# PENERAPAN METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MAGIC DISC UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR FPB DAN KPK BAGI SISWA KELAS IV MI ALFATTAH KOTA MALANG

#### **SKRIPSI**

Oleh:

Yani Eka Resita 09140132



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**April**, 2013

# PENERAPAN METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MAGIC DISC UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR FPB DAN KPK BAGI SISWA KELAS IV MI ALFATTAH KOTA MALANG

#### **SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh:

Yani Eka Resita 09140132



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**April, 2013** 

#### HALAMAN PERSETUJUAN

### PENERAPAN METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MAGIC DISC

UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR FPB DAN KPK BAGI SISWA KELAS IV MI AL-FATTAH MALANG

**SKRIPSI** 

Oleh:

Yani Eka Resita 09140132

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing,

<u>Umi Julaihah M. Si</u> NIP. 1979072820066042002

Tanggal 28 Maret 2013

Mengetahui, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

> <u>Dr. Hj. Sulalah, M. Ag.</u> NIP. 196511121994032002

#### HALAMAN PENGESAHAN

## PENERAPAN METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MAGIC DISC UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR FPB DAN KPK BAGI SISWA KELAS IV MI AL-FATTAH KOTA MALANG

#### **SKRIPSI**

dipersiapkan dan disusun oleh Yani Eka Resita (09140132) telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 9 April 2013 dinyatakan LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian		Tanda Tangan	
Ketua Sidang Agus Mukti Wibowo, M.Pd	16	11/51	三四
NIP. 197807072008011021			
Sekretaris Sidang			
Umi Julaihah, M.Si	: /		
NIP. 1979072820066 <mark>04200</mark> 2			
Pembimbing,			
Umi Julaihah, M.Si	:		
NIP. 1979072820066042002			
Penguji Utama			
Abdussakir, M.Pd			
NIP. 197510062003121001	•		
1111 · 1// SIUUU#UUSI#IUUI			

Mengesahkan, Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

> <u>Dr. H. M. Zainuddin, MA</u> NIP. 196205071995031001

#### **PERSEMBAHAN**

(Acknowledgement)

First of all, I praise to Allah SWT the Almighty for the blessing and mercy given to me during my study and in completing this final project.

Secondly, I would be grateful to My great parents

Mr. Subiantoro and Mrs. Winarsih for their praying. My beloved family

Those who always give great encouragement to me

in accomplishing this final project.

For my beloved brother Yasir Khaeruzzamani and his family thanks always support me in every time. Thanks for being my best friend.

Mrs. Datul, Mrs. Rosi, Mrs Okta, Mrs Henyta, Mrs Mery and Mrs Pipin and all of my friends PGMI A who have helped me in the past time

I would like to express my sincere gratitude

to Mrs Umi Julaihah M. Si as my advisor for giving me guidance and help to finish this final project and who has spent countless hours correcting

I also would like to extent my deep thanks to the principal of MI Al-Fattah and all teachers who have helped me in conducting this study.

My special thanks to all lectures of the who have taught me since the first year of my study.

Finally, none or nothing is perfect and neither is this final project. Any correction, comments, and critics for the improvement of this final project are always open-heartedly welcomed.

Malang,

The Writer

### **MOTTO**

مَنْ سَلَكَ طَرِيْقًا يَاتَمِسُ فِيْهِ عِلْمًا ، سَهَّلَ اللهُ بِهِ طِرِيْقًا إِلَى اللهُ تَبِهِ طِرِيْقًا إِلَى اللهُ تَبَةِ

"Barangsiapa merintis jalan mencari ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga." (HR. Muslim)<sup>1</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Imam Al-Munziri. Shahih Muslim (Jakarta: Dar Ibni Khuzaimah,1994)

#### **NOTA DINAS**

Umi Julaihah, M. Si

Dosen Fakultas Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Yani Eka Resita Malang, 4 April 2013

Lamp: 2 (dua) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Yani Eka Resita

NIM : 09140132

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Judul Skripsi : Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Team

Game Tournament dengan menggunakan media magic disc untuk

Meningkatkan Prestasi Belajar FPB dan KPK bagi Siswa Kelas IV MI Al-

Fattah Kota Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wasalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,

<u>Umi Julaihah, M.Si</u> NIP.1979072820066042002

#### **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 30 Maret 2013

Yani Eka Resita

#### **KATA PENGANTAR**



Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament dengan Menggunakan Media Magic Disc untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI-Al Fattah Malang".

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh manusia yaitu al-Dinul Islam yang kita harapkan Syafa'atnya di dunia dan di akhirat.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah ditetapkan oleh UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai bentuk pertanggung jawaban penulis menjadi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN Maliki) Malang serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan di UIN Maliki Malang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Dengan selesainya skripsi ini, tak lupa penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang memberikan arahan, bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini, dengan segala kerendahan hati, diucapkan terimakasih kepada :

- Bapak, Ibunda yang selalu menjadi orang terbaik bagi penulis dan terimakasih telah membimbing, mengarahkan dan mengiringi do'a dalam setiap langkah dan juga adikku yang tersayang.
- 2. Bapak Prof. Dr. H. Imam Suprayogo selaku Rektor UIN Maliki Malang.
- 3. Bapak Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang.
- 4. Dra. Hj. Sulalah, M. Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyyah.
- 5. Umi Julaihah, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan hingga skripsi ini selesai.
- 6. Bapak dan ibu dosen UIN Maliki Malang yang telah membimbing penulis selama belajar di bangku perkuliahan.
- 7. Bapak Abd. Halim, M, Ag. selaku Kepala Sekolah MI Al-Fattah Kota Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
- 8. Ibu Listintari, S.T, S.Pd selaku guru mata pelajaran Matematika yang telah bersedia bekerjasama demi selesainya penelitian ini.
- Segenap teman-teman Guru dan Karyawan MI Al-Fattah Malang yang telah memberikan bantuannya dalam memberikan data-data selama penelitian ini berlangsung.

- 10. Seluruh siswa-siswi kelas IV MI Al-Fattah yang turut membantu jalannya program penelitian ini.
- 11. Semua teman-teman PGMI angkatan 2009 yang selalu memberikan banyak pengalaman yang berharga, tak lupa juga teman-teman PKLI persaudaraan kita akan tetap abadi walau kita saling berjauhan.
- 12. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak bias disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna di dunia dan di akhirat. Amin Yaa Robbal Alamin.

Dan akhirnya penulis berharap semoga apa yang penulis laporkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Amin Yaa Rabbal Alamin.

Malang, 29 Maret 2013
Penulis

#### DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	: Identitas MI Al-Fattah	70
Tabel 4.2	: Sarana dan prasarana MI Al-Fattah	71
Tabel 4.3	: Daftar nilai pre test	75
Tabel 4.4	: Daftar nilai siklus I	81
Tabel 4.5	: Daftar poin kelompok 1	82
Tabel 4.6	: Daftar poin kelompok II	82
Tabel 4.7	: Daftar poin kelompok III	82
Tabel 4.8	: Daftar poin kelompok IV	83
Tabel 4.9	: Hasil observasi pengamatan siklus 1	85
Tabel 4.10	: Daftar nilai siklus 2	91
Tabel 4.11	: Daftar poin kelompok 1	92
Tabel 4.12	: Daftar poin kelompok II	92
Tabel 4.13	: Daftar poin kelompok III	92
Tabel 4.14	: Daftar poin kelompok IV	93
	: Hasil observasi pengamatan siklus 2	
Tabel 4.16	: Daftar nilai siklus 3	101
Tabel 4.17	: Daftar poin kelompok I	102
Tabel 4.18	: Daftar poin kelompok II	103
Tabel 4.19	: Daftar poin kelompok III	103
Tabel 4.20	: Daftar poin kelompok IV	103
Tabel 4.21	: Hasil observasi pengamatan siklus 3	106

#### DAFTAR GAMBAR



#### **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 : Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Lampiran 2 : Daftar nilai siswa

Lampiran 3 : Perbandingan rata-rata hasil belajar

Lampiran 4 : Lembar observasi proses KBM dengan responden guru mata

pelajaran

Lampiran 5 : Lembar tabel perolehan poin

Lampiran 6 : Lembar pengamatan pengajaran

Lampiran 7 : Lembar soal

Lampiran 8 : Dokumentasi pembelajaran

Lampiran 9 : Lembar bukti konsultasi

Lampiran 10 : Surat keterangan akan mengajukan penelitian

Lampiran 11 : Surat keterangan telah melaksanakan penelitian

#### DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Originalitas Penelitian	9
F. Ruang Lingkup Penelitian	11
G. Definisi Istilah	11

	H.	Sistematika Pembahasan	12
BAI	B II	KAJIAN PUSTAKA	
	A.	Belajar	14
		1. Pengertian Belajar	14
		2. Faktor-faktor Belajar	15
	В.	Prestasi Belajar	20
		Pengertian Prestasi Belajar	20
		2. Faktor-faktor Prestasi Belajar	22
		3. Indikator Prestasi Belajar	28
	C.	Media Pembelajaran	31
		1. Pengertian Media	31
		2. Magic Disc	33
	D.	Metode Pembelajaran	35
		1. Pengertian metode cooperative learning	35
		2. Ciri-ciri pembelajaran cooperative learning	38
		3. Pengertian Metode TGT	38
	E.	Pembelajaran Matematika	44
		1. Pengertian Matematika	44
		2. Pembelajaran Matematika	45
BAI	B II	I METODE PENELITIAN	
	A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	47
	B.	Siklus Penelitian	49
		1. Kehadiran Penelitian	53

	2. Lokasi Penelitian	53
	3. Waktu Penelitian	53
	4. Data dan Sumber Data	53
	5. Teknik Pengumpulan Data	55
	6. Analisis Data	59
	7. Pengecekan Keabsahan Temuan	63
	8. Tahap-tahap Penelitian	64
BAB IV	V LAPORAN DAN HASIL PENELITIAN	
A.	Latar Belakang Objek Penelitian	66
	1. Sejarah MI Al-Fattah	66
	2. Visi dan Misi MI Al-Fattah	66
	3. Lokasi Penelitian	
В.	Paparan Data	
	1. Pra Tindakan	69
	2. Siklus I	72
	a. Pre Test	72
	b. Perencanaan	74
	c. Pelaksanaan	75
	d. Pengamatan	80
	e. Refleksi	83
	3. Siklus 2	85
	a. Perencanaan	85
	b. Pelaksanaan	85

c. Pengamatan	0		
d. Refleksi	13		
4. Siklus 3	5		
a. Perencanaan	5		
b. Pelaksanaan	5		
c. Pengamatan1	00		
d. Refleksi	03		
BAB V PEMBAHASAN			
A. Perencanaan	05		
B. Aktivitas Belajar1	06		
C. Hasil Belaja <mark>r Si</mark> swa1	09		
BAB VI PENUTUP			
A. Kesimpulan	19		
B. Saran	21		
DAFTAR PUSTAKA			
LAMPIRAN-LAMPIRAN			

#### **ABSTRAK**

Eka, Yani Resita. 09140132. Penerapan Metode *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* dengan Menggunakan Media *Magic Disc* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar FPB dan KPK bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Umi Julaihah M.Si

Kata Kunci: Matematika, *Team Game Tournament (TGT)*, *Magic Disc*, Prestasi Belajar

Rendahnya kualitas program pembelajaran di Madrasah sering kali disebabkan oleh sistem pembelajaran yang dilakukan di Madrasah tersebut. Kebanyakan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar hanya datang, mengikuti ceramah guru, melihat guru menulis di papan tulis, lalu mengingat segala informasi pembelajaran aktif yang ditawarkan. Pembelajaran aktif nampaknya merupakan jawaban atas permasalahan tentang rendahnya mutu dan kualitas pembelajaran di Indonesia pada umumnya, salah satunya adalah penerapan metode kooperatif learning tipe team game tournament dan media magic disc pada pembelajaran Matematika. Dengan menerapkan metode dan media ini, diharapkan mutu kualitas pembelajaran meningkat.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk menerapkan metode team game tournament (TGT) dan media magic disc siswa kelas IV MI Al-Fattah kota Malang. 2) Untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas IV MI Al-Fattah Malang. Penelitian ini berdasarkan rumusan masalah: 1) Bagaimana proses perencanaan dalam peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode kooperatif learning tipe team game tournament dan media magic disc pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang, 2) Bagaimana pelaksanaan dalam peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode cooperatifve learning tipe team game tournament dan media magic disc pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang, 3) Bagaimana penilaian proses dalam peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode kooperatif learning tipe team game tournament dan media magic disc pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data antara lain: observasi, wawancara, dokumentasi, pengukuran tes. Analisis yang digunakan peneliti menggunakan deskriptif kualitatif. Urutan kegiatan peneliti mencangkup 4 tahap meliputi: 1)Perencanaan, 2)Pelaksanaan, 3)Observasi, 4)Refleksi.

Mengawali penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mengobservasi tentang karakteristik siswa kelas IV dan hasil belajar Matematika sebelumnya melalui wawancara dengan guru bidang studi, kemudian peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan metode *cooperative learning* tipe TGT dengan menggunakan media *magic disc*. Kemudian pelaksanaan peningkatan hasil belajar Matematika pada materi FPB dan KPK kelas IV dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah tersusun di dalam RPP, meskipun menemui berbagai

penghalang. Terjadinya peningkatan pada setiap siklus. Rincian peningkatan prestasi belajar Matematika FPB dan KPK adalah: (1) Pada *pre tes* ke siklus I terjadinya peningkatan prestasi belajar sebesar 17,55% atau dari rata-rata *pre test* siklus I 58,75 menjadi 69,06. Pada *pre test* ke siklus II terjadinya peningkatan sebesar 23,40% atau dari rata-rata 58,75 menjadi 72,5 dan pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 4,98% atau dari rata-rata 69,06 menjadi 72,5. Pada siklus III terjadi peningkatan yang drastis, pada *pre test* ke siklus III yakni 50,01% atau dari rata-rata 58,75 menjadi 88,13 dan pada siklus II ke siklus III terjadinya peningkatan sebesar 21,56% atau dari rata-rata 72,5 menjadi 88,13. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *cooperative learnig* tipe *team game tournament* dan media *magic disc* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.



#### **ABSTRACT**

Eka, Yani Resita. 09140132. Application of Cooperative Learning Methods Study Team Game Tournament with Magic Disc Using Media to Enhance Learning Achievement FPB and KPK for Student Class IV MI Al-Fattah Malang, Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Education Faculty, State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Umi Julaihah M, Si.

Keywords: Mathematic, Team Games Tournament (TGT), Magic Disc, Learning Achievement.

The low quality of the learning program at the Madrasah system is often caused by a study conducted at the Madrasah. Most students in following the teaching and learning process just came, following the teacher's lecturer, seen the teacher writes on the board, then given any information to offer active learning. Active learning appears to be an answer the problem of low quality and the quality of learning in Indonesia is general, one of which this application methods of cooperative learning and the type is team game tournament magic disc media on learning mathematics. By applying the method and the media, are expected to increase the quality of learning quality.

The purpose of this study is: 1) to apply the method of team games tournament (TGT) and medium grade IV disc magic MI Al-Fattah city of Malang. 2) To improve the performance of fourth grade students learn math MI Al-Fattah Malang. This study is based on the formulation of the problem: 1) What is the process of planning in improving student achievement using cooperative learning and the type of team game tournament magic disc media in grade IV MI Al-Fattah Malang, 2) How is the implementation in learning achievement using methods cooperative type team learning and media magic tournament game disc in grade IV MI Al-Fattah Malang, 3) How the assessment process in increasing student achievement using cooperative learning and the type of team game tournament magic disc media in grade IV MI Al- Fattah Malang

Researchers used a qualitative approach with classroom action research (CAR) collaborative. Techniques used in data collection include: observation, interviews, documentation, and measurements test. The analysis used descriptive qualitative researchers use. The order covers research activities include 4 phases: 1) Planning, 2) implementation, 3) Observation, 4) Reflection.

Started this study, researchers first observed on the characteristics and results of fourth grade students learn math before through interviews with subject teachers, and researchers make a lesson plan (RPP) with type TGT cooperative learning method using magic disc media. Then the implementation of improved learning outcomes in the material FPB Mathematics classes IV and the Commission in accordance with the plans that have been arranged in the RPP, despite encountering a variety of obstacles. To increase in each cycle. Details of mathematics learning achievement FPB and the Commission are: (1) in the pretest to the first cycle of the increase in student achievement or 17.55% of the

average pre-test cycle I 58.75 to 69.06. In the pretest to the second cycle or an increase of 23.40% from an average of 58.75 to 72.5 and in the first cycle to the second cycle there was an increase of 4.98% or an average of 69.06 to 72, 5. The third cycle is drastically increased, the pre-test to the third cycle of 50.01% or an average of 58.75 to 88.13 and the second cycle to cycle III, an increase of 21.56% from the average 72.5 to 88.13. From the results of this study concluded that the implementation of cooperative methods learning type of team game tournament and magic disc media can improve student achievement.



#### BAB I

#### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media dan metode pembelajaran di Indonesia saat ini semakin marak. Hal ini terbukti dengan banyaknya media dan metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Pembelajaran tanpa media dan metode akan menjadi pembelajaran yang kurang menarik, kurang menyenangkan dan kurang memiliki arah dalam pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran Matematika masih menjadi pelajaran yang menakutkan bagi siswa, banyak siswa yang masih merasa ketakutan jika mendengar kata Matematika.

Matematika memiliki banyak arti, salah satunya menurut Johnson Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. 1 Dari pernyataan tersebut Matematika mempunyai banyak fungsi dan kegunaan dalam kehidupan sehari-hari salah satunya adalah dengan mempelajari Matematika siswa dapat menghitung. Oleh sebab itu dengan banyakya fungsi dan kegunaan ilmu Matematika, Matematika sangat penting diajarkan kepada siswa. pembelajarannya harus diperhatikan juga penggunaan metode dan media, jika seorang guru salah menggunakan metode atau media pembelajaran hal ini akan sangat berpengaruh bagi siswa. Maka dari itu guru sangat berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran Matematika. Media yang unik dan menarik akan membuat siswa tertarik pada pembelajaran Matematika, sehingga pelajaran ini

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan* (Jakarta: P.T Asdi Mahasatya, 2003)hlm. 251

tidak menakutkan lagi bagi siswa. Pembelajaran Matematika akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Banyak siswa berpendapat bahwa pembelajaran Matematika sulit. Dalam hal ini ada beberapa faktor yang menyebabkan anak sulit mempelajari Matematika yang banyak terjadi di kalangan anak-anak adalah kurangnya pemahaman simbol, nilai tempat, penggunaan proses yang keliru, perhitungan dan tulisan yang tidak dapat dibaca, oleh karena itu perlunya seorang guru untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut. Dalam hal ini media dan metode yang cocok akan lebih memudahkan guru dalam pembelajaran. Faktor lain yang banyak terjadi adalah dalam menjawab soal, banyak siswa yang takut menjawab karena dia takut jawabannya salah, hal ini akan berpengaruh pada faktor psikologis anak, anak akan semakin takut pada pembelajaran Matematika. Seorang guru harus mampu mengatasi permasalahan tersebut. Seorang guru yang mengajarkan Matematika dengan menyenangkan akan berpengaruh pada siswanya, siswa akan ikut senang dengan pembelajaran Matematika. Dalam hal ini kebanyakan siswa memiliki potensi lebih pada pelajaran Matematika adalah siswa yang menyukai pelajaran Matematika.

Wawancara dengan Ibu Indah, sebagai guru kelas IV MI Al-Fattah, kenyataan dilapangan MI Al-Fattah masih banyak mengalami permasalahan-permasalahan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Matematika kelas IV yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini. Masalah-masalah dapat di identifikasi yaitu: 1. Pelajaran Matematika dianggap pelajaran yang sulit bagi siswa, siswa kurang tertarik dengan pelajaran Matematika, 2. Siswa masih takut

bila mendengar kata Matematika, 3. Hasil belajar siswa masih rendah dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi FPB dan KPK. FPB adalah faktor kelipatan terbesar sedangkan KPK adalah kelipatan persekutuan terkecil. Konsep yang paralel dengan FPB adalah KPK.<sup>2</sup> Setelah melakukan wawancara dengan salah satu siswa kelas IV MI Al-Fattah kota Malang banyak siswa yang masih kesulitan pada materi FPB dan KPK. Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan siswa kelas IV MI Al-Fattah berikut ini:

"Pelajaran matematika yang paling sulit yaitu pelajaran FPB dan KPK mbak. Soalnya saya masih bingung cara mencarinnya dan membedakan FPB dan KPK. Soal-soalnya rumit mbak, banyak yang membingungkan".<sup>3</sup>

Jika dianalis, permasalahan-permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal, yaitu; 1. Pelajaran Matematika masih dianggap pelajaran yang sulit, 2. Guru yang mengajar ahli pada bidang IPA sehingga dalam bidang Matematika masih menggunakan metode yang sederhana. Pembelajaran yang digunakan di MI Al-Fattah ini sudah beragam, banyak metode yang digunakan dalam pembelajaran, hampir semua metode sudah digunakan tetapi dalam pembelajaran Matematika masih belum menerapkan metode yang maksimal karena guru Matematika mutasi ke MI lain dan yang menggantikan adalah guru yang ahli pada bidang IPA, 3. Kondisi pribadi siswa, selain tiga hal tersebut, yang tidak kalah pentingnya menjadi penyebab permasalahan siswa, kurang adanya motivasi dari diri sendiri.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Farikhin. Mari Berfikir Matematika (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007)hlm. 157

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Wawancara peneliti dengan Dina, Siswi kela IV MI Al-Fattah, (23 Mei 2012, jam 12.30 WIB, di depan kelas)

Di dalam ayat Al-Qur'an dijelaskan pentingnya berusaha sebelum menyerah dengan motivasi yang tinggi. Adapun ayat yang menunjukkan hal tersebut adalah:

Karena sesungguhnya bersama setiap kesulitan ada kemudahan(5)Sesungguhnya bersama setiap kesulitan ada kemudahan.(6).<sup>4</sup>

Melihat dari semua permasalahan dan penyebab permasalahan yang dipaparkan di atas maka dibutuhkan tindakan yang mampu mencari jalan keluarnya. Salah satu solusi adalah penggunaaan metode yang tepat, yaitu metode yang mampu membuat seluruh siswa terlibat dalam suasana pembelajaran, serta mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran Matematika. Metode dan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan dalam meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran Matematika. Metode Teams Games Tournament (TGT) adalah sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antara kelompok dan game-game instruksional. Jadi dapat disimpulkan penerapan metode ini dilakukan secara berkelompok dengan tidak membedakan kemampuan antar siswa. Disamping itu metode ini merupakan sebuah kompetisi yang berupa permainan dengan instruksi-instruksi baik berupa soal atau yang lainnya. Team, tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-

<sup>5</sup> David W Johnson, dkk. *Colaborative Learning* (Bandung: Nusa Media, 2000)Hlm. 77

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Al-Qur'an Digital, Surat Al-Insyiroh, ayat 5-6

benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Sedangkan media magic disk adalah sebagai media pembelajaran atau alat bantu mengajar. Media magic disc merupakan media baru sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Media ini dapat menarik perhatian siswa, dengan desain yang menarik siswa akan lebih bersemangat dalam belajar. Dengan adanya media magic disc ini, maka akan sangat membantu kerjasama dalam kelompok belajar yang terdapat dalam metode team game tournament. Dengan adanya media ini, siswa akan lebih tertarik dengan Matematika karena media ini dirancang dengan desain yang menarik sehingga siswa tidak bosan ketika belajar. Selain itu, Pembelajaran akan lebih fokus dan terarah. Maka dari itu dalam hal ini peneliti memilih metode kooperatif learning tipe team game tournament dengan menggunakan media magic disk dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Nuril Milati 2009 di Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pelajaran Matematika ada 2 tahap yang di dalamnya mencangkup penyajian kelas, kerja kelompok, game, turnamen dan penghargaan kelompok. Penerapannya sangatlah bagus meskipun banyak hambatan yang didapat pada pelaksanaannya, hal ini sesuai dengan respon siswa yang menunjukkan sebesar 83,87% siswa yang menyatakan bahwa siswa sangat senang mengikuti pelajaran dengan cara

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Robert E Slavin. Cooperative Learning (Bandung: Nusa Media, 2005) hlm. 144

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> M.Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) Hal:11

berkelompok dengan tipe TGT dengan teman-temannya. 2) penerapan belajar kooperatif dapat meningkatkan prestasi siswa, hal ini dibuktikan pada hasil tes pada sebelum diadakannya penelitian, siklus I dan siklus II yang presentasinya mulai 32,43%, 80% sampai 97,14%.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Febrian Hermawanti tahun 2009 di SDN Bendogerit 1 Blitar dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa proses belajar mengalami penigkatan yaitu penerimaan siswa terhadap perbedaan individu mengalami peningkatan dari 80,56% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II dan pengembangan ketrampilan sosial siswa mengalami peningkatan dari 77,78% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Sedangkan hasil evaluasi juga mengalami peningkatan yaitu 66,67% pada siklus I kemudian menjadi 100% pada siklus II. Melihat hasil tersebut guru diharapkan menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT dalam mengajarkan Bahasa Indonesia.<sup>9</sup>

Adanya penelitian terdahulu yang menunjukkan keberhasilan dalam penerapan metode kooperatif learning *tipe team game tournament*. Oleh karena itu agar menjadi penelitian yang baru peneliti menggunakan *metode team game tournament* disertai dengan menggunakan media *magic dise* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya di MI Al Fattah Malang.

