

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
SD BABUSSALAM PEKANBARU



UIN SUSKA RIAU

OLEH

MAYORA

NIM 12110821958

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1446 H / 2025 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV
SD BABUSSALAM PEKANBARU**

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

MAYORA

NIM 12110821958

**URUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H / 2025 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi Penelitian dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru*. Oleh Mayora NIM 12110821958, disetujui untuk diujikan pada Sidang Munaqasyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 28 Jumadil Akhir 1446 H
30 Desember 2024 M

Menyetujui,

Ketua Program Studi PGMI

Pembimbing

Subhan, S.Ag., M.Ag.
NIP 19731017 200501 1 007

Melly Andriani, M.Pd.
NIP 19740526 200604 2 003

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru* oleh Mayora NIM. 12110821958 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 10 Rajab 1446 H/ 10 Januari 2025 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pekanbaru, 10 Rajab 1446 H
10 Januari 2025 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I


Dra. Syafiah, M.Ag.

Penguji III


Dr. Herlina, M.Ag.

Penguji II


Khusnal Marzuqo, M.Pd.

Penguji IV


Dr. Mardia Hayati, M.Ag.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP. 19650521-1999402 1 001

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mayora
 NIM : 12110821958
 Tempat/Tgl. Lahir : Pangkalan Kerinci, 05 Mei 2003
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Malasah Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri;
2. Semua kutipan pada karya tulis saya sudah disebutkan sumbernya. Oleh karena itu Skripsi Saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat
3. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 30 Desember 2024
 Yang membuat pernyataan



Mayora
 NIM. 12110821958

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahrabbi'lalamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada Junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju alan yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru**", merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaryah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penulis dalam merampungkan studi dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peran dan bantuan berbagai pihak terutama keluarga besar penulis, terutama yang penulis cintai, sayangi dan hormati, yaitu Ayahanda Riswandi dan Ibunda Jumi Yetri yang telah menjadi sumber inspirasi terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas cinta, doa, pengorbanan, serta dukungan tiada henti yang selalu diberikan kepada penulis. Serta kakakku Yolanda Wulandari dan adikku Muhammad Rauf yang telah memberikan dukungan serta do'a agar penulis terus semangat dalam menyelesaikan perkuliahan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hakcipta Milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Penulis juga menghanturkan dengan penuh rasa hormat ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN Suska Riau Prof. Dr. Hairunas Rajab, M.Ag, Wakil Rektor 1 Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., Wakil Rektor III Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Suska Riau Dr. H. Kadar, M.Ag., Wakil Dekan I Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Prof. Dr. Zubaidah Amir MZ., M.Pd. Wakil Dekan III Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
3. Bapak H. Subhan, S.Ag, M.Ag., selaku Ketua Prodi, Ibu Melly Andriani, M.Pd, selaku Sekretaris dan pembimbing penulis, serta Pak Zuhri. S.Sos., selaku admin prodi dan semua staff yang telah banyak membantu penulis selama studi di Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Terimakasih banyak atas kasih sayangnya, kepeduliannya terhadap mahasiswa PGMI khususnya terhadap penulis yang merasakan langsung kebaikan dari bapak dan ibu. Semoga Allah SWT membalas dengan kebaikan pula dan menjadikan pahala jariyah.
4. Ibu Melly Andriani, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat, motivasi serta waktunya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Melly Andriani, M.Pd, selaku Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan nasehat kepada penulis dari selama masa perkuliahan,
6. Bapak Ibu dosen dan segenap staf akademik yang telah memberikan jasa dan menyediakan waktu untuk penulis selama kuliah di UIN Suska Riau.
7. Ibu Hj. Yanti Elvina, M.Pd selaku kepala sekolah SD Babussalam Pekanbaru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan ibu Nur Aini, S.Pd., selaku guru mata Pelajaran matematika yang telah bersedia membantu penulis dalam proses penelitian. Semoga Allah membalas jasa dan kebaikan mereka dengan pahala jariyah.
8. Keluarga besar mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau Angkatan 2021,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terkhusus Romusa class mahasiswa PGMI C yang selalu memberikan dukungan, nasehat, dan kebersamaannya baik suka maupun duka.

9. Teruntuk sahabatku, Hanna Fadillah yang selalu memberikan dukungan serta do'a terutama saat penulis menghadapi tantangan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Tidak terlepas kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Terakhir atas segala jasa dan budi baik dari semua pihak tersebut di atas peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi stakeholder pendidikan. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pekanbaru, 30 Desember 2024

Penulis



Mayora

NIM. 12110821958

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

-Yang Utama Dari Segalanya-

Yang Utama Dari Segalanya Puji syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan, membekaliku dengan ilmu yang sangat luar biasa. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

-Ibu dan Ayahanda Tercinta-

Kepada Ibunda dan Ayahanda tercinta, pilar kehidupan yang tak tergantikan.

Ibunda, dengan cinta, kesabaran, dan kasih sayang tanpa akhir, telah membesarkan serta mendoakanku tiada henti. Ayahanda, dengan tulus memberikan doa, motivasi, dan pelajaran berharga tentang kehidupan dan kepemimpinan. Terima kasih atas segala cinta, doa, dan dukungan yang menjadi bekal berharga dalam perjalanan hidupku.

Terima kasih yang tak terhingga kupersembahkan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, sosok yang selalu menjadi cahaya dalam setiap langkahku. Karya kecil ini kuhadirkan sebagai wujud bakti dan cinta, dengan harapan menjadi awal dari perjalanan menuju kesuksesan yang kalian impikan untukku. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan dan keberkahan, hingga kalian dapat menyaksikan anakmu ini meraih mimpi-mimpi besar. Aamiin.

-Dosen Pembimbing-

Ibu Melly Andriani, M.Pd, selaku dosen pembimbing ananda. Ananda mengucapkan ribuan terima kasih atas kesediaan Ibu meluangkan waktu untuk membaca, memberi arahan, dan memberikan masukan berharga demi penyempurnaan skripsi ini. Bimbingan dan perhatian Ibu sangat berarti bagi Ananda, dan menjadi salah satu kunci dalam terwujudnya skripsi ini. Semoga segala kebaikan Ibu dibalas dengan pahala yang berlipat dari Allah SWT. Aamiin.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Mayora, (2024): Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Babussalam Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimen* dengan *Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Babussalam Pekanbaru tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 52 orang dan terbagi dalam 3 kelas. Sampel penelitian ini adalah kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purpositive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes kemampuan pemecahan masalah matematika melalui soal uraian. Analisis data yang digunakan peneliti yaitu uji-t dengan menggunakan *independent sample test*. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Babussalam Pekanbaru.

