada Gamenya dan ada Tournamnetnya. Jadi lebih asyik pak..apalagi ada hadiahnya. Pokoknya asyik pak.
Peneliti : Yang membuat kamu senang apa lagi….
Fudin : Itu lho…pak, pas tournament…kita rebutan menjawab pak..
Nawa : Kok kayak lomba cerdas cermat di TV itu ya pak…
Zahrotul : Kemarin aku bantuin si deni lho pak saat menjawab soal tournament..
Peneliti : Iya betul…bikin asyik toooo
Para siswa : Iya pak…
Peneliti : Terus, pas kalian mengerjakan LKS kemarin bagaimana..?
Zahroyul : Punya saya banyak yang betul terus pak..
Peneliti : Kalaian bekerjasama tidak, ketika mengerjakan LKS itu..
Putra : Iya pak, kita saling bekerja sama. Kalau ada teman yang belum paham,kita kasih tau pak…
Peneliti : Oh iya, kemarin kelompok siapa yang menjadi superteam ?

Zahrotul	: Kelompok saya pak . dua kali jadi superteam pak.
Nawa	: Kelompok saya juga pernah pak.
Peneliti	: Kalau besok kita belajar seperti model itu lagi, kalaian mau tidak ?
Para siswa	: Maulah…pak.
Peneliti	: Kalau begitu, kita belajar denagn model pembelajaran TGT lagi. Biar nilai kalian bertambah bagus. Kemarin nilai kalian meningkat lhoo…yang tadinya Cuma dapat 50 meningkat menjadi 70, yang tadinya 70 meningkat menjadi 80..dst. pokoknya ada peningkatan setelah menggunkan model belajar seperti ini.
Ahsan	: Pokoknya besok kita main GT GTnan lagi pak…biar asyik.
Peneliti	; Baiklah anak – anak sekalian, sekaarang sudah jam 12.00 kita akhiri wawancara kita pada siang ini. Besok kita sambung lagi. Terimaksih atas partisipasinya, semoga kalian bertambah pintar dan menjadi juara. Amin.
Para siswa	: Amiiin…
Peneliti	: Wassalamu'alaikum warahmatullahiwabarakatuh.
Para ssiwa	: Wa'alaikumsalam warahmatullahiwabarakatuuh..

LAMPIRAN 4

KARTU GAME

&

KARTU TOURNAMENT

LAMPIRAN 5

LEMBAR JAWABAN LKS

&

LEMBAR JAWABAN POST TEST

LAMPIRAN 6

Surat Izin Penelitian

&

Data Riwayat Hidup Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama	:	**NAZAMIM**		
2. Tempat. tanggal lahir	:	Bantul, 13 Desember 1981		
3. Alamat	:	Kediwung RT 38, Mangunan, Dlingo, Bantul, DIY		
4. Kode Pos	:	55783		
5. Nomor HP	:	081904253935		
6. Alamat e-mail	:	nazam_diwung@yahoo.com		
7. Jenis Kelamin	:	Laki-laki		
8. Agama	:	Islam		
9. Status	:	Sudah Kawin		
10. Pendidikan Formal	:	1. MI Ma'arif Kediwung		1988-1995
		2. SLTP Taman Siswa Mangunan		1995-1998
		3. SMU Negeri 1 Imogiri		1998-2001
		4. Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga		2009-2013
11. Pengalaman Organisasi	:	1. Ketua Remaja Islam Masjid Nurul Huda Kediwung		2006-2010
		2. Pengurus Karang Taruna Pedukuhan Kediwung (sekretaris)		2006-2012
		3. Ketua RT 38 Kediwung		2009-2012
		4. Aggota BPD Desa Mangunan		2012-2018
		5. Pengurus GP Ansor NU Kecamatan Dlingo (Sekretaris)		2012-2016
12. Riwayat Keluarga	:	Istri : Istiqomah Anak : Afghanneissa Salma Atha Albilqis		