Setelah mengetahui permasalahan di MI Al-Fattah , maka peneliti mengambil keputusan untuk memilih judul "Penerapan Metode Cooperative"

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Hermawanti, Febrian. *Peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia melalui pembelajaran kooperatif model team game turnament (TGT) di kelas 3 SDN Bendogerit 1 Blitar.* (UM: Malang. 2009)

Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Menggunakan Media Magic Disc untuk Meningkatkan Prestasi Belajar FPB dan KPK bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang".

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1. Bagaimana proses perencanaan dalam peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode *team game tournament* dan media *magic disk* pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang?
- 2. Bagaimana proses pelaksanaan dalam peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode *team game tournament* dan media *magic disk* pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang?
- 3. Bagaimana penilaian proses pembelajaran dalam peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode *team game tournament* dan media *magic disk* pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang?

#### C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pernyataan penelitian pada rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

 Mengetahui proses perencanaan dalam peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode team game tournament dan media magic disk pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang.

- Mengetahui proses pelaksanaan dalam peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode team game tournament dan media magic disk pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang.
- 3. Mengetahui penilaian proses dalam peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode *team game tournament* dan media *magic disk* pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang.

#### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan supaya memberikan sedikit banyak bantuan bagi beberapa pihak terkait, diantaranya bermanfaat:

#### 1. Bagi guru

Sebagai masukan dalam merancang kegiatan belajar mengajar serta dalam memberikan bimbingan kepada siswa untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### 2. Bagi siswa

Sebagai cara dan media terbaru dalam memudahkan belajar Matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### 3. Bagi Lembaga Sekolah atau Madrasah Ibtidaiyyah

Sebagai referensi terbaru baik media maupun metode untuk pembinaan siswa-siswinya maupun anggota guru-gurunya untuk pengembangan mata pelajaran yang sesuai dengan GBPP yang berlaku.

#### 4. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman berharga dan wawasan penulis mengenai peningkatan prestasi belajar siswa.

#### 5. Para pembaca

Diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pedoman dalam kegiatan pendidikan, baik dalam metode maupun media dapat digunakan untuk pembelajaran khususnya Matematika.

#### E. Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, tahun	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Nuril Milati, 2009.	Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V MI Ar- Rahmah Jabung	Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian PTK Kolaboratif	Penggunaan metode TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan hal ini dibuktikan pada siklus I 80% dan siklus II 97,14%
2	Febrian Herwanti, 2009	Meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di kelas 3 SDN Bendogerit 1 Blitar	Menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi	Dari hasil analisis peningkatan dari 80,56% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II dan pengembangan ketrampilan sosial siswa mengalami peningkatan dari 77,78% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Sedangkan hasil evaluasi juga mengalami peningkatan yaitu 66,67% pada siklus I kemudian menjadi 100% pada siklus I kemudian menjadi 100% pada siklus II
3	Yuliati, 2011.	Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas I SDN Bunulrejo Blimbing	Penelitian ini mengunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak tiga	Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai III

		putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu : rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi dan refisi.	00%), siklus III (91.00%).
4 Stevianus Laiyan, 2011.	meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas V dalam pembelajaran IPA di SDN Sukoharjo I Kecamatan Klojen Kota Malang	kualitatif, jenis penelitian	Dari hasil analisis mengalami peningkatan dari 63,39 % pada pra tindakan menjadi 73,04 % kemudian menjadi 82,13 % pada siklus II. Hasil belajar berupa keterampilan proses bekerjasama meningkat dari 58.62 % pada siklus I kemudian mengalami peningkatan menjadi 93.33 % pada siklus II.

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa metode team game tournament terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dari penelitian terdahulu tersebut metode team game tournament cocok digunakan di berbagai kelas, baik kelas rendah maupun kelas tinggi. Pada penelitian terdahulu hanya menggunakan metode team game tournament tanpa menggunakan media. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode ini dengan disertai dengan media baru yaitu media magic disk yang selama ini belum pernah diteliti. Peneliti menggunakan media magic disk dengan metode team game tournament dengan tujuan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang.

#### F. Ruang Lingkup Penelitian

Membatasi pembahasan pada penelitian ini, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah berkisar pada penggunaan metode *team game tournament* dengan menggunakan media *magic disk* dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang. Dengan adanya metode dan media ini diharapkan dapat lebih meningkatkan prestasi pembelajaran Matematika kelas IV materi KPK dan FPB.

#### G. Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi penafsiran berbeda dan tidak menimbulkan salah paham terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka perlu diberikan dan dijelaskan beberapa definisi istilah sebagai berikut:

#### 1. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah suatu pencapaian hasil belajar yang dapat diukur baik dengan tes tulis, non tulis, *performance* atau unjuk kerja dan lainlain. Untuk itu siswa diharapkan dapat mencerminkan perubahan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

#### 2. Media Magic Disk

Magic Disc adalah media yang terbuat dari kertas karton. Pada bagian depan CD terdapat materi yang akan diajarkan, pada bagian yang belakang terdapat kunci-kunci materi yang sulit. Sehingga media ini cocok digunakan untuk pembelajaran di kelas. Dalam hal ini siswa akan lebih memperhatikan pembelajaran karena dengan adanya media ini akan menarik perhatian siswa.

#### 3. Metode Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament*

Metode *Teams Games Tournament* adalah metode dimana adanya kombinasi kelompok yang berbentuk kerjasama kelompok, kompetisi kelompok dengan disertai game-game instruksional. Metode ini tidak membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang maupun rendah. Metode ini merupakan perpaduan antara metode kooperative learning dengan disertai *game-game* kecil yang bertujuan untuk melatih kemampuan siswa.

#### H. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai isi penelitian ini, maka pembahasan di bagi menjadi 6 bab. Uraian masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang menggambarkan masalah-masalah yang akan dibahas pada bab berikutnya, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian pustaka meliputi landasan teori yang memuat pembahasan umum tentang belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, metode pembelajaran, metode *team game tournament*, media *magic disk* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa

BAB III : Merupakan bab yang yang menjelaskan metode penelitian akan dibahas pendekatan dan jelas penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber penelitian, prosedur pengumpulan

data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahapan penelitian.

BAB IV : Pada bab ini dijelaskan deskripsi lokasi penelitian, selanjutnya menyajikan paparan data dari hasil tiap-tiap siklus penelitian yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

BAB V : Pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan di dalam bab 4 mempunyai arti penting bagi keseluruhan penelitian. Tujuan pembahasan adalah menjawab masalah penelitian, yakni bagaimana penggunaan metode *team game tournament* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV MI Al Fattah Kota Malang.

BAB VI : Merupakan bagian akhir penelitian yang meliputi: kesimpulan akhir dari isi sebagai jawaban yang diuraikan dari rumusan masalah di awal tulisan ini, dan kemudian saran-saran, daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

#### **BAB II**

#### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Belajar

#### 1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan alat utama sebagai unsur proses pendidikan di sekolah. Sedangkan mengajar merupakan alat utama bagi guru sebagai pendidik dan pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai proses pendidikan di kelas. Tujuan pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran hanya dapat dicapi jika ada interaksi belajar mengajar antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Interaksi tersebut harus dalam proses komunikasi yang aktif dan edukatif antara guru dengan peserta yang saling mengutamakan kedua belah pihak agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan efektif. Hanya dengan proses pembelajaran yang baik, tujuan pembelajaran dapat dicapai sehingga siswa mengalami perubahan perilaku melalui kegiatan belajar. <sup>1</sup>

Slameto mengemukakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi individu dengan lingkungannya.

Jadi pengertian belajar menurut para ahli psikologi, khususnya ahli psikologi pendidikan, yaitu ciri-ciri suatu perubahan perilaku berupa:

a. Perubahan yang terjadi secara sadar

<sup>1</sup> Abdul Hadis. *Psikologi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2006) hlm. 59-60

- b. Pelajaran dalam belajar bersifat continue dan fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan mencangkup seluruh aspek perilaku.<sup>2</sup>

### 2. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap belajar

#### a. Faktor Intern

Faktor yang bersumber dari individu disebut faktor intern, faktor yang termasuk ke dalam faktor jasmaniyah, faktor kelelahan dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah misalnya faktor kesehatan dan cacat tubuh, yang termasuk faktor psikologis misalnya faktor intelegensi, minat, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan. Faktor ekstern adalah yang bersumber dari luar diri peserta didik yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas, faktor keluarga, sekolah dan lingkungan.<sup>3</sup>

Salah satu faktor intern yang paling kuat adalah adanya hakikat motivasi pembelajaran adalah dorongan internal dan eksternal yang terjadi pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang didukung oleh beberapa indikator-indikator motivasi belajar siswa yaitu:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Ibid. Hlm 61

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Ibid. Hlm 63

- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien. <sup>4</sup>

Motivasi internal merupakan daya dorongan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Jika kita bawa ke dalam kegiatan pembelajaran motivasi internal merupakan daya dorong seseorang siswa untuk terus belajar berdasarkan suatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak yang berhubungan dengan aktivits belajar. Intinya motivasi internal timbul dari dalam diri seseorang siswa dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan atau sejalan dengan kebutuhannya. Contoh; Siswa berminat ingin menjadi guru, maka daya dorong siswa itu adalah apabila tamat sekolah nanti ia harus melanjutkan kuliah ke perguruan tinggi melalui fakultas tarbiyah. Apabila seorang siswa telah memiliki motivasi internal dalam dirinya, maka secara sadar daya dorong seseorang individu sebagai kekuatan untuk melakukan aktivitas belajar yang berhubungan dengan kebutuhan dan kegunaan untuk saat sekarang dan masa mendatang. Jadi motivasi internal merupakan

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Iskandar. *Psikologi Pendidikan*. (Cipayung: Gaung Persada Press(GP) )Hal: 180

modal utama bagi seorang siswa apabila ingin sukse dan berhasil dalam belajar di kelas, sekolah, rumah maupun sosial masyarakat. <sup>5</sup>

Motivasi eksternal merupakan daya dorong dari luar diri seseorang siswa, berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran motivasi eksternal dari luar diri Siswa, baik positif maupun negatif. Contoh; apabila seseorang siswa dapat menjawab pertanyaan guru yang berhubungan dengan materi pelajaran dengan jawaban sangat memuaskan, maka siswa dapat memperoleh daya dorong yang positif untuk bekerja keras untuk terus mengasah kecerdasannya melalui belajar, sehingga dia berhasil dan berprestasi di kelas maupun di sekolah. Sebaliknya, jika siswa kurang berhasil dan tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga dia ditegur, dan diberi peringatan oleh guru, teguran dan peringatan itu merupakan motivasi negatif, oleh yang bersangkutan dapat dijadikan sebagai daya dorong untuk memperbaiki kekurangan dan kesalahannya. Sehingga dia tidak mengulanginya lagi.

# b. Faktor eksternal

Adapun model-model motivasi eksternal (ekstrinsik motivation) dalam kegiatan pembelajaran menurut Winkel dalam Yamin sebagai berikut;

- 1) Belajar demi memenuhi kewajiban
- 2) Belajar demi menghindari hukuman

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Ibid. Hlm 191

- 3) Belajar demi memperoleh hadiah material yang disajikan
- 4) Belajar demi meningkatkan gengsi
- 5) Belajar demi memperoleh pujian dari orang-orang penting, seperti orang tua, guru atau dosen
- 6) Belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang atau demi memenuhi persyaratan kenaikan pangkat.<sup>6</sup>

Dasar-dasar pemberian motivasi Salah satu tugas pokok yang melekat pada diri seseorang pendidik adalah sebagai motivator bagi peserta didik agar memiliki semangat dan kemauan untuk lebih giat belajar. Sosok seorang guru di depan kelas adalah sebagai motivator siswa agar memiliki semangat dan kemauan untuk belajar yang lebih aktif, kreatif dan inovatif. Selama kegiatan pembelajaran di kelas, faktor motivasi memegang peranan yang besar untuk menjaga kelangsungan pembelajaran siswa di kelas dalam tingkat kesungguhan dan ketekunan belajar yang tinggi di kelas.

Tugas seorang guru dan dosen disini dituntut sebagai motivator untuk mendorong, menggerakkan supaya siswa melakukan atau tidak melakukan sesuatu untuk tercapainya tujuan pembelajaran di kelas. Petunjuk praktis yang perlu dilakukan oleh guru dalam membangkitkan motivasi siswa belajar di kelas. Sebagai berikut:

 Menjelaskan tujuan belajar ke siswa. Pada permulaan belajar mengajar seharusnya terlebih dahulu seorang guru menjelaskan

\_

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Ibid. Hlm 192

mengenai tujuan instruksional khusus yang akan dicapainya kepada Siswa. Makin jelas tujuan maka makin besar pula motivasi dalam belajar.

- 2) Hadiah/reward, berikan hadiah untuk siswa yang berprestasi. Hal ini akan memacu semangat mereka untuk bisa belajar lebih giat lagi. Di samping itu , siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk bisa mengejar siswa yang berprestasi.
- 3) Saingan/kompetisi, guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.
- 4) Pujian, sudah sepantasnya siswa yang berprestasi diberikan penghargaan atau pujian, tentunya pujian yang bersifat membangun.
- 5) Hukuman, hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya.
- 6) Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar, strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik.
- 7) Membentuk kebiasaan belajar yang baik.
- 8) Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok.

- 9) Menggunakan metode yang bervariasi
- 10) Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar dapat menimbulkan daya rangsangan baik dari dalam (internal) maupun luar (eksternal) diri siswa yang menyebabkan rangsangan untuk belajar dengan sungguh-sungguh dengan cara tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>7</sup>

# B. Prestasi Belajar

# 1. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut para ahli ada beberapa pendapat tentang pengertian prestasi belajar, diantaranya adalah menurut Winkel, prestasi belajar adalah salah satu bukti yang menunjukkan kemampuan atau keberhasilan seseorang yang melakukan proses belajar sesuai dengan bobot atau nilai yang berhasil diraihnya. Sedangkan menurut S. Nasution, prestasi belajar adalah kesempurnaan seorang peserta didik dalam berfikir, merasa, dan berbuat. Prestasi belajar itu sendiri menurut S. Nasution dapat diukur pada tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.<sup>8</sup>

Prestasi belajar adalah suatu pencapaian hasil belajar yang dapat diukur baik dengan tes tulis, non tulis, *performance* atau unjuk kerja dan lain-lain. Hal ini diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Ibid. Hlm 193-194

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Muhibbin Syah. Psikologi Belajar (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) hlm. 215

sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai di atas adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Prestasi belajar adalah suatu pencapaian hasil belajar. Menurut Drs. H. Abu Ahmadi menjelaskan pengertian prestasi belajar sebagai berikut: Secara teori bila sesuatu kegiatan dapat memuaskan suatu kebutuhan, maka ada kecenderungan besar untuk mengulanginya. Sumber penguat belajar dapat secara ekstrinsik (nilai, pengakuan, penghargaan) dan dapat secara ekstrinsik (kegairahan untuk menyelidiki, mengartikan situasi).

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *pengertian prestasi* belajar ialah hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Sedangkan *prestasi belajar* hasil usaha belajar yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang, prestasi belajar ditunjukan dengan jumlah nilai raport atau test nilai sumatif. <sup>10</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar itu sendiri adalah suatu usaha belajar untuk mencapai hasil yang memuaskan. Prestasi belajar itu sendiri dapat diukur dengan cara melakukan tes, baik tes lisan

<sup>9</sup> Ibid hlm 216

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Admin. Pengertian Prestasi Belajar (<a href="http://belajarpsikologi.com/pengertian-prestasi-belajar/">http://belajarpsikologi.com/pengertian-prestasi-belajar/</a>) diakses tanggal 29 Juni 2012 jam 21:09

maupun tes tulis. Cara menunjukkan seseorang memiliki prestasi belajar adalah dengan rapot.

### 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang individu merupakan hasil interaksi antara beberapa faktor yang mempengaruhi baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

Yang tergolong faktor internal adalah:

- a. Faktor jasmani (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
- b. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas:
  - 1) Faktor intelektif yang meliputi:
    - a) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
    - b) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
  - 2) Faktor non intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
  - Faktor kematangan fisik maupun psikis
     Yang tergolong faktor eksternal, ialah lingkungan keluarga;

- a) Faktor sosial yang terdiri atas:
  - 1. Lingkungan keluarga;
  - 2. Lingkungan sekolah;
  - 3. Lingkungan masyarakat;
- b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, tegnologi, kesenian.
- c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
- d) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau pun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu;

- 1) Faktor-faktor stimulus belajar
- 2) Faktor-faktor metode belajar
- 3) Faktor-faktor individual

Berikut ini diuraikan secara garis besar mengenai ketiga mac**am** faktor tersebut.<sup>11</sup>

1) Faktor-faktor stimulus belajar

Faktor stimulus belajar disini yaitu segala hal di luar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimulus dalam hal ini mencangkup material, penugasan, serta suasana lingkungan

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. Psikologi Belajar. (Jakarta: PT RINEA CIPTA, 2000) Hal: 131-132

eksternal yang harus diterima atau dipelajari oleh si pelajar. Berikut ini dikemukakan beberapa hal yang berhubungan dengan faktor-faktor stimulus belajar.

- a) Panjangnya bahan pelajaran
- b) Kesulitan bahan pelajaran
- c) Berartinya bahan pelajaran
- d) Berat ringannya tugas
- e) Suasana lingkungan eksternal
- 2) Faktor-faktor metode belajar

Metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh si pelajar. Dengan perkataan lain, metode yang dipakai oleh guru menimbulkan perbedaan yang berarti bagi proses belajar. Faktor-faktor metode belajar menyangkut hal-hal berikut:

- a) Kegiatan berlatih atau praktek
- b) Overlearning dan Drill

Overlearning sangat diperlukan untuk mengurangi kelupaan dalam mengingat keterampilan-keterampilan yang pernah dipelajari tetapi dalam sementara waktu tidak dipraktekkan. Apabila overlearning berlaku bagi latihan ketrampilan motorik seperti main piano atau menjahit, maka drill berlaku pada kegiatan berlatih abstraksi misalnya berhitung

### c) Resitasi selama belajar

Kombinasi kegiatan membaca dengan resitasi sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca itu sendiri. Resitasi lebih cocok diterapkan pada belajar membaca atau belajar hafalan.

### d) Pengenalan tentang hasil-hasil belajar

Penelitian menunjukkan bahwa, pengenalan seseorang terhadap hasil atau kemajuan belajarnya penting karena dengan mengetahui hasilhasil yang sudah dicapai, seseorang akan lebih berusaha meningkatkan hasil belajarnya selanjutnya.

# e) Belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian

Menurut beberapa penelitian, perbedaan efektivitas antara belajar secara keseluruhan dengan belajar secara bagian-bagian belum ditemukan. Dalam hal ini belajar secara keseluruhan termasuk set yang tepat umtuk belajar.

### f) Penggunaan modalitet indera

Modalitet indera yang dipakai oleh masing-masing individu dalam belajar tidak sama. Sehubungan dengan itu ada tiga impresi penting dalam belajar, yaitu; oral, visual dan karakteristik.

# g) Bimbingan dalam belajar

Bimbingan yang terlalu banyak diberikan oleh guru atau orang lain cenderung membuat si pelajar menjadi tergantng. Bimbingan dapat diberikan dalam batas-batas yang diperlukan oleh individu.

# h) Kondisi-kondisi intensif

Intensif adalah obyek atau situasi eksternal yang dapat memenuhi motif individu. Intensif adalah bukan tujuan, melainkan alat untuk mencapai tujuan, intensif-intensif dapat diklasifikasikan menjadi dua macam, yaitu:

- 1. Intensif intrinsik; situasi yang mempunyai hubungan fungsional dengan tugas dan tujuan.
- 2. Intensif ekstrinsik; obyek atau situasi yang tidak mempunyai hubungan fungsional dengan tugas.

Situasi yang menimbulkan intensif intrinsic misalnya pengenalan tentang hasil/kemajuan belajar, persaingan sehat dan koperasi. Situasi yang menjadi intensif ekstrinsik misalnya ganjaran, hukuman, perlakuan kasar, kekejaman dan ancaman yang membuat ia takut. 12

#### 3) Faktor-faktor individual

Faktor individual sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang, adapun faktor-faktor individual dua itu menyangkut halhal berikut:

### 4) Kematangan

Kematangan dicapai oleh individu dari proses pertumbuhan fisiologisnya. Kematangan terjadi akibat adanya perubahan-perubahan

.

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Ibid. Hal 133-134

kuantitatif di dalam struktur jasmani dibarengi dengan perubahanperubahan kualitatif terhadap struktur tersebut.

### 5) Faktor usia kronologis

Semakin tua usia individu, semakin meningkat pula kematangan berbagai fungsi fisiologisnya. Anak yang lebih tua adalah lebih kuat, lebih sabar, lebih sanggup melaksanakan tugas-tugas yang lebih berat, lebih mampu mengarahkan energi dan perhatiannya dalam waktu yang lebih lama, daripada anak yang usia lebih muda.

# 6) Faktor perbedaan jenis kelamin

Dalam hal ini ada bukti bahwa perbedaan tingkah laku antara laki-laki dan wanita merupakan hasil daripada perbedaan tradisi kehidupan, dan bukan semata-mata karena perbedaan jenis kelamin. Fakta mengatakan tidak adanya perbedaan yang berarti antara pria dan wanita dalam hal intelegensinya.

### 7) Pengalaman sebelumnya

Lingkungan mempengaruhi perkembangan individu, Lingkungan banyak memberikan pengalaman kepada individu. Pengalaman yang diperoleh oleh individu ikut mempengaruhi hal belajar yang bersangkutan, terutama pada transfer belajarnya.

### 8) Kapasitas mental

Kapasitas-kapasitas seseorang dapat diukur dengan tes-tes intelektual dan tes-tes bakat. Kapasitas adalah potensi untuk mempelajari serta mengembangkan berbagai ketrampilan/ kecakapan. Akibat dari pada hereditas dan lingkungan berkembanglah kapasitas mental individu yang berupa intelegensi. latar belakang hereditas masing-masing bervariasi, intelegensi masing-masing individu pun bervariasi. Intelegensi seseorang mempengaruhi prestasi belajar seseorang itu.

# 9) Kondisi kesehatan jasmani

Orang yang belajar membutuhkan kondisi badan yang sehat. Orang yang badannya sakit akibat penyakit-penyakit kelelahan tidak akan dapat belajar dengan efektif. Cacat-cacat fisik juga mengganggu hal belajar.

### 10) Kondisi kesehatan rohani

Gangguan serta cacat-cacat mental pada seseorang sangat mengganggu hal belajar orang yang bersangkutan. Bagaimana orang dapat belajar dengan baik apabila ia sakit ingatan, sedikit frustasi atau putus asa

#### 11) Motivasi

Motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan, motif, dan tujuan sangat mempengaruhi kegiatan dan hasil belajar, karena motivasi menggerakkan organism, mengarahkan tindakan serta memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan individu. <sup>13</sup>

# 3. Indikator Prestasi Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Ibid. Hal 135-139

proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa rumit, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajaritu ada yang bersifat *intangible* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai di atas adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Ada dua macam pendekatan yang amat popular dalam mengevaluasi atau menilai tingkat keberhasilan/prestasi belajar, yakni

a. Norm-referencing atau Norm-referenced assessment

Ranah/Jenis Prestasi

- 1) Ranah Cipta (kognitif)
  - A. Pengamatan
  - B. Ingatan
  - C. Pemahaman
  - D. Aplikasi/Penerapan
  - E. Sintesis (membuat paduan utuh)
- 2) Ranah rasa (Afektif)
  - A. Penerimaan

- B. Sambutan
- C. Apresiasi (sikap menghargai)
- D. Internalisasi (Pendalaman)
- E. Karakterisas (Penghayatan)
- 3) Ranah Karsa (Psikomotor)
  - A. Keterampilan bergerak dan bertindak
  - B. Kecakapan ekspresi verbal
- 1. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa maka indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam meyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, berdasarkan ketentuan kurikulum yang disempurkan saat ini digunakan adalah:
- Daya serap terhadap bahan yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- 3. Perilaku yang di gariskan dalam tujuan pengajaran atau intruksional khusus (TIK) telah dicapai siswa baik individu maupun klasikal. Selanjutnya, untuk mengetahui sampai dimana tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap proses belajar yang telah dilakukan dan sekaligus juga untuk mengetahui keberhasilan mengajar guru, kita dapat menggunakan acuan tingkat keberhasilan tersebut sejalan dengan kurikulum yang berlaku saat ini adalah sebagai berikut:
  - Istimewa atau maksimal: Apabila sebuah bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai siswa.