Kata Kunci: *Team Game Tournament, Kemampuan Pemecahan Masalah*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Mayora (2024): The Effect of Team Game Tournament Cooperative Learning Model toward Student Problem Solving Ability on Mathematics Subject at the Fourth Grade of Elementary School of Babussalam Pekanbaru

This research was instigated with the low of student problem solving ability on Mathematics subject at the fourth grade of Elementary School of Babussalam Pekanbaru. This research aimed at finding out whether there was a significant effect of implementing Team Game Tournament cooperative learning model toward student problem solving ability. It was quasi-experimental research with non-equivalent control group design. All the fourth-grade students at Elementary School of Babussalam Pekanbaru in the Academic Year of 2024/2025 were the population of this research, and they were 52 students divided into 3 classes. The samples selected by using purposive sampling technique were the fourth-grade students of class A as the experimental group and the students of class C as the control group. The methods of collecting data were observation, documentation, and mathematical problem-solving ability test through essay questions. The data analysis used by the researcher was t-test with independent sample test. Based on the data analysis results, it could be concluded that there was a significant effect of implementing Team Game Tournament cooperative learning model toward student problem solving ability on Mathematics subject at the fourth grade of Elementary School of Babussalam Pekanbaru.

Keywords: Team Game Tournament, Problem-Solving Ability

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ملخص

مايورا، (٢٠٢٤): تأثير نموذج التعليم التعاوني من نوع لعبة الفرق التنافسية على قدرة التلاميذ على حل المشكلات في مادة الرياضيات في الصف الرابع بمدرسة باب السلام الابتدائية ببيكنبارو

هذا البحث نابع من تدني قدرة التلاميذ على حل المشكلات في مادة الرياضيات في الصف الرابع بمدرسة باب السلام الابتدائية في بيكنبارو. يهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير لتطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع لعبة الفرق التنافسية على قدرة التلاميذ على حل المشكلات. هذا البحث هو بحث شبه تجريبي باستخدام تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. ومجتمع البحث جميع تلاميذ الصف الرابع بمدرسة باب السلام الابتدائية ببيكنبارو للعام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥ وعدددهم ٥٢ تلميذا موزعين على ثلاثة صفوف. وعينة البحث هي تلاميذ الصف الرابع (أ) كصف تجريبي والصف الرابع (ج) كصف ضبطي، وتم اختيارهم باستخدام تقنية العينة القصدية. تم جمع البيانات باستخدام أساليب الملاحظة والتوثيق واختبار القدرة على حل المشكلات الرياضية من خلال أسئلة الوصف. استخدمت الباحثة تحليل البيانات باستخدام الاختبار التائي للعينة المستقلة. استنادًا إلى نتائج تحليل البيانات يمكن استنتاج أن نموذج التعليم التعاوني من نوع لعبة الفرق التنافسية له تأثير كبير على قدرة التلاميذ على حل المشكلات في مادة الرياضيات للصف الرابع بمدرسة باب السلام الابتدائية ببيكنبارو.



الكلمات الأساسية: لعبة الفرق التنافسية، القدرة على حل المشكلات



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN..... i

PENGESAHAN..... ii

SURAT PERNYATAAN iii

PENGHARGAAN..... iv

PERSEMBAHAN..... vii

ABSTRAK viii

DAFTAR ISI..... xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR BAGAN xv

DAFTAR LAMPIRAN..... xvi

BAB I PENDAHULUAN..... 1

 A. Latar Belakang..... 1

 B. Definisi Istilah 7

 C. Permasalahan..... 8

 D. Tujuan dan Manfaat Penelitian..... 10

BAB II KAJIAN TEORI..... 12

 A. Landasan Teori 12

 B. Penelitian Relevan..... 36

 C. Konsep Operasional..... 40

 D. Kerangka Berfikir..... 43

 E. Hipotesis 44

BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... 45

 A. Jenis dan Desain Penelitian 45

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B.	Waktu dan Tempat Penelitian	46
C.	Variabel Penelitian	46
D.	Populasi dan Sampel.....	47
E.	Teknik Pengumpulan Data	48
F.	Uji Coba Instrumen	50
G.	Teknik Analisis Data	57
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A.	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	61
B.	Penyajian Data.....	66
C.	Analisis Data	80
D.	Pembahasan	91
BAB V	PENUTUP	96
A.	Kesimpulan.....	96
B.	Saran.....	96
	DAFTAR PUSTAKA	98
	LAMPIRAN.....	101
	REWYAT HIDUP	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel III.1	Desain Non-equivalent Control Grup Design.....	45
Tabel III.2	Kriteria Validitas Soal	52
Tabel III.3	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal	52
Tabel III.4	Interpretasi Daya Pembeda	53
Tabel III.5	Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	54
Tabel III.6	Interpretasi Tingkat Kesukaran	55
Tabel III.7	Rekapitulasi Tingkat Kesukaran	55
Tabel III.8	Interpretasi Reliabilitas	56
Tabel III.9	Rekapitulasi Uji Reabilitas Tes.....	56
Tabel IV.1	Profil Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru	62
Tabel IV.2	Keadaan Guru Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru	63
Tabel IV.3	Data Siswa/i Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru	64
Tabel IV.4	Sarana dan Prasarana Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru....	65
Tabel IV.5	Deskripsi Hasil <i>Prestest</i>	75
Tabel IV.6	Deskripsi Hasil <i>Posttest</i>	76
Tabel IV.7	Gambaran Umum Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru Sebelum Treatment	77
Tabel IV.8	Gambaran Umum Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru Setelah Treatment.....	79
Tabel IV.9	Uji Normalitas <i>Prestest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	81
Tabel IV.10	Uji Homogenitas Varian Skor <i>Prestest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV.11 Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sebelum Treatment Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
Tabel IV.12 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	85
Tabel IV.13 Uji Homogenitas Varian Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86
Tabel IV.14 Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Setelah <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	89
Tabel IV.15 Hasil Perhitungan Data Observasi Setiap Pertemuan	90
Tabel IV.16 Hasil <i>Posttest</i>	91