- b. Baik sekali atau optimal: Apabila bahan pelajaran (85% s/d 94%)
   bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai siswa.
- c. Baik atau minimal: Apabila bahan pelajaran diajarkan hanya(75% s/d 84%) dikuasai siswa.
- d. Kurang : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari
   75% dikuasai siswa.<sup>14</sup>

Oleh karena itu dalam penilaian terdapat beberapa karakter yang menjadi acuan nilai tersebut masuk dalam kategori istimewa, baik sekali, baik atau minimal dan kurang. Sehingga dalam penilaian sendiri tidak sembarangan.

# C. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa: "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks ,dan lingkungan sekolah merupakan media."

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau

\_

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> Abu, Ahmadi, Ilmu Pendidikan (Jakarta: Renika Cipta, 1991), hlm. 70

elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>15</sup>

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kebanyakan para ahli pendidikan membedakan antara media dengan alat peraga, namun kedua istilah tersebut juga digunakan saling bergantian.

# A. Pola media pembelajaran

- Dalam pola 1 sumber belajar anak didik/siswa hanyalah berupa orang. Guru kelas atau dosen memegang kendali yang penuh atas terjadinya kegiatan belajar mengajar.
- 2) Dalam pola 2, sumber belajar berupa orang yang dibantu sumber lain. Dalam pola ini guru atau dosen memegang kendali, hanya saja tidak mutlak karena ia dibantu oleh sumber lain. Dalam pola instruksional ini sumber yang berfungsi sebagai alat bantu disebut alat peraga.
- 3) Dalam pola 3, sumber belajar berupa orang bersama-sama dengan sumber lain berdasarkan suatu pembagian tanggung jawab. Dalam hal ini control terhadap kegiatan belajar mengajar dibagi bersama

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2003) Hal: 3

antara sumber manusia dengan sumber lain. Sumber lain itu merupakan bagian integral dari seluruh kegiatan belajar. Dalam pola ini sumber lain itu dinamakan media.

4) Dalam pola 4 ini siswa belajar hanya dari satu sumber yang bukan manusia. Keadaan ini terjadi dalam suatu pengajaran melalui media. Sumber bukan manusia tersebut dinamakan media (Guru Bermedia).

Dari penjelasan tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa perbedaan antara media dengan alat peraga terletak pada fungsi, bukan pada substansinya. Sumber belajar dikatakan alat peraga jika hal tersebut fungsinya hanya sebagai alat bantu saja. Hal tersebut dikatakan media jika sumber belajar itu merupakan bagian yang integral dari seluruh kegiatan belajar. Di sini ada pembagian tugas dan tanggung jawab antara guru kelas atau dosen di satu pihak dan sumber yang bukan manusia (media) di pihak lain. <sup>16</sup>

### 2. Magic Disc

Magic Disc sebagai media pembelajaran merupakan fasilitas penting dalam sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan Magic Disc, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Penggunaan Magic Disc diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik. Magic Disc juga

 $<sup>^{16}</sup>$  M.Basyiruddin Usman. Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) Hal:11-13

dapat melengkapi media pembelajaran di sekolah , disamping itu diimbangi pula dengan kreasi-kreasi yang meningkatkan kreaktifitas siswa-siswa, misalnya dengan menggunakan *Magic Disc* sebagai media pembelajaran pada setiap topik pembehasan. Saat ini ada 4 (empat) jenis Magic Disc yaitu:

- a. Magic Disc English (media pembelajaran bahasa inggris)
- b. Magic Disc Physics (media pembelajaran fisika)
- c. Magic Disc Mathematics (media pembelajaran matematika)

# d. Magic Disc Kimia

Magic Disc sebagai media pembelajaran atau alat bantu mengajar adalah perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar. Magic Disc dipakai saat guru menerangkan pelajaran, Jadi Magic Disc adalah media pembelajaran penting sebagai salah satu fasilitas "wajib" dalam sekolah saat ini karena: (1) Dengan Magic Disc sebagai media, pembelajaran akan disajikan lebih menarik. (2) Mengarahkan perhatian anak (anak perlu alat bantu untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran). (3) Membantu pengertian (menjelaskan cerita), karena pengertian anak akan sesuatu hal bisa berbeda dengan apa yang guru maksudkan. Sementara tidak semua guru dapat menceritakan dengan baik detail- detail ceritanya. Jadi penggunaan Magic Disc sebagai media pembelajaran adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif. (4) Magic Disc sebagai media pembelajaran adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Magic Disc dapat menimbulkan kesan di hati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan Magic Disc itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. (5)

Semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak media pembelajaran) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya.<sup>17</sup>

Dalam penggunaan media *magic disc* ini adalah untuk membantu siswa dalam mempelajari, misalnya rumus-rumus Matematika atau pelajaran lainnya. Cara penggunaanya sendiri adalah sebagai berikut: pertama-tama pada bagian awal CD dituliskan rangkuman materi, misalnya pada materi FPB dan KPK dijelaskan apa itu FPB dan apa itu KPK, kedua pada bagian belakang CD dituliskan rumus-rumus menentukan FPB dan KPK atau semacam pokok bahasan agar memudahkan siswa dalam memahami materi.

Penerapan *magic disc* itu sendiri adalah sebagai berikut; 1) Setiap siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok diberikan CD yang berisikan materi. 2) Sebelum pembelajaran dimulai siswa diberikan CD tersebut dengan tujuan agar siswa membaca materi terlebih dahulu sebelum pembelajaran dilakukan dengan dilengkapi kata kunci. 3) Guru menerangkan materi dan siswa membaca materi yang ada pada CD.

### D. Metode Pembelajaran

#### 1. Pengertian Metode Cooperative Learning

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata asing yaitu "Cooperate" yang artinya bekerja sama. Pembelajaran cooperative menurut Kahfi merupakan pembelajaran yang mana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang dirancang untuk mendapatkan tujuan bersama. Siswa

35

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> Anwar. Magic Disc Sebagai Media Pembelajaran (http://bilarik. Com/? Artikel: Magic Disc Sebagai\_Media\_Pembelajaran). Jam 19:27 Kamis 24 mei 2012

dituntut untuk bisa bekerja sama untuk mencapai sukses bersama dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan individu dalam kelompoknya. <sup>18</sup>

Menurut Hamid Hasan *cooperative* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.<sup>19</sup>

Cooperative learning adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses kerja sama dalam suatu kelompok yang bisa terdiri 3 sampai 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas. Melalui cooperative learning siswa didorong untuk bekerja sama secara maksimal sesuai dengan keadaan kelompoknya. Kerja sama di sini dimaksudkan setiap kelompok harus saling membantu, karena penilaian akhir ditentukan oleh keberhasilan kelompok. Kegagalan individu adalah kegagalan kelompok; dan sebaliknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab penuh terhadap kelompoknya.<sup>20</sup>

<sup>11</sup> 

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> Khusnul Hidayah, "Perbedaan Prestasi Belajar Antara Siswa yang Diajar menggunakan Pembelajaran kooperatif Model TGT dan Siswa yang Diajar Menggunakan Ekspository Pada Pokok Bahasan Toerema Phytagoras di MTSN II Malang", Skripsi, FMIPA UM Malang, 2005, Hal.4.

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Etin Solihatin, Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 4

Wina Sanjaya, Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (Jakarta: Kencana, 2006), hal. 106-107

Pembelajaran kooperatif adalah upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didik melalui jalinan kerjasama/gotong royong antar berbagai komponen, baik kerjasama antar peserta didik (belajar secara berkelompok di kelas), kerjasama dengan pihak sekolah (tenaga kependidikan yang ada di sekolah/madrsah), kerjasama dengan anggota keluarga, dan masyarakat.<sup>21</sup>

Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara 4 sampai 6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan kelompok semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.<sup>22</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup> A. Fatah Yasin, Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam, (Malang: UIN Malang Press 2008), hal. 176-177.

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 242-243.

### 2. Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim adalah sebagai berikut:

- a. Siswa belajar bekerja pada kelompok secara kooperatif un**tuk** menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Apabila mungkin anggota kelompok belajar berasal dari ras, budaya, agama, jenis kelamin yang berbeda.
- d. Pembelajaran lebih berorentasi pada kelompok bukan individu. <sup>23</sup>

# 3. Pengertian Metode TGT

Dalam metode ini setiap anak didik belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Metode TGT dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antarkelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan - aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Menggunakan TGT di kelas membantu guru untuk

\_

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> Ibrahim dan Muslimin, Pembelajaran Kooperatif (Surabaya: UNESA, 2000) hal.6

meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan prestasi jangka panjang.<sup>24</sup>

Teams Games Tournament (TGT) adalah sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antara kelompok dan game-game instruksional. Kegiatan dimulai dari guru yang mengajarkan sebuah pelajaran secara langsung. Para siswa kemudian bertemu dalam tim-tim pembelajaran kooperatif yang terdiri dari empat sampai lima orang. (perpaduan antara siswa dengan tingkat pencapaian rendah, sedang dan tinggi) untuk menyelesaikan satu set lembar kerja tentang pelajaran tersebut. Mereka kemudian berpartisipasi dalam beberapa game sebagai perwakilan dari tim mereka. Siapa yang akan bertanding dengan siapa dimodifikasi setiap minggunya untuk memastikan bahwa setiap siswa bersaing dengan teman sekelas yang memiliki tingkat kemampuan yang sama. Tim yang mendapat skor tertinggi direkognisi secara terbuka di dalam laporan berkala mingguan kelas. Nilai akan diberikan berdasarkan performansi individual.<sup>25</sup>

Secara umum TGT sama dengan STAD kecuali beberapa hal sebagai berikut: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang

<sup>&</sup>lt;sup>24</sup>Doni. Metode Pembelajaran Teams Games

Tournament(http://dony.blog.uns.ac.id/2011/06/29/metode-pembelajaran-team-games-tournament-tgt/)Diakses tanggal 13 mei 2012 jam 19.02

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> David W Johnson, dkk. *Colaborative Learning* (Bandung: Nusa Media)Hlm. 77

kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. TGT sangat sering digunakan dengan dikombinasikan dengan STAD, dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur STAD yang biasanya. Deskripsi dari komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut:

- Team terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas.
   Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.<sup>26</sup>
- 2. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang konteksnya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga atau lebih orang yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.
- Tournament adalah sebuah struktur di mana game berlangsung.
   Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru

\_

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> Robert E Slavin. Cooperative Learning (Bandung: Nusa Media, 2005) hlm. 144

memberikan presensi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya.<sup>27</sup>

Pengembangan TGT diikuti oleh pengembangan beberapa paket kurikulum lainnya oleh mahasiswa doktoral dari David Devries yakni Robert Slavin. 28 Di dalam ruang kelas, pola penilaian dalam sistem kompetisi. Dalam model pengajaran individual, pengajar menetapkan standar untuk setiap siswa. Jika siswa tersebut mencapai atau melampaui standar, dia akan mendapatkan nilai A. Jika tidak, dia akan mendapat nilai C atau D. Jadi nilai seseorang siswa tidak ditentukan oleh nilai rata-rata atau teman sekelas, tetapi oleh usaha diri sendiri dan standar yang ditetapkan oleh pengajar. Sikap agar "aku bisa menang, orang lain harus kalah", erat hubungannya dengan prinsip "tujuan menghalalkan segala cara" seseorang yang begitu berambisius untuk menang, tetapi merasa tidak bisa mengalahkan pesaingnya bisa tergoda untuk menjatuhkan pesaingannya bisa tergoda untuk menjatuhkan pesainganya dengan cara

Dalam memulai metode kooperatif learning tipe TGT adalah setelah mengajarkan pelajaran, umumnya pembagian tim dan mintalah para siswa untuk memindahkan meja mereka bersama untuk membuat

<sup>28</sup> Ibid., Doni blog

<sup>&</sup>lt;sup>27</sup> Ibid., hlm. 167

<sup>&</sup>lt;sup>29</sup> Anita Lie. *Cooperative Learning*. (Jakarta: P.T Grasindo, 2002), hlm. 26

meja tim. Katakan kepada para siswa bahwa mereka akan bekerja dalam tim selama beberapa minggu dan bermain *game* akademik untuk menambah poin pada skor tim mereka, dan bahwa tim yang meraih skor tertinggi akan menerima rekognisi (apa pun bentuk yang anda pilih).<sup>30</sup>

Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja turnamen dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen. Acaklah nomor-nomornya supaya para siswa tidak bisa tahu mana meja "atas" dan yang "bawah". Mintalah salah satu siswa yang anda pilih untuk membagikan satu lembar permainan skor permainan pada tiap meja. Untuk memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca utama.

Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan kertas soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu, termasuk pilihan jwabannya jika soalnya adalah pilihan berganda. Misalnya, seorang siswa yang mengambil kartu nomor 21 membaca dan menjawab soal nomor 21. Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menebak tanpa dikenai sanksi. Jika konten dari permainan tersebut melibatkan permasalahan, semua siswa (bukan hanya si pembaca) harus mengerjakan permasalahan tersebut supaya mereka siap untuk ditantang. Setelah si

\_

<sup>30</sup> Robert E Slavin, op.cit., hlm. 169

pembaca memberikan jawaban, siswa yang ada disebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika dia ingin melewatinya, atau bila penantang kedua punya jawaban yang berbeda dengan dua peserta pertama, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi, penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya ke dalam kotak (jika ada) apabila jawaban yang mereka berikan salah. Apabila semua peserta punya jawaban, ditantang atau dilewati pertanyaan, penantang kedua (atau peserta yang ada di sebelah kanan pembaca) memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika kedua penantang memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan (jika ada) ke dalam boks.<sup>31</sup>

Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri: penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut, seperti yang telah ditentukan oleh guru, sampai periode kelas berakhir atau jika kotaknya telah kosong. Apabila permainan sudah berakhir, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Jika masih ada waktu, para siswa mengocok kartu lagi dan

\_

<sup>&</sup>lt;sup>31</sup> Ibid., hlm. 172-173

memainkan *game* kedua sampai akhir periode kelas, dan mencatat nomor kartu-kartu yang dimenangkan pada game 2.32

#### E. Pembelajaran Matematika

### 1. Pengertian Matematika

Matematika termasuk salah satu disiplin ilmu yang memiliki kajian sangat luas. Sehingga masing-masing ahli bebas mengemukakan pendapatnya tentang Matematika berdasarkan sudut pandang, kemampuan, pemahaman dan pengalamannya masing-masing. Oleh sebab itu, Matematika tidak akan pernah selesai untuk didiskusikan, dibahas, maupun diperdebatkan. Penjelasan mengenai apa dan bagaimana sebenarnya Matematika itu akan terus mengalami perkembangan seiring dengan pengetahuan dan kebutuhan manusia serta laju perubahan zaman. Untuk dapat memahami bagaimana hakikat Matematika itu kita dapat memperhatikan pengertian istilah Matematika dan beberapa deskripsi yang diuraikan para ahli berikut. Renberg mengarahkan hasil penelaahannya tentang Matematika kepada tiga sasaran utama. Pertama, para sosiolog, psikolog, pelaksanaan administrasi sekolah, dan penyusunan kurikulum memandang bahwa Matematika merupakan ilmu yang statis dan disiplin ketat. Kedua, selama kurun waktu dua dekade terakhir ini, Matematika dipandang sebagai suatu usaha atau kajian ulang terhadap Matematika itu sendiri. Selain itu, Matematika juga dipandang sebagai suatu bahasa struktur logika, batang tubuh dari bilangan dan ruang rangkaian metode

<sup>&</sup>lt;sup>32</sup> Ibid., hlm. 173

untuk menarik kesimpulan serta ilmu terhadap dunia fisik dan sebagai aktivitas intelektual.<sup>33</sup>

Ernest melihat Matematika sebagai suatu konstriktuvitas sosial yang memenuhi tiga premis sebagai berikut: 1) The basis of Mathematical knowledge is linguistic language, conventions and rules and language is sosial constructions, 2) Interpersonal sosial processes are required on turn an individual's subjective Mathematical knowledge. After publication, into accepted objective Mathematical knowledge and, 3) Objectivity itself will be understood to be social. Selain Ernest, terdapat tokoh yang memandang Matematika sebagai kontruktivisme sosial. Misalnya, Dienes mengatakan bahwa Matematika adalah ilmu seni kreatif. Oleh karena itu, Matematika harus dipelajari. Bourne juga memahami Matematika sebagai konstruktivisme sosial dengan penekanannya pada pengetahuan.<sup>34</sup>

### 2. Pembelajaran Matematika

Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya. Namun demikian, dalam pembelajaran pemahaman konsep sering diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata. Proses induktif-deduktif dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika". Selama mempelajari matematika di kelas, aplikasi hasil rumus atau sifat yang diperoleh dari penalaran

 $^{33}$  Abdul Halim F. Matematika Hakikat dan Logika. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2009),<br/>hlm. 17-20 $^{34}$  Ibid. hlm 17-20

deduktif maupun induktif sering ditemukan meskipun tidak secara formal hal ini disebut dengan belajar bernalar.

Sedangkan Pembelajaran ialah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses yang diselengarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa guna memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan matematika. Suatu proses pembelajaran yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi agar siswa belajar dengan menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing.<sup>35</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>35</sup> Mudjiono, Media Pembelajaran Matematika (Jakarta: Rosda Karya, 2002), hlm. 157

### **BAB III**

#### METODE PENELITIAN

### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sebab dalam melakukan tindakan kepada subjek penelitian, yang sangat diutamakan adalah mengungkap makna: yakni makna dan proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi, kegairahan dan prestasi belajar melalui tindakan dilakukan. Menurut Bogdan dan Taylor mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, tulisan atau lisan dari orang-orang yang diamati. <sup>1</sup> Menurut Bogdan dan Biklen, ada lima ciri khusus dari penelitian kualitatif, yaitu: 1) penelitian kualitatif mempunyai latar alami (the natural setting) sebagai sumber data dan peneliti dipandang sebagai instrumen kunci atau pokok (key instrumen), 2) penelitian kualitatif bersifat deskriptif, 3) penelitian kualitatif lebih memperhatikan proses dari pada hasil atau produk semata, 4) penelitian kualitatif cenderung mengarahkan datanya secara induktif, dan 5) makna merupakan soal esensial untuk rancangan penelitian kualitatif. Selanjutnya, terdapat enam jenis penelitian kualitatif, yaitu (1) etnografi, (2) studi kasus, (3) grounded teori, (4) interaktif, (5) ekologi dan (6) future.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesionalisme guru, menyiapkan pengetahuan, pemahaman, dan wawasan tentang perilaku guru mengajar dan murid belajar. Ada 4

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Rosda Karya, 1988), hlm. 3.

macam bentuk penelitian tindakan, yaitu: (1) penelitian tindakan guru sebagai peneliti, (2) penelitian tindakan kolaboratif, (3) penelitian tindakan simultan terintegratif, dan (4) penelitian tindakan sosial eksperimental.

Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kolaboratif, yakni guru bekerjasama dengan orang lain, orang lain ini sebagai peneliti sekaligus pengamat.<sup>2</sup>Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart, berupa suatu siklus spiral yang mengikuti kegiatan perecanaan, pelaksaaan tindakan, observasi dan refleksi yang membetuk siklus demi siklus sampai penelitiannya tuntas.<sup>3</sup>

Penelitian tindakan kelas (PTK) tidak ada ketentuan atau ketetapan berapa siklus yang harus dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Hal ini tergantung dengan peneliti, jika hasil penelitian telah menemukan hasil yang memuaskan dalam perbaikan dan peningkatan proses pembeajaran di kelas, maka peneliti dapat menghentikan dan mengambil kesimpulan, namun disarankan sebaiknya prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan paling kurang dua siklus, seperti digambarkan berikut: Oleh karena itu dalam penelitian tindakan keas (PTK) menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengadi

\_

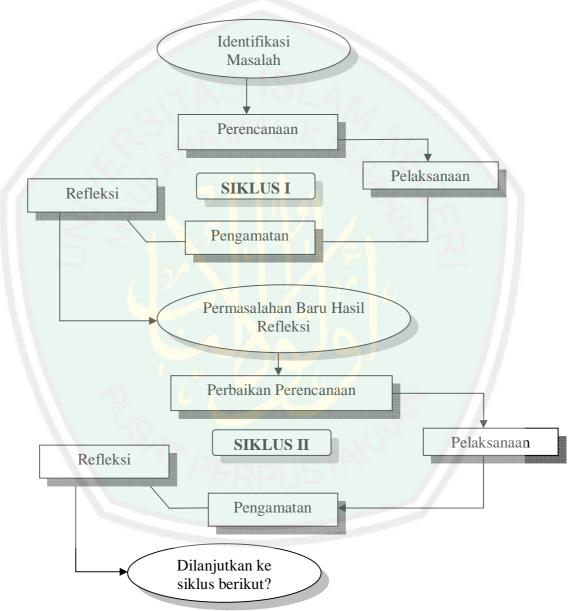
<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Wahid murni dan Nur ali. *Penelitian tindakan kelas: pendidikan agama dan umum dari teori menuju praktik* (Malang: UM Press), hlm. 15

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Sukidin, dkk. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas* (Surabaya: Insan Cendekia 2002), hlm.54

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Cipayung: Gaung Persada (GP) Press), hlm. 48-49

pembelajaran yang memuaskan baik dari hasil belajar maupun dalam hal perasaan siswa.

# B. Siklus



Gambar 1 Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK).<sup>5</sup>

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup>. Ibid. hlm.49

Penjelasan alur tersebut adalah:

- Rancangan atau rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk didalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
- Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya pengajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah.
- 3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
- 4. Rancangan atau rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Observasi dibagi dalam tiga siklus, yaitu siklus 1, 2, dan seterusnya, dimana masing siklus dikenai perlakuan yang sama dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir masing putaran. Siklus ini berkelanjutan dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka peneliti ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Tagart, berupa suatu siklus spiral yang mengikut kegiatan perencanan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi yang membentuk siklus demi siklus sampai tuntas penelitian.<sup>6</sup>

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus tindakan di dalam kelas, yaitu pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Refleksi pada pra tindakan digunakan sebagai acuan untuk rencana tindakan lanjut pada siklus I. Sedangkan hasil refleksi siklus I digunakan sebagai acuan tindak lanjut pada siklus II. Pada masing-masing siklus penelitian ini terdapat beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan/ implementasi tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Secara singkat *Classroom Action Research* didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara professional.

Rochiati Wiriaatmaja mengartikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inquiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.<sup>7</sup>

## Karakteristik PTK adalah sebagai berikut:

1. An inquiry of practice from within (penelitian berawal dari kerisauan guru akan kinerjanya).

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Ibid. Sukidin. dkk

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Rochiati Wiriatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2005), hlm. 11

- 2. *Self-rwflective inquiry* (metode utama adalah refleksi diri, bersifat agak longgar, tetapi tetap mengikuti kaidah-kaidah penelitian).
- 3. Fokus penelitian berupa kegiatan pembelajaran.
- 4. Tujuannya: memperbaki pembelajaran.

PTK bermanfaat bagi guru, pembelajar atau siswa, serta bagi sekolah. Manfaat PTK bagi guru adalah sebagai berikut:

- 1. Membantu guru memperbaiki pembelajaran
- 2. Membantu guru berkembang secara professional
- 3. Meningkatkan rasa percaya diri guru
- 4. Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

Selain mempunyai manfaat, PTK mempunyai keterbatasan, yaitu validitasnya yang sering masih dipertanyakan, serta tidak mungkin melakukan generalisasi karena sampelnya hanya kelas dari guru yang berperan sebagai pengajar dan peneliti. PTK memerlukan beberapa kondisi agar dapat berlangsung dengan baik dan melembaga. Kondisi tersebut antara lain dukungan dari semua personel di sekolah dan iklim yang terbuka yang memberikan kebebasan kepada guru untuk berinovasi, berdiskusi, berkolaborasi, dan saling mempercayai di antara personel sekolah. Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan atau memaparkan data yang diperoleh peneliti yang

52

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas. Untuk guru SMP, SMA, SMK* (Bandung: YramaWidya, 2008), hlm. 6.

berkaitan dengan pembahasan peningkatan prestasi belajar pada siswa kelas IV MI Al-Fattah Kota Malang.

## 1. Kehadiran peneliti

Dalam hal ini peneliti datang secara langsung ke MI Al-Fattah Kota Malang untuk melakukan observasi dan wawancara. Pengumpulan data dengan bantuan kepala sekolah, guru dan siswa. Kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif adalah sebagai peran utama. Peneliti merupakan perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data dan pada akhirnya peneliti sebagai pelapor hasilnya.

## 2. Lokasi penelitian

Peneliti mengambil objek penelitian di MI Al-Fattah Kota Malang, yang menjadi objek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV. Detail Sekolah NSS 20533954, Jenjang MI status swasta dibawah Depag, Kecamatan Mojowangu/Lowokwaru Jalan Candi telagawangi No. 39 Malang.

## 3. Waktu penelitian

Pada waktu pembelajaran Matematika, bertepatan dengan seme**ster** ganjil 2012-2013 disesuaikan dengan materi pelajaran Matematika.

## 4. Data dan sumber data

Sumber data pada penelitian tindakan kelas dibedakan menjadi dua macam:<sup>9</sup>

\_

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hlm. 131

- a. Data kualitatif, yakni data abstrak (*intangible*). <sup>10</sup> Data ini diperoleh dari bentuk informasi yang berupa kalimat untuk memperoleh gambaran lebih mendalam yang diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan interview.
- b. Data kuantitatif, yakni data yang konkrit (tangible).<sup>11</sup> Data ini diperoleh langsung dari lokasi atau lapangan dengan menggunakan angka statistik, dimana akan diungkapkan persoalan di lapangan dalam hal ini adalah siswa-siswi Kelas IV MI Al-Fattah kota Malang Tahun Pelajaran 2012/2013.

Terkait dengan penelitian ini yang akan dijadikan sebagai sumber data adalah seluruh siswa-siswi kelas IV Siswa MI Al-Fattah Kota Malang Khususnya data tentang hasil pengamatan keadaan siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Indikator yang digunakan sebagai penentu keberhasilan peningkatan kognitif, yang dilihat dari hasil tes belajar dan berbicara mereka.

Wawancara dilakukan pada siswa dan juga pada guru mata pelajaran yang membantu peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran. Siswa yang menjadi sample wawancara dipilih dari siswa yang tingkat kemampuan dialognya rendah, sedang dan tinngi. Data penelitian ini mencakup:

- a. Skor tes siswa yang dilakukan pada setiap akhir tindakan.
- b. Hasil observasi dan catatan lapangan yang berkaitan dengan aktivitas

-

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Rosady Ruslan, Metode Penelitian Publik Relation dan Komunikasi, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 28

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> *Ibid.*, hlm. 29

siswa pada saat pembelajaran matematika berlangsung.

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan, kumpulan, pencatatan lapangan, dan dokumentasi dari setiap tindakan perbaikan pengguanaan metode *cooperative* tipe *team game tournament* dalam pembelajaran Matematika untuk peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV MI Al-Fattah kota Malang. Data yang diperoleh dari penelitian tindakan ini ada yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data yang bersifat kualitatif dari: (1) dokumentasi, (2) observasi, (3) interview, sedangkan data yang bersifat kuantitatif berasal dari evaluasi, *pre test* dan *post test*.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas umumnya dikumpulkan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan yang terjadi, baik perubahan kinerja siswa, kinerja guru dan pertimbangan suasana kelas, contoh data kuantitatif adalah angka hasil belajar siswa dan contoh untuk data kualitatif adalah kalimat-kalimat yang menggambarkan ekspresi siswa tentang tingkat pemahamannya (kognitif), antusias siswa, kepercayaan diri dan motivasinya data kualitatif dapat dianalisis secara kualitatif. Data yang akurat akan diperoleh ketika proses pengumpulan data tersebut dipersiapkan dengan matang. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

\_

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2008), hlm :123-126

#### a. Metode Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Yang dilakukan waktu pengamatan adalah mengamati gejala gejala yang tampak sosial dalam kategori yang tepat, mengamati berkali-kali dan mencatat segera dengan memakai alat bantu seperti alat pencatat, formulir dan alat mekanik. Dalam pelaksanaannya digunakan alat bantu seperti *checklist*, skala penilaian atau alat mekanik seperti kamera foto, dan lainnya.

Peneliti mengamati secara langsung peristiwa dilapangan sebagai pengamat yang berperan serta secara lengkap untuk memperoleh suatu keyakinan tentang keabsahan data dengan mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya. Dengan demikian peneliti memperoleh informasi apa saja yang dibutuhkan. Jadi peneliti merasakan apa yang dirasakan dan dihayati oleh subjek, sehingga memungkinkan pula peneliti menjadi sumber data. Adapun jenis observasi yang peneliti gunakan adalah observasi aktivitas belajar siswa di kelas. Observasi ini merupakan suatu pengamatan langsung terhadap siswa dengan memperhatikan tingkah lakunya dalam pembelajaran, sehingga peneliti memperoleh gambaran suasana kelas dan dapat melihat secara lansung tingkah laku siswa. Kerjasama, serta komunikasi diantara siswa.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), hlm:158

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap kenyataan-kenyataan yang akan diselidiki. Dalam menggunakan metode observasi cara paling efektif adalah dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen, metode ini akan mencatat berbagai petunjuk yang diperoleh di lapangan. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum kondisi pembelajaran Matematika dengan metode TGT dan media *magic disc* di MI Al-Fattah kota Malang

#### b. Metode Dokumentasi

Metode ini untuk pengumpulan data berupa tulisan dan non tulisan yang berupa foto dan tulisan, data tulisan ini berupa nilai siswa sebelum dan sesudah diadakan penelitian tentang penelitian tindakan kelas, sedangkan foto berupa suasana kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Peneliti menggunakan metode ini untuk mengetahui sejarah berdirinya MI Al-Fattah kota Malang, absen kelas untuk mengetahui data siswa yang mengikuti pembelajaran Matematika dengan pendekatan prakmatik, serta catatan lapangan dari hasil pengamatan.

### c. Metode Wawancara

Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari wawancara. Sedangkan menurut S. Margono (1999). Metode interview adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dengan satu

orang atau lebih, bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan tanpa mempengaruhi pendapat informan. Interview merupakan alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah patra guru dan sumber-sumber lain yang dapat memberikan informasi.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada informan yang telah disebutkan diatas adalah dengan menggunakan wawancara tidak terstruktur. Peneliti merasakan kalau wawancara tidak terstruktur akan lebih memperbanyak data dan informasi.

# d. Pengukuran Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa. 14 Pengukuran tes hasil belajar ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika. Tes tersebut sebagai salah satu rangkaian kegiatan dalam penggunaan media magic disk dan metode team game tournament dalam pembelajaran. Tes yang dimaksud meliputi pre test, yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan tentang FPB dan KPK pada pembelajaran Matematika sebelum pemberian tindakan. Selain itu juga dilakukan tes akhir (post test) pada setiap akhir tindakan, digunakan hasil tes ini untuk

-

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> Opcit. Iskandar. Hlm: 124

mengetahui sejauh mana metode *team game tournament* dan media *magic disc* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

#### 6. Analisis data

Dalam penelitian ini, data yang bersifat kualitatif terdiri dari hasil observasi, dokumentasi, dan hasil wawancara. Jika yang dikumpulkan berupa data kualitatif, maka analisis dilakukan secara kualitatif pula. Proses tersebut dilakukan melalui tahap: menyederhanakan, mengklasifikasi, memfokuskan, mengorganisasi secara sistematis dan logis, serta membuat abstraksi atas kesimpulan makna dari analisis.

Menurut Patton analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Ia membedakannya dengan penafsiran, yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap hasil analisis, menjelaskan pola uraian, dan mencari hubungan diantara dimensi-dimensi uaraian. Sedangkan Bogdan dan Taylor mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis kerja (ide) seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema pertama lebih menitik beratkan pengorganisasian data sedangkan yang kedua lebih menekankan maksud dan dan tujuan analisis data. Dengan demikian definisi tersebut dapat disederhanakan menjadi, analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar

sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan menjadi hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.<sup>15</sup>

Proses analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan langkah-langkah sebagai beikut:

#### a. Reduksi Data.

Reduksi data merupakan analisis yang menggolongkan data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan finalnya dapat ditarik atau diverifikasi. Data yang diperoleh dari lapangan langsung ditulis dengan rinci dan sistematis setiap selesai mengumpulkan data. Laporan-laporan itu perlu direduksi, yaitu dengan memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian agar mudah untuk menyimpulkannya. Reduksi data dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mencari kembali data yang diperoleh bila diperlukan serta membantu dalam memberikan kode kepada aspek-aspek tertentu.

## b. Display data atau penyajian data.

Display data yaitu mengumpulkan data atau informasi secara tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang sudah ada disusun dengan menggunakan teks yang bersifat naratif, selain itu bisa juga berupa matriks, grafik, networks dan chart. Dengan alasan supaya peneliti dapat menguasai data dan tidak tenggelam dalam tumpukan data, serta

\_

<sup>15</sup> Moloeng, od. Cit., hlm.280

untuk memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya.

## c. Menarik kesimpulan atau verifikasi.

Menarik kesimpulan yaitu merupakan rangkaian analisis data puncak. Meskipun begitu, kesimpulan juga membutuhkan verifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi dimaksudkan untuk menghasilkan kesimpulan yang valid. Oleh karena itu, ada baiknya sebuah kesimpulan ditinjau ulang dengan cara memverifikasi kembali catatan-catatan selama penelitian dan mencari pola, tema, model, hubungan dan persamaan untuk diambil sebuah kesimpulan. Kesimpulan termasuk intisari dari penelitian tindakan kelas.

Sedangkan data kualitatif berupa hasil dari evaluasi dan *pre test*. dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif, didapatkan dari hasil pembelajaran yang dapat diketahui dari penilaian dengan rumus:<sup>16</sup>

$$P = \frac{post\ rate - base\ rate}{base\ rate} \times 100\%$$

## Keterangan:

P = Persentase peningkatan

Post rate = Nilai rata-rata sesudah tindakan

Base rate = Nilai rata-rata sebelum tindakan

10

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup>M. Syamsun Ni'am, Implementasi Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran ,Pendidikan Agama Islam Kelas III Di MIN Beji Pasuruan, Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2009.

Kriteria keberhasilan proses ditentukan dengan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh pengamat. Analisis data hasil observasi menggunakan analisis persentase. Skor yang diperoleh masing-masing indikator dijumlahkan dan hasilnya disebut jumlah skor. Selanjutnya dihitung persentase nilai rata-rata dengan cara membagi jumlah skor dengan skor maksimal yang dikalikan 100% yaitu:

Presentasi nilai rata-rata (NR)= $\frac{Jumlah\,skor}{skor\,maksimal}X$  100%

- a. Persentase terendah adalah 0%
- b. Persentase tertinggi adalah 100%

Pada pembelajaran ini terdapat 4 kriteria aktivitas guru mata pelajaran yaitu : sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik.

Sehingga kriteria aktivitas guru mata pelajaran dan siswa ditentukan sebagai berikut :

- a.  $75\% < NR \le 100\% = sangat baik$
- b.  $50\% < NR \le 75\% = baik$
- c.  $25\% < NR \le 50\% = cukup baik$
- d.  $0\% < NR \le 25\% = kurang baik$

Guru dinyatakan melaksanakan pembelajaran dengan baik jika berdasarkan lembar observasi, guru mendapat skor dari pengamat

<sup>&</sup>lt;sup>17</sup> Milati, Nuril, Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Turnament)untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang,(UIN: Malang. 2009)

minimal berkriteria baik sedangkan subjek penelitian berdasarkan observasi siswa, mendapat skor dari pengamat minimal berkriteria baik.

## 7. Pengecekan keabsahan temuan

Dalam menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik trianggulasi, yaitu pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Pemeriksaan yang dilakukan oleh peneliti antara lain dengan:

- a. Trianggulasi data, yaitu dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara, data hasil wawancara dengan dokumentasi dan data hasil pengamatan dengan dokumentasi. Hasil perbandingan ini diharapkan dapat menyatukan persepsi atas data yang diperoleh.
- b. Trianggulasi metode, yaitu dengan cara mencari data lain tentang sebuah fenomena yang diperoleh dengan menggunakan metode yang berbeda yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian hasil yang diperoleh dengan menggunakan metode ini dibandingkan dan disimpulkan sehingga memperoleh data yang bisa dipercaya.
- c. Trianggulasi sumber, yaitu dengan cara membandingkan kebenaran suatu fenomena berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti, baik dilihat dari dimensi waktu maupun sumber yang lain.

\_

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, hlm. 178

Adapun pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sumber karena akan membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Untuk itu peneliti mencapainya dengan jalan:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

# 8. Tahap-tahap penelitian

Tahap-tahap penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkenaan dengan proses pelaksanaan penelitian, menurut Moleong tahap penelitian tersebut meliputi antara lain tahap pra-penelitian, tahap pascapenelitian.<sup>19</sup>

## a. Tahap pra-penelitian

Tahap pra-penelitian adalah tahap sebelum berada dilapangan, sebelum pada tahap pra-penelitian ini di lakukan kegiatan-kegiatan antara lain: mencari permasalahan penelitian melalui bahan-bahan tertulis, kegiatan-kegiatan ilmiah dan pengamatan yang kemudian merumuskan permasalan yang bersifat tentatife dalam bentuk konsep awal, berdiskusi dengan guru yang bersangkutan dan pada dosen wali yang dianggap memiliki ide pokok penelitian, berkonsultasi dengan pembimbing untuk mendapatkan persetujuan, menyusun proposal

\_

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Ibid hal 127

penelitian yang lengkap, perbaikan hasil konsultasi, serta menyiapkan surat izin penelitian.

## b. Tahap penelitian

Penelitian adalah tahap yang sesungguhnya, selama berada dilapangan, pada tahap ini dilakukan kegiatan antara lain menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti surat izin penelitian, perlengkapan alat tulis, dan alat-alat perekam lainnya, berkonsultasi dengan pihak yang berwenang yang berkepentingan dengan latar penelitian untuk mendapatkan rekomendasi penelitian, berkonsultasi dengan dosen pembimbing, menganalisis data, pembuatan draf awal konsep hasil penelitian.

## c. Tahap pasca-penelitian

Pasca penelitian adalah tahap sesudah kembali dari lapangan. Pada tahap pasca-penelitian ini dilakukan kegiatan-kegiatan antara lain menyusun konsep laporan penelitian, berkonsultasi dengan dosen pembimbing, perampungan laporan penelitian, perbaikan hasil konsultasi, pengurusan kelengkapan persyaratan ujian akhir dan melakukan revisi seperlunya.

#### **BAB IV**

#### LAPORAN DAN HASIL PENELITIAN

## A. Latar Belakang Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya MI Al Fattah Malang

Nama dari yayasan MI ini adalah Pembinaan Pendidikan Islam (YPPI) "AL-FATTAH". MI Al-Fattah didirikan pada tahun 1965 yang terletak di jalan Candi Telagawangi No. 39 Telp. (0341) 486690 Kota Malang. MI Al Fattah memiliki tanah sendiri dengan luas tanah  $990m^2$  dan luas bangunannya  $409.5 m^2$ .

## 2. Visi dan Misi MI Al-Fattah

Yayasan MI Al-Fattah merupakan sebuah yayasan yang mempunyai dedikasi tinggi terhadap agama Islam dan Negara Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari visi misi Yayasan Al-Fattah. Berikut adalah visi dari yayasan MI Al-Fattah: Mencetak generasi unggul yang islami. Adapun misi dari Yayasan Pendidikan Islam Al-Fattah ini adalah siap mengantarkan siswa siswi menjadi anak yang sholih dan sholihah yang berwawasan IMTAQ dan IPTEK.

- a. Menghasilkan lulusan yang memiliki aqidah yang kokoh, beriman dan bertaqwa kepada Allah, Berprestasi serta berakhlakul karimah.
- Menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan berwawasan teknologi
- Menjadikan lingkungan dan sumber daya manusia sebagai sumber belajar yang islami

- d. Mengembangkan potensi siswa berdasarkan tingkat kecerdasan, minat dan bakat sehingga memiliki ketrampilan hidup (*live skill*) yang islami.
- e. Membiasakan hidup bersih, sehat, dan berpenampilan menarik sehingga tercipta kondisi yang prima.
- f. Menciptakan iklim kerja yang kondusif, budaya dan etos kerja tinggi, serta sumber daya manusia yang adaptif dan kompetitif
- g. Membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat di bidang pendidikan dan dakwah.

#### 3. Lokasi MI Al-Fattah

MI Al-Fattah ini terletak di jalan candi Telagawangi No. 39 desa Mojolangu, kecamatan Lowokwaru Malang. Sekolah ini terletak di depan jalan raya sehingga mudah untuk dijangkau.

#### 4. Profil MI Al-Fattah

a. Identitas Sekolah

Tabel 4.1 Identitas Sekolah MI Al-Fattah Malang

NO	IDENTITAS SEKOLAH					
1.	Nama Madrasah	MI AL-FATTAH				
2.	Nomor Statistik Madrasah	11235730032				
3.	Akreditasi Madrasah	A (88, 44) /Amat Baik				
4.	Alamat lengkap Madrasah	JL. CANDI TELAGAWANGI NO.39 MOJOLANGU				
5.	Desa/ Kecamatan	MOJOLANGU / LOWOKWARU				
6.	Kota	MALANG				
7.	Propinsi	JAWA TIMUR				
8.	No Telp	0341 – 486690				

9.	NPWP Madrasah	00-454 065 4-652 .000
10.	Nama Kepala Madrasah	ABD. HALIM, M.Ag
11.	Nama Yayasan	Yayasan Pembinaan Pendidikan Islam (YPPI) Al-Fattah
12.	Alamat Yayasan	Jln. Candi telagawangi No. 39 Malang
13.	No. Akte Pendirian Yayasan	153/ 1989
14.	SK Pendirian	Depag No. WM 06.02 /7.296 /A/Ket./1991 Tanggal, 13 April 1991
15.	Kepemilikan Tanah	Milik Yayasan
16.	Surat Kepemilikan Tanah	Milik Sendiri, BPN Sertifikat No. 4731 Th 2004
17.	Luas Tanah	990 m <sup>2</sup>
18.	Status Bangunan	Milik Yayasan
19.	Luas Bangunan	420 m <sup>2</sup>

Dokumentasi MI AL-Fattah Malang

b. Saranan dan Prasarana di MI Al Fattah

Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana MI Al-Fattah Malang

No	Gedung/R uang	uang Ruang Ru Ko	Jumlah Ruang	Jumlah Ruang	Kategori Kerusakan		
			Kondisi Baik	Kondisi Rusak	Rusak Ringan	Rusak Sedan	Rusak Berat
						g	
1	Ruang	6	4	2	-	-	2
	Kelas						
2	Perpustaka	1	-	1	-	-	1
	an						
3	R. Lab	1	-	1	1	-	-
	MIPA						
4	R. Lab	-	-	-	-	-	-
	Biologi						
5	R. Lab	-	-	-	-	-	-
	Fisika						

6	R. Lab Kimia	-	-	-	-	-	-
7	R. Lab Komputer	1	-	1	-	1	-
8	R. Lab Bahasa	1		1	-	1	-
9	R. Pimpinan	1	1		-	-	-
10	R. Guru	1		-	1	-	-
11	R. Tata Usaha	1	1	47/	-	-	-
12	R. Konseling	1	74-14	1	1		-
13	Tempat Ibadah / Musholla		1 91	1	1	-	-
14	R. UKS	1		1	1	1	
15	Jamban	- 16	- 7)	77	- (		-
16	Gudang	1	- 8	1	1	- 1	-
17	R. Sirkulasi	7-1	10	/-	_	-	-
18	Tempat Olahraga	1	10	19/	-	-//	-
19	R. Organisasi Kesiswaan			-	\$	-	-
20	R. Kesenian	1	- 10	1	1	/-	-
21	Kamar mandi/WC Guru	1	F 1-) U	1	1	-	-
22	Kamar mandi/WC Siswa	3	-	3	3	-	-

Dokumentasi MI Al-Fattah Malang

# B. Paparan Hasil Penelitian

# 1. Pra tindakan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pertemuan dengan kepala sekolah untuk mengantarkan surat penelitian yaitu surat

Pre research serta menentukan waktu penelitian yang akan berlangsung. Kemudian bertemu dengan guru bidang studi matematika kelas IV, tujuan pertemuan ini adalah peneliti meminta izin untuk melakukan penelitian di kelas IV serta wawancara dengan guru mata pelajaran tersebut untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas IV khususnya pada mata pelajaran Matematika. Setelah mendapat izin dari pihak sekolah, peneliti menemui pengurus bidang Tata Usaha (TU) untuk meminta data-data profil sekolah kemudian peneliti mulai mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkandalam penelitian. Setelah menentukan tanggal penelitian sebelum melakukan penelitian tindak lanjut peneliti menyerahkan surat research dan satu proposal untuk diserahkan kepada kepala sekolah melalui bidang Tata Usaha (TU).

Setelah menyerahkan surat *research*, peneliti meminta izin kepada waka kurikulum di sekolah tersebut yang bernama ibu Indah untuk melakukan penelitian. Setelah mendapat izin dari waka kurikulum, peneliti menemui guru matematika kelas VI untuk membicarakan waktu yang tepat untuk melaksanakan penelitian. Setelah menemukan waktu yang tepat untuk penelitian, sebelum melakukan penelitian peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar di kelas IV pada saat pembelajaran Matematika.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti memberikan soal *pre test* kepada siswa hal ini digunakan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan dalam menguasai Matematika khususnya pada mata pelajaran Matematika. Daftar nilai yang telah terkumpul dikelompokkan bagi siswa

yang berhasil dalam pelajaran dan yang belum berhasil dijadikan satu kelompok. Dalam pembentukan kelompok terdiri dari kelompok yang heterogen, baik dalam segi kemampuan maupun dari segi jenis kelamin. Untuk membentuk kelompok belajar siswa, peneliti mengurutkan data awal siswa berupa nilai pre test siswa mulai dari yang tertinggi sampai terendah. Daftar nama siswa yang sudah diurutkan tersebut dibagi menjadi IV kelompok yang terdiri dari siswa yang berkemampuan heterogen. Agar kelompok belajar siswa yang diperoleh heterogen maka peneliti memilih seorang siswa dari setiap kelompok tersebut untuk dikelompokkan lagi menjadi kelompok belajar. Jadi setiap kelompok belajar siswa terdiri dari seorang siswa berkemampuan akademik tinggi, seorang siswa berkemampuan akademik sedang I, seorang Siswa berkemampuan akademik sedang II, berkemampuan akademik sedang III, dan seorang siswa berkemampuan akademik Selain berdasarkan rendah. kemampuan akademik, pembentukan kelompok juga berdasarkan jenis kelamin. Mula-mula siswa kelas IV terdiri dari 20 anak, kemudian 2 anak keluar dan 1 anak tidak masuk jadi hanya 16 anak yang diteliti. Oleh karena itu dari 16 anak dibagi menjadi 4 kelompok dimana 1 kelompok terdiri dari 4 anak belajar yang masing-masing terdiri dari siswa heterogen, baik dari segi kemampuan maupun dari jenis kelamin.

## 2. SIKLUS 1

## a. Pertemuan Pertama (Pre Test)

Siklus I pertemuan 1 dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2012 .Tahap pendahuluan dilakukan dengan mengucap salam, memberikan pre test kepada siswa yang berupa soal-soal mengenai FPB dan KPK.

Pre test dilakukan setelah guru mengajarkan materi FPB dan KPK dengan metode yang biasa dilakukan oleh guru. Dalam hal ini guru belum menggunakan media dalam menerangkan FPB dan KPK. Soal pre test dibuat oleh peneliti sebanyak 10 soal. Setiap siswa mendapatkan soal yang sama persis. Sebelum dilakukannya pre test, peneliti melakukan observasi cara mengajar guru. Setelah materi selesai diajarkan, peneliti beserta guru mata pelajaran memberikan soal pre test kepada setiap siswa, hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa menguasai materi FPB dan KPK. Berikut ini adalah hasil *pre test* yang akan dipaparkan di dalam tabel.

Hasil pree test Tabel 4.3 Hasil Penilaian Pre test

No	Nama	Nilai
1.	Ahmad Saifullah Yusuf	100
2.	Aderisty	100
3.	Adeyanti Ana	70
4.	Arman Maulana	30
5.	Dimas Galang Pramono	30
6.	Dina Yulianti	100
7.	Ella Rosida	20

8.	Dilla	40
9.	Maulidatuz Zilvia	40
10.	M. Rizky Septiawan	70
11.	Dani	20
12.	Bintang	40
13.	Nikita Amelia Hafsah	100
14.	Putri	40
15.	Siela julita	70
16.	Wulan Zahra Kusuma	70
	JUMALAH	940
	NILAI RATA-RATA	58,75

Diambil dari nilai mengerjakan soal pre test

Dari hasil *pre test* tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil prestasi untuk mata pelajaran Matematika masih kurang. Hal ini terlihat dari rata-rata hanya 58,75 sedangkan untuk mata pelajaran Matematika diharapkan rata-ratanya adalah 78 sebagaimana yang ditetapkan.

Setelah dilakukannya *pre test* guru membagi siswa menjadi 4 kelompok belajar, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 anak yang heterogen, baik dari segi kemampuan maupun dari jenis kelamin. Untuk memotivasi siswa, guru memutarkan video yang berisi tentang cara cepat mencari FPB dan KPK beserta cara dengan menggunakan pohon faktor.

## b. Pertemuan Kedua (siklus 1)

## 1) Perencanaan siklus

Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran tentang waktu yang tepat dilakukannya penelitian, peneliti membuat perencanaan pembelajaran Matematika khususnya pada materi KPK dan FPB.