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR BAGAN

Lampiran 2.1 Kerangka Berpikir Model Pembelajaran *Team Game*
Tournament..... 43





DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Soal Pra Riset	102
Lampiran 2	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	103
Lampiran 3	Pedoman Penilaian Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	104
Lampiran 4	ATP Sekolah.....	107
Lampiran 5	Modul Ajar Pertemuan 1	112
Lampiran 6	Modul Ajar Pertemuan 2	123
Lampiran 7	Modul Ajar Pertemuan 3	134
Lampiran 8	Modul Ajar Pertemuan 4	145
Lampiran 9	Hasil Uji Validitas Soal	156
Lampiran 10	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	157
Lampiran 11	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	158
Lampiran 12	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	159
Lampiran 13	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	160
Lampiran 14	Hasil Observasi Aktivitas Guru	161
Lampiran 14	Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	169
Lampiran 15	Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	171
Lampiran 16	Dokumentasi.....	176
Lampiran 17	Administrasi Surat Menyurat.....	180

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Matematika memiliki peranan penting dalam segala aspek kehidupan terutama dalam meningkatkan daya pikir manusia, sehingga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diwajibkan di setiap jenjang sekolah mulai dari SD hingga Perguruan Tinggi. Dilihat dari aspek kurikulum, tujuan pembelajaran Matematika menurut Kemendikbud adalah membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, disamping meningkatkan kemampuan intelektual dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi.¹ Hal ini menunjukkan pentingnya pengetahuan tentang kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikuasai siswa.

Pentingnya kemampuan pemecahan masalah juga diperkuat melalui pendapat para ahli, di antaranya Cooney mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah membantu siswa berpikir analitik dalam mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari dan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi situasi baru. Kemampuan ini harus dimiliki oleh siswa untuk memecahkan berbagai permasalahan, baik masalah matematika maupun masalah dalam kehidupan sehari-hari. Melalui

¹ Afifah Az-Zahra,dkk, *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran TGT*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humanior, No. 8, Vol. 2, (2023), hlm. 985–996.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemecahan masalah, siswa akan terbiasa dan mempunyai kemampuan dasar yang lebih bermakna dalam berpikir, dan dapat membuat strategi-strategi.²

National Council of Teacher of Mathematics, sebuah organisasi guru matematika di Amerika Serikat, mendefinisikan daya Matematis sebagai kemampuan untuk mengeksplorasi, merumuskan dugaan, dan membuat alasan logis, menyelesaikan masalah non-rutin, berkomunikasi tentang matematika, serta menghubungkan berbagai gagasan dengan aktivitas intelektual lainnya dalam matematika.³

Dalam pembelajaran matematika, pertanyaan yang dihadapkan kepada siswa biasanya disebut soal. Menyelesaikan suatu masalah, siswa tersebut harus menguasai hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya yaitu mengenai pengetahuan, keterampilan dan pemahaman, menurut Polya dalam pemecahan masalah ada empat langkah yang harus dilakukan, keempat tahapan ini lebih dikenal dengan *See* (memahami problem), *Plan* (menyusun rencana), *Do* (melaksanakan rencana) dan *Check* (menguji jawaban).⁴

² Mardiana Mardiana, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smk*, IJMS : Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science, No. 2, Vol. 1, (2023), hlm. 56–63.

³ Mohammad Archi Maulyda, *I*, 2020.

⁴ Muhammad Saedi, dkk, *Teori Pemecahan Masalah Polya Dalam Pembelajaran Matematika*, Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika), No.1, Vol. 3, (2020), hlm. 26–35.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, tujuan Mata Pelajaran Matematika adalah:⁵

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah;
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika;
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh;
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah;
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dalam standar isi pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006, dinyatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah matematika, yang mencakup pemahaman masalah, perancangan model matematika, penyelesaian model, dan interpretasi solusi yang diperoleh, merupakan salah satu tujuan utama mata

⁵ Pratiwi, *Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas Vii Smp Negeri 1 Matan Hilir Utara*, Journal of Educational Integration and Development, No. 4, Vol. 1, (2021).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelajaran matematika. Kemampuan ini dapat terlihat melalui pemahaman siswa dalam memilih dan menerapkan prosedur dan strategi yang tepat.⁶

Setiap permasalahan yang dihadapi selalu mempunyai penyelesaian, termasuk permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran, karena di dalam Al-Qur'an Allah telah menjamin bahwa bersama kesulitan pasti selalu ada kemudahan yang diberikan oleh Allah, sebagaimana firmanNya dalam surah Al-Insyirah ayat 5-6 yang berbunyi:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya :

“ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (5),
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan (6) ”⁷.

Pentingnya pemecahan masalah matematika ditegaskan dalam (NCTM) yang mengemukakan bahwa pemecahan masalah adalah bagian integral dari pembelajaran matematika, sehingga antara pemecahan masalah dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan. Pentingnya memiliki kemampuan tersebut merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran matematika, bahkan langkah-langkah yang terlibat dalam pemecahan masalah merupakan

⁶ Tita Mulyati, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar (Mathematical Problem Solving Ability of Elementary School Students)*, EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar, No. 2, Vol. 3, (2016), hlm. 1–20.

⁷ S Santri, “Kontekstualisasi Surah Al-Insyirah Di Era Kontemporer (Doctoral Dissertation, UIN Raden Fatah Palembang),” no. July (2021), hlm. 1–23.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bagian inti dari matematika.⁸ Oleh sebab itu, kemampuan pemecahan masalah perlu mendapatkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran matematika dari jenjang pendidikan formal paling dasar, yaitu di SD.

Pada studi pendahuluan, peneliti melakukan tes pra riset untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Babussalam Pekanbaru. Berdasarkan hasil tes tersebut peneliti memperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Dari 36 siswa, terdapat 22 siswa (61,11%) yang tidak mampu memahami masalah dengan baik dan tepat.
2. Dari 36 siswa, terdapat 20 siswa (55,55%) yang tidak mampu merencanakan penyelesaian dengan baik dan tepat.
3. Dari 36 siswa, terdapat 23 siswa (63,88%) yang tidak mampu menyelesaikan masalah sesuai rencana dengan baik dan tepat.
4. Dari 36 siswa, terdapat 23 siswa (63,88%) siswa yang tidak mampu melakukan pengecekan kembali terhadap langkah yang telah dikerjakan dengan baik dan tepat.

Berdasarkan gejala di atas, maka rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa hanya berkisar 38,65% yang mampu memenuhi indikator pemecahan masalah dan selebihnya yakni 61,10% tidak mampu memenuhi

⁸ Agustami,dkk, *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal TIMSS Materi Geometri*, Didactical Mathematics, No. 1, Vol. 4, (2022), hlm. 94-103.

indikator kemampuan pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Babussalam Pekanbaru masih tergolong rendah.

Upaya guru untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mencoba berbagai model pembelajaran serta sering memberikan latihan yang mengasah kemampuan siswa dan memberikan PR kepada siswa, namun ternyata upaya ini masih belum mampu mengatasi masalah tersebut. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa pada pelajaran matematika kelas IV di SD Babussalam Pekanbaru memerlukan model pembelajaran yang tepat untuk menanganinya.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang paling tepat untuk permasalahan yang dimiliki siswa ketika belajar matematika di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sejalan dengan Safitri bahwa model kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang mementingkan kerja sama antara siswa dengan kelompoknya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam model ini siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meningkatkan motivasi belajar siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan.⁹

Diilhami dari Penelitian terdahulu, model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian Alayda Hernanda dan Andika Arisetyawan yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Bingo terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah di SDN Jatiwaringin VI”. Berdasarkan hasil tes pada penelitian tersebut, didapatkan hasil bahwa Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V di SD Jatiwaringin VI. Maka penulis ingin menguji pendapat Alayda Hernanda dan Andika Arisetyawan tersebut.

Berdasarkan penjabaran dan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Babussalam Pekanbaru”.

⁹ Dian Safitri, dkk. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Self Efficacy Siswa*, Jurnal Penelitian matematika dan Pendidikan Matematika, No.1, Vol. 3, (2020), hlm. 62–72.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Defenisi Istilah

Dalam sebuah penelitian yang bersifat ilmiah, tentu perlu adanya sebuah definisi istilah dan pembatasan masalah yang akan diteliti secara jelas, agar penelitian tersebut lebih terfokus. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengertian judul, maka berikut penjabaran beberapa istilah yang terdapat pada judul ini:

1. Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 - 6 orang siswa, dan menggunakan kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka.¹⁰

2. Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dapat diartikan sebagai usaha atau suatu proses yang dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan dan mengatasi suatu hambatan atau kesulitan dalam menjawab soal, dengan jawaban yang

¹⁰ Evliyanida, *Model Pembelajaran Kooperatif*, Visipena Journal. No. 1, Vol. 2, (2011), hlm. 21–27.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belum jelas kebenarannya. Pemecahan masalah merupakan upaya mencari jalan keluar dari suatu kesulitan yang dihadapi.¹¹

C Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Pada latar belakang dan gejala-gejala yang telah penulis kemukakan sebelumnya, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

- 1) Kemampuan pemecahan matematis siswa masih rendah.
- 2) Upaya guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah masih perlu ditingkatkan.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mengingat permasalahan yang cukup luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yaitu:

Pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV pada materi Kelipatan dan Faktor Bilangan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana dan melakukan pengecekan kembali terhadap langkah dan hasil yang didapatkan.

¹¹ Nadia Syahfitri dan Rizky Wandini, *Penerapan Teori Polya Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Di SD /MI*, Jurnal Matematika dan Ilmu Pengelatan Alam, No.1, Vol. 1, (2023), hlm. 54–60.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :
 “Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Babussalam Pekanbaru?”

Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Babussalam Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran pada mutu sekolah dan memberikan pengetahuan kepada guru mengenai variasi model pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

c. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata Pelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan jika kelak penelitan menjadi seorang pengajar agar dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik bagi siswa. Disamping itu juga untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran aktif yang menekankan aktifitas siswa bersama-sama secara berkelompok dan tidak individual. Siswa secara berkelompok mengembangkan kecakapan hidupnya seperti menemukan dan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, berkomunikasi efektif dan bekerja sama.¹² Pembelajaran kooperatif memiliki banyak manfaat dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan

¹² Tabrani dan Muhammad Amin, *Model Pembelajaran Cooperative Learning*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, No.2, Vol. 5, (2023), hlm. 200–213.

membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Selain itu, pembelajaran kooperatif memiliki dua komponen utama, yaitu komponen tugas kelompok (*cooperative task*) dan komponen struktur insentif kooperatif (*cooperative incentive structure*).

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat tentang model pembelajaran kooperatif di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran aktif yang menekankan aktifitas siswa dalam mengerjakan sesuatu secara bersama – sama dengan membantu satu sama lainnya sebagai suatu kelompok atau satu tim untuk memaksimalkan hasil belajar.

¹³ Ibid.j

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat 3 tujuan utama dari pembelajaran kooperatif seperti yang dijelaskan oleh Mulyasa dalam Jamal Ma'mur Asmani yaitu:¹⁴

1. Pencapaian Hasil Akademik Pembelajaran

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk memacu kinerja peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan manfaat kepada semua siswa baik siswa yang akademiknya tinggi, sedang maupun kurang.

2. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan ini memiliki arti penting dalam menanamkan siswa terhadap keterbukaan dalam menerima teman baik perbedaan suku, ras maupun agama.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial

Peserta didik akan memiliki kesempatan untuk berinteraksi lebih leluasa dengan teman satu kelompoknya sehingga kolaborasi akan tercipta sehingga ketrampilan berkomunikasi dan interaksi terjalin dengan baik pada setiap peserta didik.

¹⁴ Agung Prihatmojo dan Rohmani, Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran “Who Am I”, (lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020), hlm. 35.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Belajar berkolaborasi dan kerjasama dengan orang lain akan melatih sifat siswa dalam memahami serta mengharga pendapat temannya sehingga sikap ini akan berdampak positif bagi diri siswa secara langsung maupun tidak langsung.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament*(TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards yang merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dalam pembelajarannya menerapkan konsep permainan (*games*) yang dilakukan antar kelompok dengan anggota 4-6 orang siswa tiap kelompok yang heterogen.¹⁵ Dalam pembelajaran ini siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, yaitu siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya.

Slavin Menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament*(TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Para siswa mengerjakan lembaran kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Para siswa memainkan game akademik

¹⁵ Fitri Widyarningsih dan Nelli Ma'rifat Sanusi, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pokok Bahasan Pecahan*, Jkpm, No.2, Vol. 1, (2014), hlm. 17–23.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam kemampuan yang homogen dengan meja turnamen tiga peserta. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.¹⁶

Menurut Wartono menjelaskan bahwa TGT merupakan pembelajaran kooperatif dimana siswa memainkan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan yang relevan dengan materi Pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa dari penyampaian materi Pelajaran kepada siswa dikelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai. Permainan ini dimainkan pada meja-meja turnamen.¹⁷

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif tipe TGT mudah diterapkan dan menyenangkan, melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status, mengintegrasikan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan penguatan.¹⁸

¹⁶ Yenni Fitra Surya, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota*, Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, No. 1, Vol. 2, (2018), hlm. 154–163.