Secara garis besar yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti menyiapkan media *magic disc* sebagai penunjang pembelajaran selanjutnya
- b) Peneliti menyiapkan soal-soal baik untuk soal *tournament* maupun soal kelompok
- c) Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- d) Menentukan target yang dicapai. Adapun target yang akan dicapai oleh siswa pada siklus 1 sebagai berikut:
  - Mengetahui sejauh mana kemampuan siswa pada materi FPB dan KPK.
  - 2) Memberikan perlakuan tindakan pada siswa dengan menggunakan metode *team game tournament* dan media *magic disc*.
  - 3) Meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa.
- e) Peneliti mempersiapkan alat observasi dan penilaian sebagai alat pengukur kemampuan siswa pada materi FPB dan KPK. Adapun penerapan dari rancangan tersebut adalah sebagai berikut:

#### 2) Pelaksanaan Siklus

Siklus I pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2012. Tahap yang dilakukan pada siklus ini adalah seperti biasa memberikan motivasi kepada siswa agar selalu bersemangat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Matematika yang dirasa masih sulit bagi siswa. Pada pertemuan yang lalu sudah dibentuknya kelompok sehingga pada pertemuan kali ini guru meminta siswa untuk mematangkan konsep yang telah dipelajar. Setiap kelompok diberikan media magic disc oleh guru. Media ini sebagai penunjang pembelajaran Matematika pada siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran Matematika. Setiap kelompok berdiskusi dengan kelompok belajar menggunakan media *magic disc* untuk mematangkan konsep FPB dan KPK. Setiap siswa dalam satu kelompok dipindah pada meja turnamen yang telah disiapkan oleh guru. Setiap meja turnamen terdiri dari berbagai kelompok belajar. Pada meja turnamen telah disediakannya soal-soal mengenai FPB dan KPK. Dalam satu meja ada seorang yang berlaku sebagai pembaca soal, ada yang berlaku sebagai penantang 1, penantang 2 dan penantang 3. Bagi pembaca soal hanya membacakan soal tidak wajib untuk menjawab soal. Setelah soal pertama dibacakan, penantang 1 berhak untuk menjawab soal, jika penantang 1 tidak bisa menjawab soal, penantang lain boleh menjawab soal dan jika benar penantang tersebut mendapatkan 1 point begitu seterusnya.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Matematika yang bertindak sebagai guru dan dibantu peneliti serta teman sejawat dari program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang yang bertindak sebagai observer. Untuk lebih rincinya kegiatan dibagi menjadi 3 langkah yaitu sebagai berikut:

## A. Langkah I (awal)

- Guru memberikan motivasi pada siswa yaitu dengan memutarkan video tentang cara cepat mengerjakan FPB dan KPK serta cara pohon faktor.
- 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- B. Langkah II (Inti)
- 1. Guru memberikan media magic disc pada siswa.
- 2. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok.
- 3. Setiap kelompok terdiri dari 4 anak.
- 4. Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompok tentang materi FPB dan KPK.
- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang sulit.
- 6. Guru memulai pembelajaran dengan menggunakan metode *team* game tournament.
- 7. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang memenangkan permainan.
- 8. Guru melakukan penilain pada siswa

## C. Langkah III (Penutup)

- 1. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi FPB dan KPK.
- 2. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar selalu giat belajar.

#### 3. Evaluasi

Sebelum pelajaran berakhir peneliti melakukan tanya jawab dengan beberapa siswa tentang proses belajar mengajar yang baru dilakukan dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT model.

Berikut hasil wawancara responden dengan siswa:

"Saya suka dengan pelajaran hari ini, karena saya bisa bersaing dengan teman-teman untuk mendapatkan poin terbanyak apalagi yang dapet poin terbanyak dapat hadiah. Saya suka dengan *magic disc* karena di dalamnya ada rangkuman materinya. Saya suka pelajaran matematika."

Hal tersebut juga dikatakan oleh Bintang siswa kelas IV di MI Al-Fattah tentang pembelajaran Matematika, salah satu siswa yang menyukai pelajaran Matematika.

"Saya suka pelajaran hari ini, karena suasananya beda bu. Tapi saya kurang faham dengan pelajaran Matematika jadi saya dapat poin sedikit. Tapi saya suka dengan kerja kelompok soalnya bisa membuat saya sedikit faham."<sup>2</sup>

Sedangkan Arman siswa kelas IV MI Al-Fattah mengatakan hal sebaliknya, dia kurang menyukai media pembelajaran *magic disc*. Sedangkan pada metode *Team Game Tournament* sangat menarik perhatian dan menjadi faham dengan pelajaran setelah menggunakan metode tersebut.

<sup>2</sup> Wawancara dengan Bintang siswa kelas IV (20 Oktober 2012, Jam 13.30, di Ruang Kelas IV)

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Wawancara dengan Aderisty siswa kelas IV (20 Oktober 2012, Jam 13.30, di Ruang Kelas IV)

" Saya suka dengan pelajaran hari ini. Hari ini sangat menyenangkan bu. Sebelumnya saya kurang faham dengan materi FPB dan KPK tetapi setelah ada turnamen saya jadi semangat belajar bu. Saya bisa meminta bantuan teman saya saat saya kesulitan mengerjakan soal. Tetapi media magic disc nya ga asyik bu, kurang menarik masih bagusan waktu pelajaran IPA tadi. strategi ini karena selama ini saya masih belum begitu hafal dengan perkalian jadi kalau bekerja dengan teman saya bisa hafalan perkalian dengan menyuruh teman menanyakan dan saya menjawabnya, selain itu saya bisa minta bantuan apabila saya kesulitan mengerjakan soal." <sup>3</sup>

Tabel 4.4

No	dari siklus 1 pertemuan kedu Nama	Nilai
110	Nama	Milai
1.	Ahmad Saifullah Yusuf	100
2.	Aderisty	100
3.	Adeyanti Ana	80
4.	Arman Maulana	50
5.	Dimas Galang Pramono	60
6.	Dina Yulianti	100
7.	Ella Rosida	50
8.	Dilla	55
9.	Maulidatuz Zilvia	75
10.	M. Rizky Septiawan	70
11.	Dani	35
12.	Bintang	40
13.	Nikita Amelia Hafsah	80
14.	Putri	65
15.	Siela julita	70
16.	Wulan Zahra Kusuma	75

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Wawancara dengan Arman Maulana siswa kelas IV (20 Oktober 2012, Jam 13.30, di Ruang Kelas IV)

JUMALAH	1105
NILAI RATA-RATA	69,06

Diambil dari nilai mengerjakan soal siklus 1 pertemuan kedua

Pada pelaksanaan metode *team game tournament* dimana setiap kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan poin terbanyak. Setiap siswa yang bisa menjawab soal akan mendapatkan poin dimana nilai satu soal adalah dua poin. Pada siklus 1 pertemuan kedua yang paling banyak mendapatkan poin adalah kelompok 4. Hal ini dapat dilihat pada paparan tabel sebagai berikut

Tabel 4.5 Kelompok 1

No	Nama	Penilaian		Total poin Individu dalam kelompok	
		Keaktifan	Kerjasama	Poin	
1.	Seila	3	3	14	14
2.	Wulan	3	2	15	15
3.	Dimas	2	3	12	12
4.	Bintang	2	2	8	8
Total poin kelompok		PERI	01157	The,	49

Tabel 4.6 Kelompok 2

No	Nama		Penilaian		Total poin Individu dalam
		Keaktifan	Kerjasama	Poin	kelompok
1.	Nikita	2	3	16	16
2.	Putri	3	2	13	13
3.	Dani	1	2	7	7
4.	Ahmad	2	3	20	20
Total	l poin kelompok				56

Tabel 4.7 Kelompok 3

No Nama		Penilaian			Total poin Individu dalam kelompok	
		Keaktifan	Kerjasama	Poin		
1.	Arman	2	3	10	10	
2.	Ela	3	2	10	10	
3.	Deta	2	3	16	16	
4.	Riski	3	2	14	14	
Total poin kelompok		NA WIT	ILIK /	S. 1	50	

# Tabel 4.8

Kel	omp	ok	4
	V	~	-

No	Nama	Penilaian		Total poin Individu dalam kelompok	
	( )	Keaktifan	Kerjasama	Poin	
1.	Dina	3	2	20	20
2.	Silvi	3	3	15	15
3.	Deti	2	3	20	20
4.	Dilla	3	3	11	11
Total poin kelompok			76	/	66

# KETERANGAN

SANGAT BAIK	= 4	CUKUP	= 2
BAIK	= 3	KURANG	= 1

# 3) Observasi

Secara garis besar pelaksanaan pada siklus 1 pertemuan pertama dan kedua berhasil meski belum memenuhi target ketuntasan belajar pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan siklus 1 pertemuan pertama yaitu *pre test* berjalan dengan lancar. Setiap siswa mengikuti pembelajaran Matematika dengan serius. Siswa mengerjakan soal *pre test* 

Matematika dengan penuh semangat. Pada saat mengerjakan tugas siswa MI Al-Fattah khususnya kelas IV tidak ada yang berbincang-bincang.

Pada pertemuan pertama tersebut nilai *pre test* siswa masih tergolong rendah, walaupun nilai beberapa siswa sudah melebihi KKM yang di tetapkan MI Al-Fattah kota Malang yakni 78 untuk mata pelajaran Matematika. Bahkan beberapa siswa masih ada yang mendapatkan nilai rendah yakni 20. Siswa yang mendapatkan nilai rendah ini memang siswa yang kurang memperhatikan guru saat mengajar.

Pada siklus 1 pertemuan kedua siswa lebih antusias lagi, hal ini terbukti karena adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Setelah melakukan evaluasi pada pertemuan ke-1, pada pertemuan ke-2 siklus I, yaitu tanggal peneliti mulai 20 Oktober 2012 melakukan perubahan metode, yaitu dari klasik ke *team game tournament* disertai dengan media pembelajaran. Sebagaimana diketahui pada pertemuan ke-1 siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran Matematika dikarenakan pembelajaran pada Matematika masih monoton dan kurang adanya variasi.

Pada siklus 1 pertemuan pertama dan kedua terjadinya peningkatan dapat dilihat pada perhitungan berikut

$$P = \frac{post\ rate - base\ rate}{base\ rate} \times 100\%$$

$$\mathbf{P} = \frac{69,06 - 58,75}{58,75} X \mathbf{100} \% = 17,55 \%$$

Dari perhitungan tersebut , terjadinya peningkatan prestasi belajar yakni 17,55%. Pada *pre test* ke siklus 1 pertemuan pertama terjadi peningkatan meskipun bmasih elum mencapai standar yang ditetapkan.

Tabel 4.9 Hasil observasi pengamatan terhadap kegiatan guru pada siklus I

No	Kegiatan	4	3	2	1
1.	Apersepsi	0 4	<u> </u>	X	
2.	Penjelasan materi	7	X		
3.	Penjelasan dengan menggunakan media magic disc dan metode cooperative learning tipe tema game tournamen			X	
4.	Teknik pembagian kelompok			X	
5.	Pengelolaan kelompok diskusi			X	7
6.	Pemberian pertanyaan atau kuis		X	1	
7.	Kemampuan melakukan evaluasi	- 5	X	7/	
8.	Memberikan penghargaan individu dan kelompok	P	X		
9.	Menentukan nilai individu dan kelompok		X		
10.	Menyimpulkan materi pembelajaran		X		
11.	Menutup pembelajaran			X	
TOTAL		28		<u> </u>	

## **KETERANGAN:**

SANGAT BAIK(SB) = 4 CUKUP(C) = 2BAIK (B) = 3 KURANG(K)=1

Pada siklus I ini guru dalam proses pembelajaran pada tahapan pembagian kelompok dalam penerapan metode *cooperative learning* tipe

team game tournament ini baik. Tetapi guru masih belum terbiasa menggunakan metode sehingga sulit menerapkan metode ini di kelas. Dapat dilihat dari perhitungan berikut:  $NR = \frac{28}{44} \times 100\% = 63$ , 64% (baik)

## 4) Refleksi

Refleksi pada siklus I dilakukan untuk menentukan apakah siklus I sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan atau belum. Jika belum maka akan dicari kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I yang selanjutnya akan diperbaiki pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, guru bidang studi, dan teman sejawat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Demikian juga berdasarkan hasil wawancara sudah baik, motivasi siswa terhadap pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi juga sudah baik. Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa, diketahui bahwa kegiatan guru dan siswa sudah mencapai kriteria sangat baik.

Dari hasil *pre test* ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 17,55%, dimana rata-rata siswa sebelum adanya tindakan adalah 58,75 dan rata-rata setelah dilakukannya tindakan adalah 69,06. Hasil tersebut masih belum memenuhi standar klasikal yang diharapkan oleh sekolah yaitu 78.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I belum berhasil. Dengan demikian perlu dicari kelemahan yang ada pada tindakan II untuk kemudian dapat ditentukan perbaikan-perbaikannya. Berdasarkan hasil diskusi antara

peneliti dengan guru mata pelajaran dan teman sejawat, perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II sebagai berikut:

- Mekanisme turnamen yaitu setiap empat siswa membentuk kelompok dalam meja turnamen yang sudah tersedia satu set kartu soal. Setelah siswa siap dimeja turnamen masing-masing, peneliti memberi tanda supaya siswa mulai mengerjakan dengan mengambil kartu soal secara bergantian hingga waktu turnamen berakhir.
- 2. Membahas soal turnamen di kelas sehingga siswa lebih faham dan mengetahui cara menjawab yang benar.
- 3. Mengikutsertakan siswa pada saat mengoreksi jawaban turnamen siswa untuk menumbuhkan rasa tanggungjawab pada diri siswa.
- 4. Guru mata pelajaran berusaha tidak terlalu cepat ketika memberikan penjelasan didepan kelas sehingga siswa mampu mencerna dengan baik setiap apa yang dikatakan oleh guru.
- Peneliti harus benar-benar memperhatikan waktu sehingga pembelajaran yang dilaksanakan benar-benar sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya.
- Materi yang dibahas pada siklus II sama dengan materi siklus I yaitu tentang FPB dan KPK.

#### 3. Siklus II

## a. Perencanaan

Penerapan pada siklus II dilakukan 1 kali pertemuan. Pada tahap ini beberapa hal yang dilakukan peneliti adalah:

- Menyiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi, catatan lapangan, angket respon siswa, soal turnamen II, soal tes II, dan kunci jawaban dapat dilihat pada lampiran.
- 2. Menyiapkan soal-soal untuk latihan sebelum turnamen. Dapat dilihat pada lampiran.

#### b. Pelaksanaan

Siklus II berlangsung selama 70 menit yang dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Untuk rincian pelaksanaannya sebagai berikut. Guru mata pelajaran memulai tahap pendahuluan dengan mengucapkan salam, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengingatkan siswa tentang model pembelajaran TGT yang akan dilaksanakan. Guru mata pelajaran memotivasi setiap siswa agar menjadi kelompok terbaik dalam permainan ini . Pada siklus II guru memberikan *reward* kepada kelompok yang memenangkan lomba seperti halnya pada siklus I .Siklus kedua ini siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok belajar tidak sama dengan kelompok minggu lalu. Ada satu orang yang dipindah ke kelompok lain.

Pada pertemuan siklus II guru tidak menerangkan kembali tentang materi FPB dan KPK dengan menggunakan media *magic disc* 

melainkan guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompok belajar dengan menggunakan media *magic disc* sebelum melakukan *team game tournament*.

Setelah guru merasa bahwa siswa sudah siap untuk melakukan team game tournament dan sudah faham dengan materi FPB dan KPK, guru memberikan soal-soal pada setiap kelompok. Sebelum tournament dimulai guru mengingatkan bahwa diakhir pembelajaran setiap kelompok harus menyerahkan laporan hasil diskusi. Setiap kelompok belajar berpindah tempat di kelompok tournament . Pada kelompok tournament sudah disiapkan beberapa soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Setiap soal pada tournament diberikan kunci jawaban.

Pada pelaksanaan metode team game tournament (TGT) siswa dalam satu kelompok terdiri dari 4 siswa dimana setiap siswa diminta untuk menjadi pembaca soal, penantang pertama, penantang kedua dan penantang ketiga. Pada pembaca soal yang pertama ditentukan oleh guru. Peneliti melengkapi meja tournament dengan satu set kartu soal dan lembar kunci jawaban pada tiap nomor. Selanjutnya guru menjelaskan aturan pada tournament. Aturan-aturan tersebut sebagai berikut:

- 1. Pembaca soal pada tournament yang pertama ditentukan oleh guru
- 2. Setiap siswa ada yang berperan sebagai penantang pertama, penantang dua dan penantang tiga.

- 3. Pembaca soal membacakan soal yang harus dijawab oleh tiap penantang.
- 4. Setelah soal dibacakan dan siswa menjawab maka pembaca soal membacakan kunci jawabannya.
- 5. Soal yang selesai dibacakan ditaruh diatas meja.
- Bagi penantang yang berhasil menjawab soal akan mendapatkan poin, dimana nilai satu soal adalah dua poin.
- 7. Dilanjutkan pada pembaca soal kedua begitu pula selanjutnya.
- 8. Setiap siswa dituntut untuk cepat menjawab agar mendapatkan poin.

Pada *tournament* siswa sangat bersemangat dalam mengerjakan soal agar kelompoknya menang dalam turnamen yang dilakukan.

Setelah waktu *tournament* berakhir guru memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum difahami. Kemudian peneliti meminta siswa untuk menghitung poinnya masing-masing individu dilanjutkan dengan penghitungan poin kelompok. Setelah penghitungan poin selesai dilakukan, peneliti meminta lembar jawaban dikumpulkan dimeja paling depan. Setelah itu bagi kelompok yang mendapatkan poin terbanyak mendapatkan *reward*. Dalam kegiatan hal ini guru hanya memenangkan 1 kelompok karena siswa di MI Al-Fattah hanya 16 siswa dibagi menjadi 4 kelompok.

Tabel 4.10 Hasil Siklus II

No	Nama	Nilai
1.	Ahmad Saifullah Yusuf	100
2.	Aderisty	100
3.	Adeyanti Ana	85
4.	Arman Maulana	50
5.	Dimas Galang Pramono	50
6.	Dina Yulianti	100
7.	Ella Rosida	50
8.	Dilla	65
9.	Maulidatuz Zilvia	70
10.	M. Rizky Septiawan	80
11.	Dani	40
12.	Bintang	50
13.	Nikita Amelia Hafsah	90
14.	Putri	70
15.	Siela julita	75
16.	Wulan Zahra Kusuma	85
JUN	/ALAH	1160
NIL	AI RATA-RATA	72,5

Diambil dari nilai mengerjakan soal siklus II

Pada pelaksanaan *team game tournament* dimana setiap kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan poin terbanyak. Setiap siswa yang bisa menjawab soal akan mendapatkan poin dimana nilai satu soal adalah dua poin. Pada siklus II banyak mendapatkan poin

adalah kelompok 3 dengan total poin sebesar 63 poin. Hal ini dapat dilihat pada paparan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.11** 

# Kelompok 1

No	Nama		Penilaian		Total poin Individu dalam kelompok
		Keaktifan	Kerjasama	Poin	
1.	Seila	4	3	15	15
2.	Wulan	4	3	17	17
3.	Dimas	3	3	10	10
4.	Nikita	3	4	18	18
Total	poin kelompok	9 1	1 4	3	60

**Tabel 4.12** 

# Kelompok 2

No	Nama		Penilaian		Total poin Individu dalam kelompok	
		Keaktifan	Kerjasama	Poin	Reformpore	
1.	Bintang	2	3	10	10	
2.	Putri	3	2	14	14	
3.	Dani	1	2	8	8	
4.	Ahmad	2	3	20	20	
Total	poin kelompok	PEDI	51.15 V		52	

**Tabel 4.13** 

### Kelompok 3

No	Nama	Penilaian			Total poin Individu dalam kelompok
		Keaktifan	Kerjasama	Poin	
1.	Dina	2	3	20	20
2.	Ela	3	2	10	10
3.	Deta	2	3	17	17
4.	Riski	3	2	16	16
Total poin kelompok 63			63		

Tabel 4.14 Kelompok 4

No	Nama	Penilaian			Total poin Individu dalam kelompok
		Keaktifan	Kerjasama	Poin	
1.	Arman	3	2	10	10
2.	Silvi	3	3	14	14
3.	Deti	2	3	20	20
4.	Dilla	3	3	13	13
Total	poin kelompok	L MA	LIK ;	W A	57

# c. Observasi

Secara garis besar pelaksanaan pada siklus II berhasil meski belum memenuhi target ketuntasan belajar pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan siklus II berjalan dengan lancar. Setiap siswa mengikuti pembelajaran Matematika dengan serius. Siswa mengerjakan soal siklus II Matematika yang telah disiapkan oleh guru dengan penuh semangat. Pada saat mengerjakan tugas siswa MI Al-Fattah khususnya kelas IV tidak ada yang berbincang-bincang.

Pada siklus II hasil belajar siswa mulai cukup memenuhi standart siswa, walaupun nilai beberapa siswa sudah melebihi KKM yang di tetapkan MI Al-Fattah Malang yakni 78 untuk mata pelajaran Matematika. Beberapa siswa masih mendapakan nilai rendah yakni 40 dan 50. Tetapi hal ini masih adanya peningkatan dari siklus II.

Pada siklus II siswa lebih antusias lagi, hal ini terbukti karena adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Setelah melakukan evaluasi pada pertemuan ke-1, pada pertemuan ke-2 siklus I dan sekarang pada siklus II melakukan perubahan metode, yaitu dari klasik ke *team game tournament* disertai dengan media pembelajaran. Sebagaimana diketahui pada pertemuan I siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran Matematika dikarenakan pembelajaran pada Matematika masih monoton dan kurang adanya variasi.

Pada siklus II terjadinya peningkatan dapat dilihat pada perhitungan berikut:

$$P = \frac{post\ rate - base\ rate}{base\ rate} \times 100\%$$

$$\mathbf{P} = \frac{72.5 - 58.75}{58.75} X \mathbf{100} \% = 23.40 \%$$

Dari perhitungan tersebut , terjadinya peningkatan prestasi belajar yakni 23,40 % atau meningkat dari rata-rata pre test 58,75 menjadi 72,5. Pada pre test ke siklus II terjadi peningkatan meskipun masih belum mencapai standar yang ditetapkan. Terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{72.5 - 69.06}{69.06} X100\% = 4.98\%$$

Terjadi peningkatan pada siklus I ke siklus II sebesar 4,98%, atau meningkat dari rata-rata 69,06 menjadi 72,5.

Tabel 4.15 Hasil observasi pengamatan terhadap kegiatan guru pada siklus II

Hasii	observasi pengamatan terhadap kegiata	an gur	u paaa	a sikius	Ш
No	Kegiatan	4	3	2	1
1.	Apersepsi		X		
2.	Penjelasan materi		X		
3.	Penjelasan dengan menggunakan media magic disc dan metode cooperative learning tipe team game tournamen	X			
4.	Teknik pembagian kelompok	X			
5.	Pengelolaan kelompok diskusi		X		
6.	Pemberian pertanyaan atau kuis	4	X	)	
7.	Kemampuan melakukan evaluasi	X	5 (		
8.	Memberikan penghargaan individu dan kelompok		X	2	
9.	Menentukan nilai individu dan kelompok		X		
10.	Menyimpulkan materi pembelajaran		X		
11.	Menutup pembelajaran		X		

# **KETERANGAN:**

SANGAT BAIK(SB) = 4 
$$CUKUP(C) = 2$$
  
BAIK (B) = 3  $KURANG(K) = 1$ 

Dari hasil pengamatan terhadap kegiatan guru pada siklus II ini sudah maksimal, hal ini terlihat dari hasil perolehan poin pengamatan yang semakin meningkat dari siklus I. Guru pada siklus I masih bingung dengan proses pembagian kelompok dalam penerapan metode *cooperative learning* tipe *team game tournamen*, pada siklus II ini sudah mulai faham dengan metode *team game tournament*.

$$NR = \frac{36}{44} \times 100\% = 81,82 \% \text{ (sangat baik)}$$

### d. Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan untuk menentukan apakah siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan atau belum. Jika belum maka akan dicari kelemahan-kelemahan yang ada II selanjutnya akan diperbaiki pada siklus III. pada Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, guru bidang studi, dan teman sejawat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Demikian juga berdasarkan hasil wawancara sudah baik, motivasi siswa terhadap pembelajaran dan siswa terhadap materi juga sudah baik. tingkat pemahaman Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa, diketahui bahwa kegiatan guru dan siswa sudah mencapai kriteria sangat baik.