¹⁷ Ni Nyoman Lisna Handayani, *Buku Ajar Ilmu Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran* (Perwokerto Selatan: CV. Pena Persada, 2022), hlm. 191-192.

¹⁸ Rafika Rahmawati, “*Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi*, No.2, Vol. 14, (2018), hlm. 70–76

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuan akademik mereka ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bekerja sama secara kolaboratif. Dalam pembelajaran ini, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini menggunakan permainan atau game serta turnamen akademik antar kelompok, di mana siswa bersaing dengan anggota kelompok lain untuk meraih nilai dan penghargaan yang baik bagi kelompoknya.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Karakteristik Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yaitu :¹⁹

1. Peserta didik akan dibagi kedalam beberapa kelompok kecil untuk melakukan suatu pertandingan untuk mendapatkan penghargaan diakhir sesi pembelajaran. Sehingga dapat terlihat sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik yang merupakan hasil belajar
2. Hasil belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran setelah penerapan model TGT dimana berupa kemajuan belajar peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperoleh dari evaluasi hasil belajar.

¹⁹ Fadly Wirawan, *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka* (Batul: Bintang Pustaka, 2022), hlm. 187.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Ada lima komponen utama langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) Yang dinyatakan oleh Rachmat dalam N. Handayani yaitu sebagai berikut :²⁰

1. Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Kelas)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi pokok dan penjelasan singkat tentang Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dibagikan kepada kelompok. Pada saat guru menyampaikan materi, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru agar dapat membantu pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*Team*)

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 – 6 orang yang heterogen, baik itu jenis kelamin maupun peringkat siswa di kelas. Dalam kelompok inilah mereka saling bekerjasama, mendiskusikan materi yang sudah diajarkan dan mengerjakan latihan, memeriksa dan memperbaiki kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompoknya melakukan kesalahan.

²⁰ handayani, *Buku Ajar Ilmu Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran*.hlm. 191-192.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Perwakilan kelompok memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Kelompok yang menjawab benar pertanyaan itu, akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya akan dikumpulkan.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah game yang berlangsung pada akhir pokok bahasan, setelah guru memberikan materi pada penyajian di kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Menurut Ilham Langkah-Langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team games Tournament* (TGT) yaitu :²¹

1. Tahap model pembelajaran TGT meliputi Penyajian kelas yang dilakukan oleh guru dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat penyajian kelas, peserta didik terbentuk

²¹ Oktaffi Arinna Manasikana dkk, *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru Ipa Smp*, (Jombang: LPPM UNHASY, 2022). Hlm. 78.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam satu kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 orang, diperoleh dari anggota heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik.

2. Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, guru mengadakan game (permainan) dengan sistem turnamen. Game yang disajikan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Sesuai dengan sistem Turnament yaitu sebuah struktur di mana game berlangsung.
3. Bagi tim yang telah menyelesaikan soal-soal game terlebih dahulu, mempresentasikan hasil penyelesaian soal-soal game dengan diwakili oleh ketua kelompok
4. Tahap terakhir pembelajaran TGT tim yang memperoleh nilai rata-rata terbaik dan memenuhi kriteria yang ditentukan akan memperoleh hadiah yang sudah dipersiapkan.

Menurut Slavin dalam Purwati dalam Oktaffi Arinna Manasikana, dkk ada 5 komponen utama dalam TGT yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut.²²

1. Langkah 1 : Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal)

²² Ibid. hlm. 77.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada fase ini guru menyajikan materi pelajaran seperti biasa, bisa dengan ceramah, diskusi, demonstrasi atau eksperimen bergantung pada karakteristik materi yang sedang disampaikan dan ketersediaan media di sekolah yang bersangkutan. Pada kesempatan ini guru harus memberitahu siswa agar cermat mengikuti proses pembelajaran karena informasi yang diterimanya pada fase ini sangat bermanfaat untuk bisa menjawab kuis pada fase berikutnya dan skor kuis yang akan diperoleh sangat menentukan skor tim mereka.

2. Langkah 2: Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Siswa (Kelompok)

Pada fase ini, guru membentuk kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 orang siswa, terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang dan kurang. Fungsi kelompok disini adalah untuk mengarahkan semua anggota untuk belajar mengkaji materi yang disampaikan oleh guru, berdiskusi, membantu anggota yang kemampuan akademiknya kurang sehingga mereka secara tim nantinya siap untuk mengikuti kuis. Kekompakkan kerjasama tim akan mampu meningkatkan hubungan antar sesama anggota tim, rasapercaya diri, dan keakraban antar siswa.

3. Langkah 3: Memandu Permainan (*Game Tournament*)

Pada fase ini, guru membuat suatu bentuk permainan. Materinya terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan

materi ajar yang disampaikan oleh guru pada fase sebelumnya untuk menguji kemajuan pengetahuan siswa setelah memperoleh informasi secara klasikal dan hasil latihan di kelompoknya.

4. Langkah 4: Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok

Skor kelompok diperoleh dengan cara menjumlahkan skor anggota setiap kelompok, kemudian dicari rata-ratanya. Berdasarkan skor rata-rata kelompok akan diperoleh gambaran perbedaan prestasinya. Dari skor rata-rata kelompok ini guru dapat memberikan penghargaan kepada setiap kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka pada penelitian ini menggunakan Langkah-Langkah model pembelajaran *Team Game Tournament* yang dikemukakan oleh Slavin yang terdiri dari 5 langkah yaitu : Langkah pertama adalah Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal), Guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan metode seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, atau eksperimen, tergantung pada karakteristik materi dan media yang tersedia di sekolah. Guru meminta siswa untuk memperhatikan dengan cermat karena informasi yang diberikan akan berguna untuk menjawab kuis di tahap berikutnya, yang juga memengaruhi skor akhir kelompok. Langkah kedua adalah Tahap Pembentukan Tim (Pengorganisasian Siswa), Guru membentuk kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa dengan kemampuan beragam (tinggi, sedang, dan rendah). Dalam kelompok ini, siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bekerja sama memahami materi, berdiskusi, dan saling membantu agar seluruh anggota siap mengikuti kuis. Tahap ini bertujuan meningkatkan kekompakan, rasa percaya diri, dan keakraban antaranggota kelompok. Langkah ketiga adalah Memandu Permainan (*Game Tournament*), Guru membuat permainan berupa kuis yang berisi pertanyaan relevan dengan materi ajar. Permainan ini bertujuan menguji pemahaman siswa setelah pembelajaran klasikal dan diskusi kelompok. Suasana kompetitif yang kondusif diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Langkah keempat adalah Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok. Skor kelompok dihitung berdasarkan rata-rata skor setiap anggota. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan prestasi terbaik, seperti sertifikat, pujian, atau bentuk apresiasi lainnya, untuk memotivasi siswa agar lebih semangat belajar dan bekerja sama,

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Adapun kelebihan model pembelajaran TGT Menurut Rusman dalam Agung Prihatmojo dan Rohmani, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT memiliki kelebihan, yaitu:²³

- a) Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- b) Mengajarkan siswa dalam bersikap sosial.