Dari segi hasil belum memenuhi kriteria keberhasilan yaitu meskipun terjadi peningkatan persentase siswa yang tuntas belajar yaitu dari rata-rata pre test 58,75 menjadi 72.5 atau meningkat sebesar 23,40% dan dari rata-rata siklus I 69,06 menjadi 72,5 atau meningkat sebesar 4,98% . pada siklus II ini meskipun sudah meningkat tetapi masih belum mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 78.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus II belum berhasil. Dengan demikian perlu dicari kelemahan yang ada pada siklus II untuk kemudian dapat ditentukan perbaikan-perbaikannya. Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dengan guru mata pelajaran dan teman sejawat, perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II sebagai berikut:

- Mekanisme turnamen yaitu setiap empat siswa membentuk kelompok dalam meja turnamen yang sudah tersedia satu set kartu soal. Setelah siswa siap dimeja turnamen masing-masing, peneliti memberi tanda supaya siswa mulai mengerjakan dengan mengambil kartu soal secara bergantian hingga waktu turnamen berakhir.
- 2. Membahas soal turnamen di kelas sehingga siswa lebih faham dan mengetahui cara menjawab yang benar.
- 3. Mengikutsertakan siswa pada saat mengoreksi jawaban turnamen siswa untuk menumbuhkan rasa tanggungjawab pada diri siswa.
- 4. Guru mata pelajaran berusaha tidak terlalu cepat ketika memberikan penjelasan didepan kelas sehingga siswa mampu mencerna dengan baik setiap apa yang dikatakan oleh guru.
- Peneliti harus benar-benar memperhatikan waktu sehingga pembelajaran yang dilaksanakan benar-benar sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya.
- Materi yang dibahas pada siklus II sama dengan materi siklus I yaitu tentang FPB dab KPK.

#### 4. Siklus III

#### a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus III atau siklus terakhir. Penerapan pada siklus III dilakukan 1 kali pertemuan yaitu 2x35 menit. Pada tahap ini beberapa hal yang dilakukan peneliti adalah:

- 1. Menyiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi, catatan lapangan, angket respon siswa, soal turnamen II, soal tes II, dan kunci jawaban dapat dilihat pada lampiran.
- 2. Menyiapkan soal-soal untuk latihan sebelum turnamen. Dapat dilihat pada lampiran.

#### b. Pelaksanaan`

Pelaksanaan siklus III ini dilakukan pada tanggal sebanyak 1 kali pertemuan. Siklus III berlangsung selama 70 menit yang dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Untuk rincian pelaksanaannya sebagai berikut. Guru mata pelajaran memulai tahap pendahuluan dengan mengucapkan salam, menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengingatkan siswa tentang model pembelajaran TGT yang akan dilaksanakan. Guru mata pelajaran memotivasi setiap siswa agar menjadi kelompok terbaik dalam permainan ini . Pada siklus III guru memberikan *reward* kepada kelompok yang memenangkan lomba seperti halnya pada siklus I dan siklus II.

Pada pertemuan siklus III guru tidak menerangkan kembali tentang materi FPB dan KPK dengan menggunakan media *magic* 

disc melainkan guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompok belajar sebelum melakukan team game tournament.

Setelah guru merasa bahwa siswa sudah siap untuk melakukan team game tournament dan sudah faham dengan materi FPB dan KPK, guru memberikan soal-soal pada setiap kelompok. Sebelum tournament dimulai guru mengingatkan bahwa diakhir pembelajaran setiap kelompok harus menyerahkan laporan hasil diskusi. Setiap kelompok belajar berpindah tempat di kelompok tournament . pada kelompok tournament sudah disiapkan beberapa soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Setiap soal pada tournament diberikan kunci jawaban. Pelaksanaan pada siklus III ini hampir sama dengan pelaksanaan pada siklus III.

Pada pelaksanaan team game tournament (TGT) siswa dalam satu kelompok terdiri dari 4 siswa dimana setiap siswa diminta untuk menjadi pembaca soal, penantang pertama, penantang kedua dan penantang ketiga. Pada pembaca soal yang pertama ditentukan oleh guru. Peneliti melengkapi meja tournament dengan satu set kartu soal dan lembar kunci jawaban pada tiap nomor. Selanjutnya guru menjelaskan aturan pada tournament. Aturan-aturan tersebut sebagai berikut:

1. Pembaca soal pada *tournament* yang pertama ditentukan oleh guru

- 2. Setiap siswa ada yang berperan sebagai penantang pertama, penantang dua dan penantang tiga.
- 3. Pembaca soal membacakan soal yang harus dijawab oleh tiap penantang.
- 4. Setelah soal dibacakan dan siswa menjawab maka pembaca soal membacakan kunci jawabannya.
- 5. Soal yang selesai dibacakan ditaruh diatas meja.
- 6. Bagi penantang yang berhasil menjawab soal akan mendapatkan poin, dimana nilai satu soal adalah dua poin.
- 7. Dilanjutkan pada pembaca soal kedua begitu pula selanjutnya.

  Setiap siswa dituntut untuk cepat menjawab agar mendapatkan poin.

Setelah waktu *tournament* berakhir guru memberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum difahami. Kemudian peneliti meminta siswa untuk menghitung poinnya masing-masing individu dilanjutkan dengan penghitungan.

Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas di tutup dengan salam dan pemberian saran-saran dan motivasi sebelum mengakhiri pertemuan peneliti mengadakan wawancara dengan siswa tentang kesan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

"Setelah saya mengikuti pelajaran, saya senang sekali mengikuti pembelajaran dengan turnamen. Saya senang bisa mendapatkan banyak poin di hari ini. Sekarang saya sudah faham bu dengan materi FPB dan KPK karena sering dilatih dengan soal-soal. Media

magic disc sangat membantu saya belajar dirumah. Saya malas buka buku jadi kalau belajar lihat magic disc aja kan ada rangkuman materinya. Saya senang belajar kelompok bu."<sup>4</sup>

Tabel 4.16 Hasil Siklus III

No	Nama	Nilai
1.	Ahmad Saifullah Yusuf	100
2.	Aderisty	100
3.	Adeyanti Ana	100
4.	Arman Maulana	70
5.	Dimas Galang Pramono	80
6.	Dina Yulianti	100
7.	Ella Rosida	80
8.	Dilla	80
9.	Maulidatuz Zilvia	90
10.	M. Rizky Septiawan	100
11.	Dani	85
12.	Bintang	70
13.	Nikita Amelia Hafsah	100
14.	Putri	85
15.	Siela julita	80
16.	Wulan Zahra Kusuma	90
Л	JMALAH	1410
N]	ILAI RATA-RATA	88, 13

Diambil dari nilai mengerjakan soal siklus III

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan setelah diberikan tindakan pada siswa MI Al-Fattah

 $^4$  Wawancara dengan M. Rizky Septiawan siswa kelas $\,$  IV  $\,$  (20 Oktober 2012, Jam 13.30, di Ruang Kelas IV)

pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi FPB dan KPK. Pada siklus III ini mengalami peningkatan prestasi secara drastis. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata mulai dari pre test, siklus I, siklus II dan siklus III.

Pada pelaksanaan metode *team game tournament* dimana setiap kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan poin terbanyak. Setiap siswa yang bisa menjawab soal akan mendapatkan poin dimana nilai satu soal adalah dua poin. Pada siklus III ini yang paling banyak mendapatkan poin adalah kelompok 2 dengan perolehan poin yaitu 74 poin. Hal ini dapat dilihat pada paparan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.17
Kelompok 1

No Nama		Penilaian			Total poin Individu dalam kelompok
		Keaktifan	Kerjasama	Poin	
1.	Seila	3	3	16	16
2.	Wulan	3	2	19	19
3.	Silvi	2	3	18	18
4.	Dina	2	2	20	20
Total	poin kelompok				73

**Tabel 4.18** Kelompok 2

No	Nama	Penilaian			Total poin Individu dalam kelompok
		Keaktifan	Kerjasama	Poin	
1.	Nikita	2	3	20	20
2.	Putri	3	2	17	17

3. Dani	1	2	17	17
4. Ahmad	2	3	20	20
Total poin kelompok				74

Tabel 4.19 Kelompok 3

No	Nama	Penilaian		Total poin Individu dalam kelompok	
		Keaktifan	Kerjasama	Poin	
1.	Bintang	2	3	14	14
2.	Ela	3	2	16	16
3.	Dimas	2	3	16	16
4.	Riski	3	2	20	20
Total	poin kelompok	e ,	7/1	/_	66

Tabel 4.20 Kelompok 4

No	Nama		Penilaian		Total poin Individu dalam kelompok
W	1	Keaktifan	Kerjasama	Poin	
1.	Arman	3	2	14	14
2.	Deta	3	3	17	17
3.	Deti	2	3	20	20
4.	Dilla	3	3	16	16
Total	poin kelompok	MERI	502 n		67

# c. Observasi

Secara garis besar pelaksanaan pada siklus III sudah memenuhi standar ketuntasan belajar pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan siklus III ini berjalan dengan lancar. Setiap siswa mengikuti pembelajaran Matematika dengan serius. Pada siklus III ini terlihat siswa sangat berantusias agar kelompoknya

menang sehingga pada saat mengerjakan tugas siswa MI Al-Fattah khususnya kelas IV tidak ada yang berbincang-bincang.

Pada siklus III ini sedah terlihat adanya peningkatan secara drastis. Siswa yang semula malas dan suka ramai sendiri sudah mulai antusias dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru sehingga siswa tersebut mendapat nilai yang lumayan bagus. Bagi siswa yang kurang dalam menguasai materi juga sudah mulai meningkat dengan bantuan teman-temannya yang selalu memberi motivasi pada siswa tersebut agar selalu belajar sehngga pada siklus III ini siswa tersebut mengalami peningkatan dalam prestasi belajarnya.

Pada siklus III ini siswa lebih antusias lagi, hal ini terbukti karena adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Setelah melakukan evaluasi pada pertemuan ke-1, pada pertemuan ke-2 siklus I dan siklus II, yaitu tanggal peneliti mulai 20 Oktober 2012 melakukan perubahan metode,dan pada siklus II pada tanggal 22 Oktober 2012 yaitu dari klasik ke *team game tournament* disertai dengan media pembelajaran. Sebagaimana diketahui pada pertemuan ke-1, siklus I, siklus II siswa lebih bersemangat siswa pada pembelajaran Matematika. Dari sebelumnya yang kurang bersemangat sampai semangat. Dan setelah diberikan perlakuan siswa menjadi lebih antusias tapi belum tercapainya standar

ketuntasan belajar dan pada akhirnya tercapainya ketuntasan belajar yang diharapkan sekolah pada mata pelajaran Matematika.

Pada siklus III tedapat peningkatan belajar yang dapat dilihat pada perhitungan berikut:

$$P = \frac{post\ rate - base\ rate}{base\ rate} \times 100\%$$

$$\mathbf{P} = \frac{88,13 - 58,75}{58,75} X \mathbf{100\%} = 50,01\%$$

Dari perhitungan tersebut , terjadinya peningkatan prestasi belajar dari pre test ke siklus III yakni 50,01% atau terjadinya peningkatan dari rata-rata pada *pre test* yaitu 58,75 menjadi 88,13.

$$P = \frac{88,13-72,5}{72.5} X100\% = 21,56\%$$

Dari perhitungan tersebut, terjadinya peningkatan prestasi belajar dari siklus II ke siklus ke III yakni 21,56% atau terjadinya peningkatan dari rata-rata semula 72,5 menjadi 88,13.

Tabel 4.21 Hasil observasi pengamatan terhadap kegiatan guru pada siklus III

No	Kegiatan	4	3	2	1
1.	Apersepsi		X		
2.	Penjelasan materi		X		
3.	Penjelasan dengan menggunakan media magic disc dan metode cooperative learning tipe tema game tournamen	X			
4.	Teknik pembagian kelompok	X			

5.	Pengelolaan kelompok diskusi	X		
6.	Pemberian pertanyaan atau kuis	X		
7.	Kemampuan melakukan evaluasi		X	
8.	Memberikan penghargaan individu dan kelompok		X	
9.	Menentukan nilai individu dan kelompok		X	
10.	Menyimpulkan materi pembelajaran	// ,	X	
11.	Menutup pembelajaran		X	

# **KETERANGAN:**

Dari tebel pengamatan siklus III terjadinya peningkatan dalam proses pembelajaran di kelas. Cara guru dalam menerapkan metode cooperative learning tipe TGT sudah maksimal.

$$NR = \frac{37}{44} \times 100\% = 84,09 \% \text{ (sangat baik)}$$

## d. Refleksi

Refleksi pada siklus III dilakukan untuk menentukan apakah siklus III sudah mencapai indikator keberhasilan siklus atau belum. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, guru bidang studi, dan teman sejawat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Demikian juga berdasarkan hasil wawancara sudah baik, motivasi siswa terhadap pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi juga sudah baik.

Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa, diketahui bahwa kegiatan guru dan siswa sudah mencapai kriteria sangat baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus III sudah berhasil sehingga penelitian dihentikan. Nilai rata-rata siswa sudah melebihi KKM yang telah ditetapkan. siklus II ke siklus ke III yakni 21,56% atau terjadinya peningkatan dari rata-rata semula 72,5 menjadi 88,13.

#### **BAB V**

#### **PEMBAHASAN**

#### 1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari 3 siklus empat kali pertemuan, dimana pada siklus I dua kali pertemuan, siklus II dan siklus III satu kali pertemuan. Pada siklus pertama pertemuan pertama adalah pre test. Pre test digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi FPB dan KPK metode yang digunakan adalah metode yang biasa digunakan oleh guru dan tanpa adanya media pembelajaran. Pada siklus I pertemuan kedua adalah pemberian tindakan yang baru berupa metode dan media pembelajaran yang baru. Pada siklus II dan III dirancang untuk memberikan pemahaman materi kepada siswa dengan menggunakan metode cooperative learning tipe TGT dan media magic disc. Untuk sumber yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku Buku Matematika SD untuk Kelas IV dan Matematika Progesif Teks Utama SD Kelas 4 dari berbagai macam penerbit, kurikulum, standar kompetensi dan pengalaman siswa. Sedangkan untuk mengetahui hasil pembelajaran dan minat siswa terhadap mata pelajaran ini di gunakan instrumen penilaian individu dan kelompok. Instrumen dalam bentuk penilaian secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Dalam observasi awal dan dari wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dapat diketahui bahwa siswa kelas IV MI Al-Fattah Malang terdapat beberapa masalah yang menyebabkan prestasi belajar Matematika masih rendah. Masalah-masalah dapat di identifikasi yaitu: 1. Pelajaran matematika dianggap pelajaran yang sulit bagi siswa, siswa kurang tertarik dengan pelajaran matematika, 2. Siswa masih takut bila mendengar kata matematika, 3. Hasil belajar siswa masih rendah dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi FPB dan KPK.

## 2. Aktivitas Belajar Siswa

Setelah mengetahui kondisi awal khususnya kelas IV maka dalam pelaksanaan pembelajaran diterapkan metode cooperative learning tipe TGT dan media magic disc pada pembelajaran Matematika. Dalam metode ini, setiap siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Dalam metode TGT terdapat dua kelompok yaitu kelompok belajar dan kelompok turnamen. Pada kelompok belajar siswa diberikan media magic disc kemudian dalam satu kelompok tersebut dibagi lagi menjadi kelompok tournament. Pada kelompok belajar, siswa berdiskusi tentang materi FPB dan KPK dan mengerjakan soal-soal yang sulit. Sedangkan pada kelompok tournament, siswa melakukan persaingan untuk mendapatkan poin terbanyak yang hasilnya akan dikumpulkan pada kelompok belajar, sehingga bagi kelompok belajar yang paling banyak mendapatkan poin akan menang dalam metode TGT. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dijelaskan dalam buku Abdul Hadis dalam suatu kegiatan pembelajaran hanya dapat dicapi jika ada interaksi belajar mengajar antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Interaksi tersebut harus dalam proses komunikasi yang aktif dan edukatif antara guru dengan peserta yang saling mengutamakan kedua belah pihak agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan efektif. Hanya dengan proses

pembelajaran yang baik, tujuan pembelajaran dapat dicapai sehingga siswa mengalami perubahan perilaku melalui kegiatan belajar.<sup>1</sup>

Pada siklus pertama pertemuan pertama yang dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2012 dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang merasa bingung dengan materi meski sudah diterangkan oleh guru mata pelajaran Matematika. Pada siklus pertama pertemuan pertama adalah *pre test*. Pada materi FPB dan KPK siswa masih merasa kesulitan pada proses pembagian dan perkalian sehingga hal ini terbukti pada hasil pre test yang kurang memuaskan. Hal ini berkaitan dengan faktor intern siswa yang berpengaruh pada proses pembelajaran. Dalam buku Abdul Hadis dijelaskan bahwa faktor yang bersumber dari individu disebut faktor intern, faktor yang termasuk ke dalam faktor jasmaniyah, faktor kelelahan dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah misalnya faktor kesehatan dan cacat tubuh, yang termasuk faktor psikologis misalnya faktor intelegensi, minat, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan, faktor ekstern adalah yang bersumber dari luar diri peserta didik yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas , faktor keluarga, sekolah dan lingkungan.<sup>2</sup>

Pada siklus pertama pertemuan kedua penelitian tetap difokuskan pada pembelajaran dengan menggunakan metode *cooperative* tipe TGT dengan menggunakan media *magic disc* untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas IV MI Al-Fattah Malang.

107

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Abdul Hadis. Psikologi Dalam Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2006) hlm. 59-60

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> ibid

Pada pelaksanaan siklus kedua yang dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2012 dapat diketahui bahwa kondisi pembelajaran bisa lebih baik lagi karena siswa sudah terbiasa dengan pembentukan kelompok belajar dan siswa merasa senang jika berdiskusi dengan teman. Dalam kelompok belajar ini tidak ada perbedaan antara siswa yang pandai dan kurang pandai karena setiap kelompok belajar dibentuk secara acak. Hal ini sesuai dengan buku Wina Sanjaya yaitu kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara 4 sampai 6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).<sup>3</sup> Selain itu guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bersama peneliti. Pada siklus II ini, mulai terjadinya peningkatan poin yang diperoleh oleh setiap kelompok. Setiap kelompok sudah mulai saling bekerjasama. Tetapi pada siklus II ini nilai rata-rata siswa masih belum mencapai KKM sehingga dilanjutkan pada siklus III.

Pada pelaksanaan siklus III yang dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2012 kondisi pembelajaran semakin meningkat dari sebelumnya. Pada siklus III ini, para siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran Matematika. pada siklus ini tetap diberikan tindakan yaitu metode dan media pembelajaran. Pada siklus ini penelitian berhasil mencapai KKM sehingga penelitian dihentikan. Seperti pada penelitian sebelumnya Stevianus Laiya dalam

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 242-243.

penelitiannya metode kooperatif learning meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas V dalam pembelajaran IPA di SDN Sukoharjo I Kecamatan Klojen Kota Malang. Penelitian ini meneliti tentang pembelajaran IPA sedangkan pada penelitian kali pada mata pelajaran Matematika. Dalam penelitiannya yang menjelaskan bahwa metode TGT meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar itu terbukti dengan adanya keberhasilan peneliti meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas IV, dan dapat menumbuhkan sikap saling menghargai pendapat, sikap saling tolong-menolong sesama teman. Dengan bekerja kelompok kesulitan yang dialami oleh setiap individu akan berkurang. Hal ini sesuai dalam buku Iskandar yang berisi tentan petunjuk praktis yang perlu dilakukan oleh guru dalam membangkitkan motivasi siswa belajar di kelas yaitu membantu kesulitan belajar anak didik secra individual maupun kelompok.<sup>4</sup>

### 3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan analisis terhadap *pre test* diperoleh rata-rata pre test yaitu 58,75. Sedangkan pada rata-rata *post test* adalah 88,13 dapat dilihat pada tabel 4.16. Nilai rata-rata *pos test* lebih baik dari pada nilai *pre test*. Peningkatan pada *post test* tergolong sangat drastis.

<sup>4</sup> Iskandar. *Psikologi Pendidikan*. (Cipayung: Gaung Persada Press(GP) )Hal: 180

Berdasarkan analisis terhadap skor rata-rata *pre test* sebelum diberikannya perlakuan penerapan metode *cooperative learning* tipe TGT dengan menggunakan media *magic disc* yaitu 58,75. Pada pembelajaran Matematika KKM yang telah ditentukan adalah 78, hal ini terjadi karena kurangnya motivasi siswa pada mata pelajaran Matematika, banyak dari mereka yang tidak menyukai Matematika. Pada dasarnya pelajaran Matematika itu sendiri masih sulit untuk diajarkan, untuk membuat mata pelajaran Matematika disenangi oleh siswa masih sulit. Sehingga, dalam mempelajari Matematika harus menggunakan banyak metode dan media pembelajaran agar pelajaran Matematika dapat disenangi oleh siswa.

Setelah dilakukan pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode dan media yang berbeda, selanjutnya diberikan *post test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika siswa. Kemudian dilakukan analisis terhadap *post test*. Dari hasil analisis tersebut mengalami peningkatan dari setiap siklus sampai ditemukannya hasil akhir (*post test*). Nilai rata-rata dari siklus I-III meningkat. Pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 69,06, pada siklus II nilai rata-rata siswa adalah 72,5 dan pada siklus III yang merupakan post tes nilai rata-rata siswa adalah 88,13. Peningkatan dari *pre test* ke *post test* sangat drastis.

Dari data tabel 4.3 di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada pembelajaran Matematika masih kurang dibawah KKM yang diharapkan yakni 78. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi dari guru dan masih

minimnya penggunaan metode dan media pembeajaran Matematika sehingga siswa masih banyak yang takut terhadap pelajaran Matematika.

Pada tabel 4.4 di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada siklus I pertemuan kedua masih kurang sehingga perlu adanya peningkatan prestasi belajar Matematika, sehingga masih perlu tindakan lanjut yaitu siklus II. Pada tabel nilai rata-rata siswa adalah 69,06. Hal ini masih jauh dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 78.

Pada tabel 4.5-4.8 adalah poin-poin yang diperoleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung pada siklus I pertemuan kedua. Pada tabeltabel diatas dapat disimpulkan bahwa pemenang atau yang mendapatkan poin terbanya adalah kelompok 4 dengan poin 66. Kelompok 4 adalah kelompok yang paling aktif dan paling banyak menjawab soal pada waktu turnamen dilaksanakan sehingga pemenangnya diraih oleh kelompok 4.

Pada tabel 4.10 dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan nilai dari rata-rata yang sebelumnya 69,06 menjadi 72,5. Nilai rata-rata siswa masih belum mencapai KKM yang diharapkan sehingga perlu adanya siklus lanjutan, yaitu siklus III.

Pada tabel 4.16 dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata siswa sudah mencapai KKM sehingga penelitian tindakan dihentikan. Paa tabel ini terjadi peningkatan yang drastis dari siklus II ke siklus III. Dari rata-rata 72,5 menjadi 88,13.

Hasil tes terakhir siswa menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan dari setiap siklus, baik siklus I sampai dengan siklus III. Pada siklus pre test ke siklus I terjadinya peningkatan prestasi belajar sebesar 17, 55% atau dari ratarata pre test 58,75 menjadi 69,06. Pada pre test ke siklus II terjadinya peningkatan sebesar 23,40% atau dari rata-rata 58,75 menjadi 72,5 dan pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 4,98% atau dari rata-rata 69,06 menjadi 72,5. Pada siklus III terjadi peningkatan yang drastis, pada pre test ke siklus III yakni 50,01% atau dari rata-rata 58,75 menjadi 88,13 dan pada siklus II ke siklus III terjadinya peningkatan sebesar 21,56% atau dari rata-rata 72,5 menjadi 88,13.

Peningkatan prestasi belajar yang terjadi di kelas IV ini sangat dipengaruhi dengan model pembelajaran kooperatif learning tipe team game tournament. Adanya belajar kelompok sangat berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar dari pada belajar sendiri. Pada pembelajaran team game tournament ini setiap siswa tidak dibedakan baik yang memiliki kemampuan rendah, sedang maupun tinggi sehingga siswa tidak ada yang merasa minder dengan kemampuannya. Hal ini sesuai dengan teori berikut Teams-Games-Tournament (TGT) adalah sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antara kelompok dan game-game instruksional. Kegiatan dimulai dari guru yang mengajarkan sebuah pelajaran secara langsung. Para siswa kemudian bertemu dalam tim-tim pembelajaran cooperative yang terdiri dari empat sampai lima orang. (perpaduan antara siswa dengan tingkat pencapaian rendah, sedang dan tinggi) untuk menyelesaikan satu set lembar kerja tentang pelajaran tersebut. Selain itu, dalam pembentukan kelompok yang heterogen sangat

\_

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> David W Johnson, dkk. *Colaborative Learning* (Bandung: Nusa Media)Hlm. 77

berpengaruh terhadap kemampuan siswa, bagi siswa yang memiliki kemampuan rendah akan dibantu dengan siswa yang memiliki kemampuan sedang dan tinggi. Siswa yang belum menguasai materi akan dibantu oleh siswa yang faham betul terhadap materi.