²³ Rohmani, *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I."*, (Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi, 2020), hlm. 20-21.

- c) Berfokus pada pemberian tugas yang harus diselesaikan siswa.
- d) Lebih mengutamakan kerbukaan dalam menerima perbedaan.
- e) Mengajarkan arti kepedulian, toleransi dan kerja sama.
- f) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain terdapat kelebihan, model pembelajaran TGT memiliki kekurangan, Menurut Kusumaningsih dan Leonard dalam Asrok'atun dan Amelia Rosmala, kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu:²⁴

- a) Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar. Pembelajaran TGT memberi kesempatan kepada siswa untuk mengonstruksi materi secara mandiri. Kegiatan ini membutuhkan waktu yang relatif lama untuk dilakukan.
- b) Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia, maka pembelajaran TGT sulit dilakukan. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator memiliki kedudukan yang penting dalam kelancaran kegiatan pembelajaran.
- c) Penerapan model pembelajaran TGT juga memiliki kelemahan bagi siswa dalam mentransfer pengetahuannya kepada siswa lain. Selama diskusi kelompok, siswa saling membantu dalam memahami materi. Siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi atau yang lebih memahami materi dapat berbagi pengetahuannya dengan anggota kelompok yang belum memahami materi[tersebut.

²⁴ Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model – Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 146.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. **Hal yang perlu diperhatikan dalam Model Pembelajaran *Team Game Tournament***

Selama kegiatan pembelajaran TGT, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran TGT :²⁵

1) Mengetahui Kemampuan Akademik Siswa

Dalam melaksanakan kegiatan TGT, guru perlu terlebih dahulu memahami kemampuan akademik dan karakter siswa. Tujuannya adalah untuk membentuk kelompok yang heterogen. Kelompok heterogen ini membantu siswa saling berbagi pemahaman mengenai materi ajar. Selain itu, kemampuan akademik siswa juga dipertimbangkan dalam pelaksanaan turnamen tim.

2) Membimbing Diskusi dan Kegiatan Turnamen

Selama pembelajaran, peran guru adalah membimbing diskusi kelompok kecil dalam memahami materi pelajaran. Setiap siswa dalam kelompok dibantu oleh guru untuk menyampaikan pemahaman mereka mengenai materi tersebut. Tujuannya adalah agar siswa lain dalam kelompok dapat mengoreksi pemahaman temannya, sehingga terjadi proses diskusi. Dalam kegiatan turnamen, guru berperan sebagai pemandu kompetisi antarsiswa,

²⁵ Ibid.hlm. 147

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjelaskan langkah-langkah turnamen dan aturan-aturan yang harus diikuti.

3 Kemampuan Pemecahan Masalah

a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah belajar matematika. Keterampilan ini sangat diperlukan siswa, terkait dengan kebutuhan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengembangkan diri mereka sendiri. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah perlu mendapatkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran matematika dari jenjang pendidikan formal paling dasar, yaitu di SD.²⁶

Kemampuan merencanakan penyelesaian masalah adalah suatu kemampuan awal yang perlu dimiliki siswa. Kemampuan merencanakan penyelesaian masalah dapat pula dikatakan dengan merancang strategi penyelesaian masalah. Kemampuan ini menuntut siswa untuk memiliki pengalaman dan menerapkan berbagai macam strategi pemecahan masalah dan rencana pemecahan masalah ini dilakukan dengan mempertimbangkan struktur masalah permasalahan yang harus dipecahkan.²⁷

²⁶ Mulyati, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar*, *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, No. 2, Vol. 3, (2023), hlm. 20-23

²⁷ Jannatul Alyana, dkk, *Kemampuan Siswa Dalam Merencanakan Penyelesaian Masalah Melalui Pendekatan Matematika Realistik Yang Mengintegrasikan Nilai Islami*, *Jurnal Peluang*, No. 1, Vol. 8, (2020), hlm. 24-32.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada dasarnya kemampuan pemecahan masalah siswa adalah berbeda. Dalam pembelajaran matematika, masalah dapat disajikan dalam bentuk soal non rutin dapat berupa soal cerita, penggambaran fenomena atau kejadian, ilustrasi gambar atau teka-teki. Dengan demikian kemampuan masalah tersebut tetap perlu dikembangkan, dalam Polya yang dikutip dari Hendriana, dkk, mengemukakan beberapa saran untuk membantu siswa mengatasi kesulitannya dalam menyelesaikan masalah matematis yaitu .²⁸

1. Ajukan pertanyaan untuk mengarahkan siswa bekerja;
2. Sajikan isyarat untuk menyelesaikan masalah dan bukan memberikan prosedur penyelesaian;
3. Bantu siswa menggali pengetahuan masalah, dan bantu siswa mengatasi kesulitannya;

Adapun cara untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menyelesaikan masalah tersebut yang telah diuraikan di atas yaitu ajukan pertanyaan yang mana pertanyaan tersebut mengarah kepada siswa untuk bekerja, selain itu sajikan isyarat agar siswa dapat menyelesaikan masalah namun bukan memberikan prosedur penyelesaiannya, kemudian membantu siswa untuk menggali pengetahuan terhadap masalah tersebut.

Berdasarkan uraian – uraian tersebut peneliti berpendapat bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kemampuan yang harus dimiliki siswa agar mampu menggunakan kegiatan matematika untuk

²⁸ Heris Hendriana, *Hard Skills Dan Soft Skill Matematik Siswa* (Bandung: PT Refika Aditama, 2017). hlm. 47.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memecahkan masalah dalam matematika, dalam suatu aktivitas kognitif yang kompleks, Dengan adanya pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, akan memungkinkan siswa berfikir lebih kritis dalam menyelidiki masalah, sehingga menjadikan siswa lebih baik dalam menanggapi dan menyelesaikan suatu permasalahan dalam pembelajaran matematika.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika yaitu:²⁹

- 1) Latar belakang pembelajaran matematika;
- 2) Kemampuan siswa dalam membaca;
- 3) Ketekunan atau ketelitian siswa dalam mengajarkan soal matematika;
- 4) Kemampuan ruang dan faktor umum.