Peningkatan prestasi belajar juga dipengaruhi dengan diskusi kelompok belajar yang dilakukan. Pada kelompok belajar, setiap siswa mampu mendiskusikan materi yang sulit difahami dengan materi yang mudah. Dalam hal ini, peneliti menggunakan media *magic disc* dimana media tersebut sangat membantu siswa dalam memahami materi, karena di dalam media tersebut terdapat ringkasan materi yang berguna untuk membantu anak dalam berdiskusi. Selain itu, media ini juga mudah dibawa kemana-mana. Hal ini sesuai dengan kajian teori yang mengatakan Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal.<sup>6</sup>

Metode *cooperative learning* tipe TGT ini sangat mempengar**uhi** semangat siswa dalam berlomba mendapatkan poin terbanyak. Hal ini ses**uai** dengan Firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Baqoroh Ayat 148 yait**u**:

وَلِكُلِّ وَجْهَةَ هُوَ مُوَلِّيهَا ۗقَاسْنَبِقُوا الْخَيْرَالْتَيْنَ مَا تَكُونُوا يَا ْتِ بِكُمُ اللهُ جَمِيعًا ۚ إِنَّ اللهَ عَلَىٰ وَجُهَةَ هُوَ مُوَلِّيهَا ۖ فَاسْنَبِقُوا الْخَيْرَالْتَيْنَ مَا تَكُونُوا يَا ْتُ بِرِكُمُ اللهُ جَمِيعًا ۚ إِنَّ اللهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءِ قَدِيرٌ

Artinya

"Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah kamu (dalam berbuat) kebaikan. Di

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Doni. Metode Pembelajaran Teams Games Tournament ( http://dony.blog.uns.ac.id/2011/06/29/metode-pembelajaran-team-games-tournament-tgt/)Diakses tanggal 13 mei 2012 jam 19.02

mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu." (Q.S.Al-Baqarah:148)

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa betapa pentingnya berlombalomba dalam berbuat kebaikan. Pada metode ini dijelaskan bahwa setiap siswa diminta untuk berlomba-lomba bersaing dengan teman dalam memperoleh nilai yang baik pada pembelajaran Matematika.

Berdasarkan pengamatan pada waktu penelitian adalah penerapan metode ini, banyak siswa yang mengalami perubahan baik perubahan dalam proses pembelajaran maupun pada proses tingkah laku. Siswa yang sering belajar kelompok akan mudah bergaul dan tidak individal atau menyendiri.

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisis data *pre test* dan *post test* diatas telah terbukti bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif learning dengan menggunakan *media magic* disc hsil belajar siswa secara signifikan meningkat apabila dibandingkan dengan siswa sebelum diberikan perlakuan. Meningkatnya pencapaian hasil belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media *magic disc*, dimungkinkan karena dalam pembelajaran siswa dapat saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugasnya. Bagi siswa yang kurang mampu menguasai materi dibantu dengan temannya yang menguasai materi, karena dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini ada kelompok belajar dan ada kelompok turnamen. Hal ini sesuai dengan pendapat Kahfi pembelajaran yang mana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang dirancang untuk

\_

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Al-Qur'an Digital, Surat Al-Baqaroh, ayat 148

mendapatkan tujuan bersama. Siswa dituntut untuk bisa bekerja sama untuk mencapai sukses bersama dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan individu dalam kelompoknya.<sup>8</sup>

Penelitian sebelumnya yang juga telah membuktikan pembelajaran kooperatif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa adalah penelitian Nuril Milati yang dilakukan pada siswa kelas V bahwa penggunaan metode *cooperative learning* sangat mendorong peningkatan prestasi belajar siswa, prestasi belajar siswa meningkat sebesar 97,14%.

Metode *cooperative learning* sangat berpengaruh terhadap prestasi setiap individu kelompok. Hal ini terbukti pada buku karangan Wina Sanjaya setiap kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya memunculkan tanggung individu terhadap kelompok jawab dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.<sup>9</sup>

Selain bekerjasama penghargaan individu dan kelompok juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini sesuai dengan buku karangan Wina Sanjaya yang berjudul "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Khusnul Hidayah, "Perbedaan Prestasi Belajar Antara Siswa yang Diajar menggunakan Pembelajaran kooperatif Model TGT dan Siswa yang Diajar Menggunakan Ekspository Pada Pokok Bahasan Toerema Phytagoras di MTSN II Malang", Skripsi, FMIPA UM Malang, 2005, Hal.4.

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> Wina Sanjaya, op.cit hal. 242-243.

Proses" Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. <sup>10</sup>

Selain metode *cooperative learning* tipe TGT peneliti juga menggunakan media pembelajaran baru yaitu *magic disc*. Media ini berguna untuk membantu guru dalam menjelaskan materi/menggunakan untuk diskusi sebuah materi. Dalam *magic disc* ini berisi tentang rangkuman materi. Hal ini sesuai dengan kajian teori sebagai berikut *magic disc* sebagai media pembelajaran atau alat bantu mengajar adalah perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar.<sup>11</sup>

Sedangkan pada kajian teori yang mengatakan *Magic Disc* dipakai saat guru menerangkan pelajaran, Jadi *Magic Disc* adalah media pembelajaran penting sebagai salah satu fasilitas "wajib" dalam sekolah. Hal ini kurang benar, karena *magic disc* hanya sebagai penunjang media pembelajaran yang dipakai oleh guru sehingga tidak wajib ada di setiap sekolah. Setiap guru bisa menggunakan media yang lain untuk menunjang pembelajaran di sekolah. Hal ini berdasarkan penelitian tindakan yang dilakukan oleh peneliti, media ini kurang mendukung pembelajaran.

Selanjutnya hal yang perlu mendapatkan perhatian dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif learning tipe TGT dan media *magic disc* antara lain; 1) Kemampuan guru memahami dan

<sup>10</sup> Ibid

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> http://bilarik.com/?Artikel:Magic\_Disc\_Sebagai\_Media\_Pembelajaran. Jam 19:27 Kamis 24 mei 2012

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> Ibid

mengaplikasikan metode dan media tersebut, bahwasanya agar tujuan pembelajaran tercapai maka seorang guru harus memahami berbagai metode pembelajaran agar dapat mengaplikasikan dalam pembelajaran. Selain itu Pengelolaan kelas dan melakukan penilaian yang baik, yang adil dalam memberikan penilaian. 2) Kesiapan siswa, hal ini untuk siswa yang memiliki kelebihan, contohnya; siswa akan merasa terhambat oleh siswa yang memiliki kemampuan dibawah mereka. Hal ini akan mengganggu kerjasama antar kelompok. 3) Media dan sumber belajar yang ada, untuk mencapai hasil yang optimal diperlukan media dan sumber belajar yang mendukung dalam penerapan metode pembelajaran disamping kemampuan dan kesiapan siswa.

Berdasarkan penelitian ini dan penelitian yang dilakukan sebelumnya terbukti bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe TGT dan pembelajaran kooperatif dengan lainnya dan didukungnya dengan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan baik terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Matematika selalu mengalami peningkatan baik aktivitas mental, emosional maupun aktivitas fisik yang hasilnya semakin baik. Hal ini dapat dilihat pada hasil *post test* tabel 4.16 bahwa setelah diberikannya tindakan berupa penerapan metode dan penggunaan media pembelajaran memperoleh skor lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pre test* dimana belum adanya penerapan metode dan media pembelajaran.

Dalam hal ini, metode pembelajaran *cooperative learning* dapat digunakan sebagai salah satu metode pada mata pelajaran Matematika yang

aktif, kreatif, menyenangkan (PAIKEMI). Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang membuktikan bahwa hasil belajar siswa lebih ditentukan oleh keaktifan siswa dalam pembelajaran bukan ketika siswa menerima materi yang disampaikan.



#### **BAB VI**

### **PENUTUP**

## A. Kesimpulan

- 1. Perencanaan penerapan metode *cooperative learning* tipe TGT dengan menggunakan media *magic disc*. Langkah awal dari perencanaan ini adalah mengantarkan surat ke MI Al-Fattah kota Malang, melakukan wawancara seputar masalah yang dihadapi sekolah pada mata pelajaran Matematika, menetapkan materi pembelajaran, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi pada saat proses pembelajaran dan mempersiapkan media pembelajaran yaitu media *magic disc*. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari III siklus, dimana pada siklus I dan II terdiri dari II pertemuan, sedangkan pada siklus III terdiri dari I pertemuan. Pada siklus I terdiri dari II pertemuan. Pertemuan I yakni pre test yang dilakukan setelah pembelajaran selesai. Pada pertemuan II yakni tindakan yakni penerapan metode *team game tournament* dengan menggunakan media *magic disc*.
- 2. Pelaksanaan penerapan metode *cooperative learning* tipe TGT dengan menggunakan media *magic disc* pada materi FPB dan KPK terlaksana sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Pelaksanaan penelitian tindakan ini sesuai dengan jadwal pembelajaran Matematika. Pada setiap pertemuan siswa dibagi menjadi dua kelompok, 1) Kelompok belajar. 2) Kelompok turnamen. Pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menggunakan metode kooperatif learning tipe TGT dengan menggunakan

media *magic disc* meningkatkan prestasi belajar Matematika terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hasil nilai dari siklus I-III meningkat secara bertahap.

3. Penilaian terhadap penerapan metode cooperative learning tipe TGT dengan menggunakan media magic disc di MI Al-Fattah kota Malang sesuai dengan pengamatan dan wawancara terhadap siswa, siswa merasa senang dan lebih bersemangat. Hal ini terbukti dengan banyak siswa yang berlomba-lomba mendapatkan poin terbanyak pada saat tournament. Pada siklus I pertemuan pertama yaitu pre test didapatkan hasil rata-rata yaitu 58,75 sedangkan untuk mata pelajaran matematika diharapkan rata-ratanya adalah 78 sebagaimana yang ditetapkan. Pada pre test ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai 100 tetapi ada juga yang mendapatkan nilai 40. Hal ini sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Pada siklus II pertemuan kedua Pada siklus ini masih mencapai 69, 06 sehingga masih perlunya siklus lanjutan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa. Pada pertemuan ini juga masih banyak yang belum mencapai KKM pelajaran Matematika. Pada siklus II pertemuan pertama tidak diambil nilai, pada siklus II pertemuan pertama hanya pendalaman materi. Pada siklus II pertemuan kedua yakni didapatkan hasil rata-rata 72,5 terjadinya peningkatan tetapi masih belum mencapai KKM. Pada siklus III rata-rata mencapai 88,13 sudah mencapai keberhasilan dalam pencapaian KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklus mengalami peningkatan secara berkala. Pada siklus I-III mengalami peningkatan nilai dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena penggunaan media dan metode yang digunakan berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi FPB dan KPK.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

# 1. Bagi Guru

Guru mata pelajarn matematika di MI Al-Fattah Malang diharapkan menggunakan beberapa metode pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak takut lagi terhadap mata pelajaran matematika

# 2. Bagi Siswa

Siswa di MI Al-Fattah diharapkan lebih bersemangat dalam mempelajari matematika.

# 3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sebaiknya lebih memperhatikan waktu dalam penelitian sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran di kelas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Abdurrahman, Mulyono. 2003. Pendidikan. Jakarta: P.T Asdi Mahasatya.

Al-Qur'an Digital, Surat Al-Insyiroh, ayat 5-6.

W, David Johnson, dkk. 2000. Colaborative Learning. Bandung: Nusa Media.

Basyiruddin, M Usman. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.

Hadis, Abdul. 2006. Psikologi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Iskandar. Psikologi Pendidikan. Cipayung: Gaung Persada Press.

Syah, Muhibbin. 2009. Psikologi Belajar. Jakarta: Rajawali Pers.

- Admin. Pengertian Prestasi Belajar (<a href="http://belajarpsikologi.com/pengertian">http://belajarpsikologi.com/pengertian</a> prestasi-belajar) diakses tanggal 29 Juni 2012 jam 21:09
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2000. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA)
- Abu, Ahmadi. 1991. *Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Renika Cipta.
- Anwar. Magic Disc Sebagai Media Pembelajaran (http://bilarik. Com/? Artikel: Magic Disc Sebagai\_Media\_Pembelajaran). Jam 19:27 Kamis 24 mei 2012
- Solihatin, Etin. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjana, Wina. 2006. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Fatah, A Yasin. 2008. Dimensi-Dimensi Pendidikan Islam. Malang: UIN Malang Press.
- Sanjana, Wina. 2007. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Ibrahim dan Muslimin. 2000. Pembelajaran Kooperatif. SurabayaL UNESA.
- Doni. *Metode Pembelajaran Teams Game Tournament*. 2012. (http://dony.blog.uns.ac.id/2011/06/29/metode-pembelajaran-team-games-tournament-tgt/)Diakses tanggal 13 mei 2012 jam 19.02)
- E, Robert Slavin. 2005. Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media.
- Lie, Anita. 2002. Cooperative Learning. Jakarta: P.T Gasindo.
- Halim, Abdul F. 2009. *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Mudjiono. 2002. Media Pembelajaran Matematika. Jakarta: Rosda Karya.
- J, Lexy Moelong. 1988. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosda Karya.
- Sudikin, dkk. 2002. Management Penelitian Tindakan Kelas. Surabaya: Insan Cendekia.
- Iskandar. Penelitian Tindakan Kelas. Cipayung: Gaung Persada (GP) Press.
- Murni, Wahid dan Nur Ali. Penelitian Tindakan Kelas: Pendidikan agama dan umum dari teori menuju praktik. Malang: UM Press
- Wiriatmadja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Zainal dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Supardi. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Rosady, Ruslan. 2004. *Metode Penelitian Publik Relation dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Margono. 2000. Metodelogi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Al-Qur'an. Surat Al-Baqaroh. Ayat 148
- Mutijah dan Ifa Novikasari. 2009. *Bilangan dan Aritmatika*. Yogyaka**rta**: Grafindo Litera Media.



### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : MI Al Fattah Malang

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/semester : IV (Empat) /1 (satu)

Pertemuan ke : 1

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

### A. Standar Kompetensi :

1.1 Memahami dan menggunakan faktor dan kelipatan dalam pemecahan masalah

### B. Kompetensi Dasar

2.1 Menentukan kelipatan dan faktor bilangan

### C. Indikator

- 2.1.1 Menentukan kelipatan suatu suatu bilangan dan kelipatan persekutuan dari dua bilangan
- 2.1.2 Mengenal ciri-ciri bilangan yang habis di bagi 2, 3, 4, dan 5
- 2.1.3 Menentukan faktor dari suatu Bilangan
- 2.1.4 Mengenal bilangan prima dan saringan Eratosthenes serta mencari faktor prima suatu bilangan
- 2.1.5 Mencari suatu bilangan dan suatu kelipatan persekutuan bilangan dengan rumus sederhana

### D. Tujuan Pembelajaran\*\*

Peserta didik dapat :

- 1. Mempelajari contoh menentukan kelipatan suatu bilangan
- Mempelajari contoh menentukan bilangan yang lain dengan menambahkan atau mengurangkan dengan selisih bilangan itu

- Mempelajari contoh menentukan kelipatan persekutuan dari dua bilangan yang lain dengan menambahkan atau mengurangkan dengan selisih bilangan itu
- 4. Mempelajari cara menentukan faktor suatu bilangan
- 5. Mempelajari ciri-ciri dari bilangan yang habis dibagi 2, 3, 4, 5
- 6. Mempelajari mencari faktor persekutuan dua bilangan
- 7. Mempelajari contoh mengenal bilangan prima dan saringan eratosthemes
- 8. Membuat saringan eratosthemes
- 9. Mencari faktor prima suatu bilangan
- \* Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin ( Discipline ),

Rasa hormat dan perhatian (respect)

Tekun ( *diligence* ) dan Tanggung jawab ( *responsibility* )

### E. Materi Ajar

- 1. Menentukan kelipatan dan Faktor Bilangan
- 2. Menentukan kelipatan suatu bilangan
- 3. Kelipatan persekutuan dua bilangan
- 4. Menentukan faktor suatu bilangan
- 5. Faktor persekutuan dua bilangan
- 6. Faktor prima berfaktor dua bilangan

### F. Metode Pembelajaran

Team Game Tournament

### G. Langkah-langkah Pembelajaran

### Pertemuan ke 1

### 1. Kegiatan awal

- a. Apresepsi/ Motivasi
- b. Mengulang materi sebelumnya dan membahas tugas rumah.

### 2. Kegiatan Inti

### Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

a. Guru mengulas kembali materi yang lalu

### b. Guru bersama siswa membahas PR

### Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Guru meneragkan materi FPB dan KPK dengan metode ceramah
- b. Guru memberikan soal pendek kepada siswa
- c. Guru memberikan soal pre test kepada siswa untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa.

### Monfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- b. Guru bersama siswa menyimpulkan materi hari itu

### 3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Menyimpulkan materi
- b. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran
- c. Memb<mark>er</mark>ikan pekerjaan rumah dan menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

### H. Alat/Bahan dan Sumber Belajar

- a. Buku Pelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas 4.
- b. Matematika SD untuk Kelas IV
- c. Matematika Progesif Teks Utama SD Kelas 4

## I. Penilaian

	ndikator encapaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
K	ompetensi	Pennaian	Instrumen	
0 0	Menentukan kelipatan suatu suatu bilangan dan kelipatan persekutuan dari dua bilangan Mengenal ciri- ciri bilangan yang habis di bagi 2, 3, 4, dan 5 Menentukan faktor dari suatu Bilangan Mengenal bilangan prima dan saringan Eratosthenes serta mencari faktor prima suatu bilangan	Tugas Individu dan	isian	<ul> <li>Tuliskan kelipatan dari 12, dan 18!</li> <li>Cari kelipatan persekutuan dari 18 dan 42!</li> <li>Tuliskan ciri-ciri bilangan yang habis dibagi 2, 3 dan 5</li> <li>Tuliskan faktor dari bilangan 32 dan 48</li> <li>Berapakah faktor persekutuan dari 18 dan 60?</li> </ul>

### Format Kriteria Penilaian

### PRODUK (HASIL DISKUSI)

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

### PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
	-7,2,	* kadang-kadang Pengetahuan	2
	2 2	* tidak Pengetahuan	1
	5 - 1	(1011)/c1 = 7	
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

### Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah	Nilai
110	Nama Siswa	Pengetahuan	Sikap	Troduk	Skor	INIIAI
1.		TERF	MP //			
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

### **CATATAN:**

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

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

18 Oktober 2012

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mapel Matematika

ABD. HALIM, M.Ag

NIP: 197103281997031003

LISTINTARI, S.T, S.Pd

NIP:

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

Sekolah : MI Al Fattah Malang

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/semester : IV (Empat) /1 (satu)

Pertemuan ke : 2

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi:

1.1 Memahami dan menggunakan faktor dan kelipatan dalam pemecahan masalah

### B. Kompetensi Dasar

2.1 Menentukan kelipatan dan faktor bilangan

### C. Indikator

- 2.1.1 Menentukan kelipatan suatu suatu bilangan dan kelipatan persekutuan dari dua bilangan
- 2.1.2 Mengenal ciri-ciri bilangan yang habis di bagi 2, 3, 4, dan 5
- 2.1.3 Menentukan faktor dari suatu Bilangan
- 2.1.4 Mengenal bilangan prima dan saringan Eratosthenes serta mencari faktor prima suatu bilangan
- 2.1.5 Mencari suatu bilangan dan suatu kelipatan persekutuan bilangan dengan rumus sederhana

### D. Tujuan Pembelajaran\*\*

Peserta didik dapat:

- 1. Mempelajari contoh menentukan kelipatan suatu bilangan
- Mempelajari contoh menentukan bilangan yang lain dengan menambahkan atau mengurangkan dengan selisih bilangan itu
- Mempelajari contoh menentukan kelipatan persekutuan dari dua bilangan yang lain dengan menambahkan atau mengurangkan dengan selisih bilangan itu
- 4. Mempelajari cara menentukan faktor suatu bilangan

- 5. Mempelajari ciri-ciri dari bilangan yang habis dibagi 2, 3, 4, 5
- 6. Mempelajari mencari faktor persekutuan dua bilangan
- 7. Mempelajari contoh mengenal bilangan prima dan saringan eratosthemes
- 8. Membuat saringan eratosthemes
- 9. Mencari faktor prima suatu bilangan
- \* Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin ( Discipline ),

Rasa hormat dan perhatian (respect)

Tekun ( diligence ) dan Tanggung

jawab ( responsibility )

### E. Materi Ajar

- 1. Menentukan kelipatan dan Faktor Bilangan
- 2. Menentukan kelipatan suatu bilangan
- 3. Kelipatan persekutuan dua bilangan
- 4. Menentukan faktor suatu bilangan
- 5. Faktor persekutuan dua bilangan
- 6. Faktor prima berfaktor dua bilangan

### F. Metode Pembelajaran

Team Game Tournament

### G. Langkah-langkah Pembelajaran

### 1. Kegiatan awal

- a. Apresepsi/ Motivasi meutar video tentang FPB dan KPK
- b. Mengulang materi sebelumnya dan membahas tugas rumah

### 2. Kegiatan Inti

### A. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a. Guru memfasilitasi siswa media magic disc yang di dalamnya terdapat ringkasan materi FPB dan KPK dan cara mencarinya
- b. Guru menerangkan sedikit materi FPB dan KPK dan siswa melihat media yang telah diberikan oleh guru

#### B. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- b. Setiap kelompok terdiri dari 3 siswa
- c. Setiap kelompok berdiskusi tentang materi KPK dan FPB dengan melihat media yang diberikan oleh guru
- d. Setiap kelompok mengikuti turnamen yang diadakan oleh guru.
- e. Turnamen dilaksanakan kepada seluruh kelompok, setiap siswa maju ke meja turnamen yang telah disediakan oleh guru
- f. Pada meja turnamen terdapat soal-soal yang sudah disediakan oleh guru
- g. Siswa berperan sebagai pembaca soal, penantang
- h. Pembaca soal membacakan soal dan kemudian menjawab soal, jika jawabannya salah akan dijawab oleh penantang jika salah juga akan gugur, soal dikembalikan di meja
- i. Bagi kelompok yang berhasil juara 1 akan diberikan reward

### C. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- b. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

### 3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Menyimpulkan materi
- b. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran kelompok yang memenangkan turnamen
- c. Memberikan pekerjaan rumah dan menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

### H. Alat/Bahan dan Sumber Belajar

- 1. Buku Pelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas 4.
- 2. Matematika SD untuk Kelas IV
- 3. Matematika Progesif Teks Utama SD Kelas 4
- 4. Magic disc

## I. Penilaian

ı.	I Cillialali			
	Indikator Pencapaian	Teknik	Bentuk	Instrumen/ Soal
	Kompetensi	Penilaian	Instrumen	
	o Menentukan	Tugas	isian	o Tuliskan kelipatan dari
	kelipatan suatu	Individu		12, dan 18!
	suatu bilangan	dan	191 /	o Cari kelipatan
	dan kelipatan	Kelompok	7-4	persekutuan dari 18 dan
	persekutuan	MAMA	ALIK,	42 !
d	dari dua	Year.		o Tuliskan ciri-ciri
1	bilangan	91		bilangan yang habis
	o Mengenal ciri-	N e	1/1/51	dibagi 2, 3 dan 5
	ciri bilangan	1716	111/	o Tuliskan faktor dari
	yang habis di	y \ \		bilangan 32 dan 48
	bagi 2, 3, 4, dan			o Berapakah faktor
l	5	• 4	( 7 )	persekutuan dari 18 dan
	o Menentukan			60?
	faktor dari suatu	61		
	Bilangan			
	o Mengenal	>		W //
	bilangan prima	1 PFR	DIS)	~ //
	dan saringan			
	Eratosthenes			
	serta mencari			
	faktor prima			
	suatu bilangan			
	2			
	<b>2 1</b>			
	<b>2</b> 6			
	<b>2</b>	3		

### Format Kriteria Penilaian

### PRODUK (HASIL DISKUSI)

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

### PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
	-7.27	* kadang-kadang Pengetahuan	2
2	2 2	* tidak Pengetahuan	1
		(1011)/61	~
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

### Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan			Jumlah	Nilai
140	Ivaliia Siswa	Pengetahuan	Sikap	- Produk	Skor	Milai
1.		MER	<b>205</b> 1		//	
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

### **CATATAN:**

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

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

19 Oktober 2012

Mengetahui

Kepala Sekolah Guru Mapel Matematika

ABD. HALIM, M.Ag

NIP: 197103281997031003

LISTINTARI, S.T, S.Pd

NIP:

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

Sekolah : MI Al Fattah Malang

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/semester : IV (Empat) /1 (satu)

Pertemuan ke : 3

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi:

1.1 Memahami dan menggunakan faktor dan kelipatan dalam pemecahan masalah

### B. Kompetensi Dasar

2.1 Menentukan kelipatan dan faktor bilangan

### C. Indikator

- 2.1.1 Menentukan kelipatan suatu suatu bilangan dan kelipatan persekutuan dari dua bilangan
- 2.1.2 Mengenal ciri-ciri bilangan yang habis di bagi 2, 3, 4, dan 5
- 2.1.3 Menentukan faktor dari suatu Bilangan
- 2.1.4 Mengenal bilangan prima dan saringan Eratosthenes serta mencari faktor prima suatu bilangan
- 2.1.5 Mencari suatu bilangan dan suatu kelipatan persekutuan bilangan dengan rumus sederhana

### D. Tujuan Pembelajaran\*\*

Peserta didik dapat:

- 1. Mempelajari contoh menentukan kelipatan suatu bilangan
- 2. Mempelajari contoh menentukan bilangan yang lain dengan menambahkan atau mengurangkan dengan selisih bilangan itu
- Mempelajari contoh menentukan kelipatan persekutuan dari dua bilangan yang lain dengan menambahkan atau mengurangkan dengan selisih bilangan itu
- 4. Mempelajari cara menentukan faktor suatu bilangan

- 5. Mempelajari ciri-ciri dari bilangan yang habis dibagi 2, 3, 4, 5
- 6. Mempelajari mencari faktor persekutuan dua bilangan
- 7. Mempelajari contoh mengenal bilangan prima dan saringan eratosthemes
- 8. Membuat saringan eratosthemes
- 9. Mencari faktor prima suatu bilangan
- \* Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin ( Discipline ),

Rasa hormat dan perhatian (respect)

Tekun ( diligence ) dan Tanggung

jawab (responsibility)

### E. Materi Ajar

- 1. Menentukan kelipatan dan Faktor Bilangan
- 2. Menentukan kelipatan suatu bilangan
- 3. Kelipatan persekutuan dua bilangan
- 4. Menentukan faktor suatu bilangan
- 5. Faktor persekutuan dua bilangan
- 6. Faktor prima berfaktor dua bilangan

### F. Metode Pembelajaran

Team Game Tournament

### G. Langkah-langkah Pembelajaran

#### Pertemuan ke 3

- 1. Kegiatan awal
- a. Apresepsi/ Motivasi
- b. Mengulang materi sebelumnya dan membahas tugas rumah.
- 2. Kegiatan Inti

### A. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a. Siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok minggu lalu berdiskusi tentang materi FPB dan KPK dengan bantuan media magic disc.
- b. Guru memberikan waktu 10 menit untuk berdiskusi soal yang sulit

#### B. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Setiap kelompok mengikuti turnamen yang diikuti oleh seluruh kelompok.
- b. Turnamen dilaksanakan kepada seluruh kelompok, setiap siswa maju ke meja turnamen yang telah disediakan oleh guru
- c. Pada meja turnamen terdapat soal-soal yang sudah disediakan oleh guru
- d. Siswa berperan sebagai pembaca soal, penantang
- e. Pembaca soal membacakan soal dan kemudian menjawab soal, jika jawabannya salah akan dijawab oleh penantang jika salah juga akan gugur, soal dikembalikan di meja
- f. Bagi kelompok yang menang mendapatkan reward berupa poin.