Selanjutnya, Siswono dan Tatag mengemukakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis adalah sebagai berikut :³⁰

- 1) Pengalaman awal

Pengalaman terhadap tugas-tugas menyelesaikan soal cerita atau soal aplikasi. Pengalaman awal seperti ketakutan (pobia) terhadap

²⁹ Jacob, *Matematika Sebagai Pemecahan Masalah* (Bandung: Setia Budi, 2010). hlm. 8.

³⁰ Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif* (Surabaya: Unesa University Press, 2008). hlm. 35.

matematika dapat menghambat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

2) Latar belakang matematika

Kemampuan siswa terhadap konsep-konsep matematika yang berbedabeda tingkatnya dapat memicu perbedaan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

3) Keinginan dan motivasi

Dorongan yang kuat dari dalam diri (internal) seperti menumbuhkan keyakinan saya “BISA”, maupun dorongan eksternal seperti diberikan soal-soal yang menarik, menantang, kontekstual dapat mempengaruhi hasil pemecahan masalah.

4) Struktur Masalah

Struktur masalah yang diberikan kepada siswa (pemecahan masalah) seperti format secara verbal atau gambar, kompleksitas (tingkat kesulitan soal), konteks (latar belakang atau tema), Bahasa soal, maupun pola masalah satu dengan yang lain dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Apabila masalah disajikan secara verbal, maka masalah harus jelas, tidak membingungkan siswa dan ringks, tingkat kesulitan masalah berikutnya memiliki pola hubungan masalah sumber dan masalah target, sehingga masalah pertama dapat menjadi pengalaman untuk menyelesaikan masalah berikutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tidak terlepas dari faktor-faktor yang mendasari kemampuan pemecahan masalah itu sendiri, terutama seperti kemampuan siswa dalam membaca, ketelitian dalam mengerjakan soal, keinginan dan motivasi siswa, serta faktor umur siswa tersebut. Rendahnya siswa dalam memahami permasalahan serta kurangnya ketelitian siswa dalam memecahkan suatu permasalahan menjadi faktor utama rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa.

c. Komponen-Komponen Kemampuan Pemecahan Masalah

Ada 4 Komponen dasar dalam menyelesaikan masalah, yaitu :

- 1) Tujuan, atau deskripsi yang merupakan suatu solusi terhadap suatu masalah.
- 2) Deskripsi objek-objek yang relevan untuk mencapai suatu solusi sebagai sumber yang dapat digunakan dan setiap perpaduan atau pertentangan yang dapat tercakup.
- 3) Himpunan operasi, atau tindakan yang diambil untuk membantu mencapai solusi.
- 4) Himpunan pembatas yang tidak harus dilanggar dalam pemecahan masalah.³¹

³¹ Jacob, Op.cit, hlm. 9.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam suatu penyelesaian masalah terdapat informasi yang jelas untuk menyelesaikan masalah matematika, tujuan yang ingin dicapai dan tindakan-tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan penyelesaian masalah agar penyelesaian masalah berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

d. Indikator Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilihat dari beberapa indikator. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), indikator kemampuan pemecahan masalah matematis meliputi aspek-aspek berikut:³²

- 1) Menunjukkan pemahaman masalah;
- 2) Mengorganisasi data dan menulis informasi yang relevan dalam pemecahan masalah;
- 3) Menyajikan masalah secara matematika dalam berbagai bentuk;
- 4) Memilih pendekatan dan metode pemecahan masalah secara tepat;
- 5) Mengembangkan strategi pemecahan masalah;
- 6) Membuat dan menafsirkan model matematika dari suatu masalah;
- 7) Menyelesaikan masalah matematika yang tidak rutin.

³² Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), *Model Penilaian Kelas*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), hlm. 59-60.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain itu, indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Budiman dalam buku Heris Hendriana dkk adalah sebagai berikut :³³

- 1) Memeriksa kecukupan unsur, dan menyelesaikan masalah;
- 2) Mencari alternatif penyelesaian dan melaksanakan perhitungan;
- 3) Meriksa kecukupan unsur, merumuskan masalah;
- 4) Melaksanakan rencana (Menyelesaikan Perhitungan);
- 5) Memeriksa kebenaran jawaban.

Polya dalam Setiani dan Priansa Mengemukakan indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu:³⁴

- 1) Memahami Masalah

Merupakan kegiatan untuk menentukan apakah data yang tersedia sudah mencukupi untuk menyelesaikan masalah, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lengkap tentang apa yang telah diketahui dan apa yang perlu dijawab dalam masalah tersebut.

- 2) Merencanakan Penyelesaian Masalah

Merupakan kegiatan dalam menetapkan langkah-langkah penyelesaian, pemilihan konsep, persamaan dan teori yang sesuai untuk setiap Langkah.

³³ Heris Hendriana, dkk, Hard Skills dan Soft Skill Matematik Siswa, (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), hlm. 50.

³⁴ Ani Setiani dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif Dan Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 193.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Melaksanakan Penyelesaian Masalah

Merupakan kegiatan menjelaskan penyelesaian berdasarkan langkah-langkah yang telah dirancang dengan menggunakan konsep, persamaan serta teori yang telah dipilih.

4) Memeriksa ulang kebenaran hasil atau jawaban dari permasalahan

Memeriksa kembali apa yang telah dikerjakan, apakah langkah-langkah penyelesaian telah terealisasi sesuai rencana sehingga dapat memeriksa kembali kebenaran jawaban yang pada akhirnya memuat kesimpulan akhir

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat indikator yang dirumuskan oleh polya sebagaimana dijelaskan dalam Setiani dan Priansa. Adapun indikator kemampuan pemecahan masalah siswa pada penelitian ini adalah :

- 1) Memahami masalah;
- 2) Merencanakan penyelesaian masalah;
- 3) Melaksanakan penyelesaian masalah;
- 4) Memeriksa ulang kebenaran hasil atau jawaban dari permasalahan.