### C. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- b. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

### 3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- a. Menyimpulkan materi
- b. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran
- c. Memberikan pekerjaan rumah dan menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

### H. Alat/Bahan dan Sumber Belajar

- 1. Buku Pelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas 4.
- 2. Matematika SD untuk Kelas IV
- 3. Matematika Progesif Teks Utama SD Kelas 4
- 4. Magic disc

### I. Penilaian

Indikator	Teknik	Bentuk	Instrumen/ Soal
Pencapaian	Penilaian	Instrumen	nistrumen/ Soar

Ko	ompetensi			
0	Menentukan	Tugas	isian	o Tuliskan kelipatan dari 12,
-	kelipatan suatu	Individu dan		dan 18!
	suatu bilangan	Kelompok		o Cari kelipatan persekutuan
	dan kelipatan			dari 18 dan 42 !
	persekutuan dari			o Tuliskan ciri-ciri bilangan
	dua bilangan	J 1 S	187	yang habis dibagi 2, 3 dan 5
0	Mengenal ciri-	MAG	104	o Tuliskan faktor dari
	ciri bilangan	N ALL	ALIK,	bilangan 32 dan 48
1	yang habis di	Mrs.	A .	o Berapakah faktor
	bagi 2, 3, 4, dan		1.1	persekutuan dari 18 dan 60?
	5	A =	1/1/51	1 5 M
0	Menentukan		1716	6 = 70
	faktor dari suatu	2/ \		
	Bilangan			
0	Mengenal			
	bilangan prima			
	dan saringan	1 6 1		
	Eratosthenes			
	serta mencari	1>		1
	faktor prima	" PFF	DIS	P //
	suatu bilangan			
	2			
	<b>2 1</b>			
	2 6			
	2 3			

### Format Kriteria Penilaian

### PRODUK (HASIL DISKUSI)

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

### PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
	-7,2,	* kadang-kadang Pengetahuan	2
	2 2	* tidak Pengetahuan	1
	5 - 1	(1011)/c1 = 7	
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

### Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		- Produk	Jumlah	Nilai
110	Ivaliia Siswa	Pengetahuan	Sikap	Troduk	Skor	Milai
1.		TER	M2)			
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

### CATATAN:

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

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

23 Oktober 2012

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mapel Matematika

ABD. HALIM, M.Ag

NIP: 197103281997031003

LISTINTARI, S.T, S.Pd

NIP:

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

Sekolah : MI Al Fattah Malang

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/semester : IV (Empat) /1 (satu)

Pertemuan ke : 4

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

1.1 Memahami dan menggunakan faktor dan kelipatan dalam pemecahan masalah

### B. Kompetensi Dasar

2.1 Menentukan kelipatan dan faktor bilangan

### C. Indikator

- 2.1.1 Menentukan kelipatan suatu suatu bilangan dan kelipatan persekutuan dari dua bilangan
- 2.1.2 Mengenal ciri-ciri bilangan yang habis di bagi 2, 3, 4, dan 5
- 2.1.3 Menentukan faktor dari suatu Bilangan
- 2.1.4 Mengenal bilangan prima dan saringan Eratosthenes serta mencari faktor prima suatu bilangan
- 2.1.5 Mencari suatu bilangan dan suatu kelipatan persekutuan bilangan dengan rumus sederhana

### D. Tujuan Pembelajaran\*\*

Peserta didik dapat:

- 1. Mempelajari contoh menentukan kelipatan suatu bilangan
- 2. Mempelajari contoh menentukan bilangan yang lain dengan menambahkan atau mengurangkan dengan selisih bilangan itu
- Mempelajari contoh menentukan kelipatan persekutuan dari dua bilangan yang lain dengan menambahkan atau mengurangkan dengan selisih bilangan itu
- 4. Mempelajari cara menentukan faktor suatu bilangan

- 5. Mempelajari ciri-ciri dari bilangan yang habis dibagi 2, 3, 4, 5
- 6. Mempelajari mencari faktor persekutuan dua bilangan
- 7. Mempelajari contoh mengenal bilangan prima dan saringan eratosthemes
- 8. Membuat saringan eratosthemes
- 9. Mencari faktor prima suatu bilangan
- \* Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin ( Discipline ),

Rasa hormat dan perhatian (respect)

Tekun ( diligence ) dan

Tanggung jawab ( responsibility )

### E. Materi Ajar

- 1. Menentukan kelipatan dan Faktor Bilangan
- 2. Menentukan kelipatan suatu bilangan
- 3. Kelipatan persekutuan dua bilangan
- 4. Menentukan faktor suatu bilangan
- 5. Faktor persekutuan dua bilangan
- 6. Faktor prima berfaktor dua bilangan

### F. Metode Pembelajaran

Team Game Tournament

### G. Langkah-langkah Pembelajaran

#### Pertemuan ke 4

### 1. Kegiatan awal

- a. Apresepsi/ Motivasi
- b. Mengulang materi sebelumnya dan membahas tugas rumah.

### 2. Kegiatan Inti

### Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a. Guru mengulas kembali materi yang lalu
- b. Guru bersama siswa membahas PR

### Laborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- a. Turnamen dilaksanakan kepada seluruh kelompok, setiap siswa maju ke meja turnamen yang telah disediakan oleh guru
- b. Pada meja turnamen terdapat soal-soal yang sudah disediakan oleh guru
- c. Siswa berperan sebagai pembaca soal, penantang
- d. Pembaca soal membacakan soal dan kemudian menjawab soal, jika jawabannya salah akan dijawab oleh penantang jika salah juga akan gugur, soal dikembalikan di meja
- e. Guru memberikan soal post test kepada siswa untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa.

### Monfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- b. Guru bersama siswa menyimpulkan materi hari itu

### 3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- b. Menyimpulkan materi
- c. Mengevaluasi kegiatan pembelajaran
- d. Memberikan pekerjaan rumah dan menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

### H. Alat/Bahan dan Sumber Belajar

- a. Buku Pelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas 4.
- b. Matematika SD untuk Kelas IV
- c. Matematika Progesif Teks Utama SD Kelas 4

### I. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
a.Menentukan	Tugas	isian	1. Tuliskan kelipatan dari 12,
kelipatan suatu	Individu		dan 18!
suatu bilangan	dan		2. Cari kelipatan persekutuan

	T		
dan kelipatan	Kelompok		dari 18 dan 42 !
persekutuan dari			3. Tuliskan ciri-ciri bilangan
dua bilangan			yang habis dibagi 2, 3 dan
b. Mengenal ciri-			5
ciri bilangan			4. Tuliskan faktor da <b>ri</b>
yang habis di			bilangan 32 dan 48
bagi 2, 3, 4, dan	J N S	197	5. Berapakah faktor
5	JAY		persekutuan dari 18 dan
c.Menentukan	MAN	ALIK	60?
faktor dari suatu	7/100	A .	0,0 50
Bilangan		1.1	70011
d.Mengenal		17198	
bilangan prima		U-11	2 = D
dan saringan	7/\		
Eratosthenes			$\mathcal{V} \cup \mathcal{U}$
serta mencari			
faktor prima		70	
suatu bilangan	/* / E		
2			
2 1			
2 6	/ PET	DDLIS	
(2) (3		11.00	
2 (1) 2 (6) 2 (3)		RPUS	

### Format Kriteria Penilaian

### PRODUK (HASIL DISKUSI)

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

	* semua salah	1

### PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
			£-
2.	Sikap	* Sikap	4
	(1)   P.L.	* kadang-kadang Sikap	2
	7.27	* tidak Sikap	1

### Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah	Nilai
140	Italiia Siswa	Pengetahuan	Sikap	Troduk	Skor	Milai
1.		LAJÄ				
2.		. 0		) "		
3.	0	161			- //	
4.	1 90			, Dr		
5.		7-	~TD	A.		
6.		MERF	MR II			
7.						
8.						
9.						
10.						

### **CATATAN**:

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

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

18 Oktober 2012

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Mapel Matematika

ABD. HALIM, M.Ag

NIP: 197103281997031003

LISTINTARI, S.T, S.Pd

NIP:



# PEROLEHAN HASIL BELAJAR SISWA TANPA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TGT DAN MEDIA MAGIC DISC

### DENGAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE

### TGT DAN MEDIA MAGIC DISC

Nama Sekolah : MI Al Fattah MALANG

Tahun Pelajaran : 2012/2013

Kelas/Semester : IV/ 1

No	Nama Siswa	NH 1	NH 1	NH 2	NH 3	KET
INU	Ivailla Siswa					KLI
		tanpa TGT dan	dengan TGT dan	dengan TGT dan	dengan TGT da	
		Magic	Magic	Magic	Magic	
1	10 10 11 1	disc	Disc	Disc	Disc	T .
1.	Ahmad Saifullah	100	100	100	100	L
	Yusuf			7 10		
2.	Aderisty	100	100	100	100	L
3.	Adeyanti Ana	70	80	85	100	L
4.	Arman Maulana	30	50	50	70	TL
5.	Dimas Galang	30	60	50	80	L
	Pramono					//
6.	Dina Yulianti	100	100	100	100	L
7.	Ella Rosida	20	50	50	80	L
8.	Dilla	40	55	65	80	L
9.	Maulidatuz	40	75	70	90	L
	Zilvia	CK	-UO'	-	//	
10.	M. Rizky	70	70	80	100	L
	Septiawan					
11.	Dani	20	35	40	85	L
12.	Bintang	40	40	50	70	TL
13.	Nikita Amelia	100	80	90	100	L
	Hafsah					
14.	Putri	40	65	70	85	L
15.	Siela julita	70	70	75	80	L
16.	Wulan Zahra	70	75	85	90	L
	Kusuma					
Rata-		58,75	69,06	72,5	88, 13	

# PERBANDINGAN RATA-RATA HASIL BELAJAR SISWA ANTARA PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE TGT DAN MEDIA MAGIC DISC DENGAN TANPA MENGGUNAKAN METODE TGT DAN MEDIA MAGIC DISC

Nama Sekolah : MI Al Fattah MALANG

Tahun Pelajaran : 2012/2013

Kelas/Semester : IV/ 1

No	Nama Siswa	Non TGT dan Magic Disc	KET	TGT dan Magic Disc (Rata-rata)	KET
1.	Ahmad Saifullah Yusuf	100	L	100	L
2.	Aderisty	100	L	100	L
3.	Adeyanti Ana	70	TL	88,3	L
4.	Arman Maul <mark>a</mark> na	30	TL	56,6	TL
5.	Dimas Galang Pramono	30	TL	63,3	TL
6.	Dina Yulianti	100	L	100	L
7.	Ella Rosida	20	TL	60	TL
8.	Dilla	40	TL	66,6	TL
9.	Maulidatuz Zilvia	40	TL	78,3	L
10.	M. Rizky Septiawan	70	TL	83,3	L
11.	Dani	20	TL	53,3	TL
12.	Bintang	40	TL	53,3	TL
13.	Nikita Amelia Hafsah	100	L	90	L
14.	Putri	40	TL	73,3	TL
15.	Siela julita	70	TL	75	TL
16.	Wulan Zahra Kusuma	70	TL	83,3	L

## LEMBAR PENGAMATAN PROSES BELAJAR MENGAJAR RESPONDEN GURU

Nama Sekolah : MI Al-Fattah Tahun Pelajaran : 2012/2013 Kelas/Semester : IV/I

Pokok Bahasan : FPB dan KPK

SIKLUS 1

No	Kegiatan	4	3	2	1
1.	Apersepsi	17/1/			
2.	Penjelasan materi	/	11/		
3.	Penjelasan dengan menggunakan media	8			
	magic disc dan metode tema game				
	tournamen				
4.	Teknik pembagian kelompok				
5.	Pengelolaan kelompok diskusi	1//	7		
6.	Pemberian pertanyaan atau kuis	100			
7.	Kemampuan melakukan evaluasi				
8.	Memberikan penghargaan individu dan	9/4	16		
	kelompok				
9.	Menentukan nilai individu dan				
	kelompok				
10.	Menyimulkan materi pembelajaran		1		
11.	Menutup pembelajaran				1/ //

KETERANGAN

SANGAT BAIK(SB) = 4 CUKUP(C) = 2BAIK (B) = 3 KURANG(K) = 1

### LEMBAR PENGAMATAN PROSES BELAJAR MENGAJAR **RESPONDEN GURU**

Nama Sekolah : MI Al-Fattah Tahun Pelajaran : 2012/2013

**Kelas/Semester** : **IV/I** 

Pokok Bahasan : FPB dan KPK

SIKLUS II

No	Kegiatan	4	3	2	1
1.	Apersepsi			1	
2.	Penjelasan materi	4 //			
3.	Penjelasan dengan menggunakan media magic disc dan metode tema game tournamen		1		
4.	Teknik pembagian kelompok	7			
5.	Pengelolaan kelompok diskusi		-	37	
6.	Pemberian pertanyaan atau kuis	<i>y</i> 1			
7.	Kemampuan melakukan evaluasi	///	7		
8.	Memberikan penghargaan individu dan kelompok	19			
9.	Menentukan nilai individu dan kelompok		6		
10.	Menyimulkan materi pembelajaran				
11.	Menutup pembelajaran	(2)			

KETERANGAN

CUKUP(C) = 2SANGAT BAIK(SB) = 4

KURANG (K) = 1BAIK (B)

## LEMBAR PENGAMATAN PROSES BELAJAR MENGAJAR RESPONDEN GURU

Nama Sekolah : MI Al-Fattah Tahun Pelajaran : 2012/2013

Kelas/Semester : IV/I

Pokok Bahasan : FPB dan KPK

SIKLUS III

No	Kegiatan	4	3	2	1
1.	Apersepsi				
2.	Penjelasan materi	4 //			
3.	Penjelasan dengan menggunakan media magic disc dan metode tema game tournamen		4		
4.	Teknik pembagian kelompok				
5.	Pengelolaan kelompok diskusi			37	
6.	Pemberian pertanyaan atau kuis	91			
7.	Kemampuan melakukan evaluasi	///	1		
8.	Memberikan penghargaan individu dan kelompok	19		_	
9.	Menentukan nilai individu dan kelompok		6		
10.	Menyimulkan materi pembelajaran				
11.	Menutup pembelajaran				

**KETERANGAN** 

SANGAT BAIK(SB) = 4 CUKUP(C) = 2

BAIK (B) = 3 KURANG (K)= 1

### CONTOH PENILAIAN KELOMPOK

### **KELOMPOK 1**

No	Nama		Total Nilai			
		Keaktifan	Individu dalam kelompok			
1.	Sindy					
2.	Wulan	NS	$\sim 1$			
3.	Dimas			1		
4.	Bintang	~ NA A	1 112	47 ,		
Total	nilai kelompok	( A IVV	-1/ //	< /b		

### **KELOMPOK 2**

No	Nama		Total Nilai			
		Keaktifan	Individu dalam			
				jam	kelompok	
1.	Nikita			211	~	
2.	Putri					
3.	Dani					
4.	Ahmad		10			
Total	nilai kelompo <mark>k</mark>			X I		

### **KETERANGAN**

SANGAT BAIK = 4 CUKUP = 2 BAIK = 3 KURANG = 1

### **KELOMPOK 3**

No	Nama	0	Penilaian	7//	Total Nilai			
		Keaktifan	Kerjasama	Score	Individu dalam			
				jam	kelompok			
1.	Arman							
2.	Ela							
3.	Deta							
4.	Riski							
Total	l nilai kelompok							

### **KELOMPOK 4**

No	Nama		Total Nilai				
		Keaktifan	Individu dalam kelompok				
1.	Dina						
2.	Silvi						
3.	Deti						

4.	Diva		
Total	nilai kelompok		

KETERANGAN

SANGAT BAIK = 4 CUKUP = 2 BAIK = 3 KURANG = 1



# LAMPIRAN 6 CONTOH LEMBAR PENGAMATAN KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE TGT DAN MEDIA MAGIC DISC RESPONDEN SISWA

KLP	Nama	Minat			Pe	Perhatian			Partisipasi			Presentasi					
	Siswa	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.	Sindy																
	Wulan	1															
	Dimas																
	Bintang																
2	Nikita												1				
	Putri			N	ΙΔ		11										
1/2	Dani		N P		11/			1									
	Ahmad				A					١.					N		
3	Arman	1														1	
	Ela		160										M.				
	Deta					W	5-1		- //								
	Riski				12					Λ							
4.	Dina				$\cup$			1/	6								
	Silvi	9/															
	Deti	*															
	Diva																

### SOAL PRE TEST

### Carilah FPB dan KPK dari bilangan berikut:

- 1. 21 dan 36
- 2. 32 dan 36
- 3. 15 dan 24
- 4. 16 dan 20
- 5. 18 dan 30
- 6. 15 dan 24

### Jawab:

1. 21 <u>3</u> 36 <u>1 12</u>

FPB: 3

KPK: 3x12x7=252

2. 32 <u>2</u> 36 16 **2** 18 8 1 9

FPB: 2x2=4

KPK: 2x2x1x8x9=288

3. 15 <u>3</u> 24 <u>5</u> <u>1</u> <u>8</u>

FPB: 3x1=3

KPK: 3x1x5x8 = 120

4. 16 <u>2</u> 20 8 <u>2</u> 10 <u>4</u> <u>1</u> <u>5</u>

FPB: 2x2 = 4

KPK: 2x2x4x5x1 = 80

5.	18	<u>6</u>	30
	3	1	<u>5</u>

FPB: 6

KPK: 6x5x3x1 = 90

6. 15 <u>3</u> 24 <u>5</u> <u>1</u> <u>8</u>

FPB: 3

KPK: 3x1x5x8 = 120



### **SOAL SIKLUS I**

- 1. FPB dan KPK dari 45 dan 50
- 2. KPK dari 40 dan 60
- 3. KPK dan FPB dari 28 dan 36
- 4. KPK dari 3 dan 5
- 5. KPK dari 36 dan 40
- 6. FPB dari 72 dan 84
- 7. FPB dari 14 dan 16
- 8. KPK dan FPB dari 8 dan 12
- 9. FPB dari 14 dan 16
- 10. FPB dari 72 dan 84

### **KUNCI JAWABAN**

- 1. FPB=12, KPK=240
- 2. KPK=20
- 3. KPK=224, FPB=4
- 4. KPK=15
- 5. KPK=320
- 6.FPB = 12
- 7. FPB= 2
- 8. KPK=24, FPB=4
- 9. FPB=2
- 10. FPB=12

### **SOAL SIKLUS II**

### A. Mari memilih jawaban yang paling tepat.

- Kelipatan bilangan 3 adalah . . . .
  - a. 0, 3, 6, 9, 12, ...
- c. 3, 6, 9, 12, ...
- b. 1, 3, 6, 9, 12, ...
- d. 3, 6, 8, 12, ...
- 2. Bilangan kelipatan 4 yang lebih dari 20 dan kurang dari 40 adalah . . . .
  - a. 20, 24, 28, 32, 36, 40
  - b. 20, 24, 28, 32, 36
  - c. 24, 28, 32, 36, 40
  - d. 24, 28, 32, 36
- 3. Kelipatan persekutuan dari 6 dan 8 adalah . . . .
  - a. 1, 12, 24, 36, 48, ... c. 24, 36, 48, ...
  - b. 12, 24, 36, 48, ...
- d. 24, 48, ...
- Faktor dari 18 adalah . . . .
  - a. 1, 2, 3, 6, 9, 18
- c. 2, 3, 6, 9
- b. 1, 2, 3, 6, 18
- d. 2, 3
- 5. Faktor persekutuan dari 20 dan 24 adalah . . . .
  - a. 1, 2, 3, 4, 5, 6
- c. 2, 4
- b. 1, 2, 4
- d. 2
- Faktor persekutuan dari 32 dan 36 adalah . . . .
  - a. 1, 2, 3, 4, 6
- c. 1, 2, 4
- b. 1, 2, 3, 4
- d. 2, 4
- 7. Kelipatan 3 antara 20 dan 40 yang habis dibagi 4 adalah . . . .
  - a. 2, 24, 36
- c. 36
- b. 24, 36
- d. 40
- Yang bukan kelipatan 6 adalah . . . .
  - a. 24

c. 44

b. 30

- d. 60
- Kelipatan 8 antara 40 dan 60 adalah . . . .
  - a. 40, 48, 52
- c. 40, 48, 56

b. 42, 50, 58

d. 48, 56

10. Faktor dari 51 adalah . . . .

a. 1, 3, 21, 51

c. 1, 3, 5, 17, 51

b. 1, 3, 17, 51

d. 1, 3, 5, 15, 51



### **SOAL SIKLUS III**

- 1. Ayah dan Ibu Ema membeli 48 buah mangga dan 52 buah jambu. Buah-buah tersebut akan dimasukkan dalam beberapa keranjang. Setiap buah harus mengisi setiap keranjang dengan jumlah yang sama. Berapa keranjang paling banyak dibutuhkan? Berapa isi masing-masing buah pada setiap keranjang?
- 2. Abid dan Marbun bermain peluit. Abid meniup peluit setiap 24 detik, sedangkan Marbun meniup peluit setiap 14 detik. Setiap berapa menit mereka berdua meniup peluit secara bersamaan?
- 3. Lampu di taman yang berkedip-kedip ada dua jenis warna, yaitu merah dan biru. Lampu merah menyala setiap 6 detik dan lampu biru menyala setiap 10 detik. Setiap berapa detik kedua jenis lampu menyala bersamaan?
- 4. Ema dan Menik mengikuti kursus renang. Jadwal latihan renang Ema 5 hari sekali. Sedangkan Menik latihan renang setiap 7 hari. Hari ini mereka latihan bersama. Berapa hari lagi mereka dapat latihan bersama?
- 5. Ibu Abid membuat 72 kue donat dan 84 kue bolu. Kuekue itu akan dikemas ke dalam toples. Setiap kue mengisi toples sama banyak.
  - a. Berapa paling banyak toples yang dibutuhkan?
  - b. Berapa kue donat dan kue bolu yang mengisi setiap toples?





# YAYASAN PEMBINAAN PENDIDIKAN ISLAM AL-FATTAH MADRASAH IBTIDAIYAH AL-FATTAH KOTA MALANG

NSM: 111235730032 NPSN : 20533497 TERAKREDITASI "A"

Jl. Candi Telagawangi No. 39 Telp. (0341) 486690 Malang Email: mi.alfattah@yahoo.co.id

### Surat Keterangan No. 218/ MIAF/ III/ 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Lengkap : ABD. HALIM, M.Ag

Jabatan : Kepala MI Al-Fattah Kota Malang

Alamat : JL. Candi Telagawangi No.39 Kota Malang

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa

Nama Lengkap : Yani Eka Resita
NIM : 09140132
Fakultas : Tarbiyah

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana

Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Metode *Team Game Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Media *Magic Disc* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar FPB dan KPK bagi Siswa Kelas IV MI Al Fattah Kota Malang" pada bulan Mei s/d Oktober 2012

Demikian surat keterangan ini dibuat sesuai dengan sebenarnya, dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 27

Maret 2013

Kepala,

### M. Ag

NIP.197103281997031003

Tembusan Yth.

- 1. Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Malang
- 2. Ketua YPPI Al Fattah Koya Malang
- 3. Arsip