Alasan peneliti menggunakan indikator berdasarkan Polya adalah karena indikator tersebut mudah dipahami dan setiap langkah kegiatannya jelas. Adapun Indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Memahami masalah, yaitu peserta didik harus memahami masalah secara cermat dan teliti. Ini merupakan langkah awal yang penting dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Memahami masalah ini melibatkan membaca secara teliti semua informasi yang terdapat dalam pernyataan masalah dan mengidentifikasi dengan jelas apa yang diminta dalam masalah tersebut;
- 2) Merencanakan penyelesaian, untuk menyelesaikan masalah tersebut. Pemecahan masalah harus mempertimbangkan langkah-langkah yang diperlukan dan memilih strategi yang tepat. Ini termasuk memikirkan tentang pola atau hubungan yang relevan, dan merencanakan langkah-langkah yang tepat untuk memecahkan sebuah masalah yang dihadapi;
- 3) Melaksanakan penyelesaian masalah, berarti menjalankan langkah-langkah yang telah direncanakan untuk menyelesaikan masalah, memeriksa kebenaran setiap langkah, dan membuktikan bahwa setiap langkah tersebut benar dan tepat;
- 4) Memeriksa Kembali, yaitu aktivitas untuk menguji kembali hasil yang telah dicapai, memeriksa kebenarannya, mengevaluasi argumennya, mencari pendekatan alternatif untuk mencapai hasil yang sama, dan menggunakan hasil atau metode yang ditemukan untuk menyelesaikan masalah lain.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan yang melibatkan proses berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara mengumpulkan fakta, menganalisis informasi, merumuskan berbagai alternatif solusi, dan memilih solusi yang paling efektif. Kemampuan ini sangat penting dalam proses pembelajaran, serta dalam kehidupan sehari-hari karena merupakan langkah awal bagi siswa untuk mengembangkan ide-ide baru dan meningkatkan keterampilan matematika.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuan akademik mereka ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bekerja sama secara kolaboratif. Dalam pembelajaran ini, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan masalah. Dalam model pembelajaran *Team Game Tournament*, siswa bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini menciptakan lingkungan di mana kemampuan pemecahan masalah dapat ditingkatkan melalui kolaborasi dan diskusi antar anggota tim.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa, Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim dan Nur Hidayanti yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran akan memberikan peluang lebih banyak kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya. Hasil Penelitian Maila Sari, dkk menyatakan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.³⁵

Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan yang digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Nur Ika (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pembulatan Dan Penaksiran Kelas IV SD IT Ar Raihan Bantul”. Penelitian ini menggunakan Teknik analisis *Mann Withnet*, diperoleh hasil *Asymp. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$. H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai *Asymp. Sig.* kurang dari 0,005. Artinya terdapat pengaruh antara rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen dan rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara metode tipe TGT

³⁵ Maila Sari, Mesi Oktafia, dan Febria Ningsih, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*, Padang: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, No.1, Vol. 10, (2021), hlm. 101–112.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

erhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas IV SDIT Ar Raihan Bantul.³⁶

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sabila Yusma Al Wahida (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (tgt) Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. Didapatkan hasil bahwa Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajarkan dengan model teams games tournament (TGT) berbantuan Quizizz memperoleh skor posttest yang lebih tinggi dibandingkan siswa dengan pembelajaran ekspositori. Dengan demikian, menunjukkan bahwa model TGT berbantuan Quizizz berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Persamaan penelitian Sabila Yusma Al Wahida terletak pada variabel X1 yaitu *Team Game Tournament* dan variabel Y yaitu kemampuan Pemecahan Masalah, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X2 yaitu Berbantuan Quizizz.³⁷
3. Penelitian yang dilakukan oleh Beety Yohana (2024) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru”. Variabel terikat (Y) yaitu minat belajar dan variabel bebas (X) adalah model pembelajaran Teams Games Tournament. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Minat kelas

³⁶ Desi Nur Ika, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pembulatan Dan Penaksiran Kelas IV SDIT Ar Raihan Bantul* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018).

³⁷ Sabila Yusma Al Wahida, *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2023).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

eksperimen memperoleh nilai pre-test dengan rata-rata 44,94 meningkat menjadi 55,78 pada nilai post-test setelah diterapkan pembelajaran Teams Games Tournament, dengan persentase kenaikan 24,12%. Sedangkan rata-rata nilai pre-test kelas kontrol sebesar 46,89 meningkat menjadi 48,73 pada nilai post-test setelah diterapkan pembelajaran konvensional, dengan persentase kenaikan 3,92%. Hasil uji-t post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti model pembelajaran teams games tournament (TGT) berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran geografi yang mempunyai Strong Effect (efek tinggi) dengan nilai 1,70 dibandingkan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada variabel Y yaitu Minat belajar.³⁸

4. Penelitian yang dilakukan oleh Viska Nur Indah Lestari, dkk (2024) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada Materi Statistika Kelas VII Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terkait model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan bahwa nilai *sig. (2 – tailed)* yaitu $0,000 < 0,05$. Selain itu dari hasil N-Gain juga diperoleh bahwa rata-rata nilai N-Gain kelas

³⁸ Beety Yohana, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru* (Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU, 2024).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

eksperimen yaitu 0,82 (kriteria tinggi) sedangkan rata-rata nilai N-Gain kelas kontrol yaitu 0,66 (kriteria sedang) sehingga dapat dinyatakan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang memperoleh pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) lebih baik dari pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.³⁹

5. Penelitian ini dilakukan oleh Maila Sari, dkk (2021) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh rata-rata 70,7 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 63,8. Berdasarkan uji t-two sampel diperoleh nilai thitung = 2,25, dengan $\alpha = 5\%$ diperoleh ttabel=1,675. Karena thitung > ttabel maka H0 ditolak dan H1 diterima,

³⁹ Viska Nur Indah Lestari, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Statistika Kelas VII Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*, Jurnal Ilmu Pengetahuan, No. 2, Vol. 9, (2024), hlm. 131–140.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga dapat dikatakan model pembelajaran TGT berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.⁴⁰

Dari beberapa penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Konsep Operasional

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yang pertama adalah model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* sebagai variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi yang dilambangkan dengan simbol X. Variabel kedua adalah kemampuan pemecahan masalah sebagai variabel terikat atau disebut juga variabel yang dipengaruhi yang dilambangkan dengan simbol Y.

1. Variable X (Model Pembelajaran *Team Game Tournament*)

Berdasarkan tinjauan pustaka dalam penelitian ini, langkah-langkah model-model Pembelajaran *Team Game Tournament* adalah :

1) Menyampaikan Informasi (Presentasi Kelas)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, serta menyampaikan materi inti.

⁴⁰ Maila Sari,dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa* (Jambi: IAIN Kerinci, 2021).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Siswa (Kelompok)

Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 – 6 orang yang heterogen, baik itu jenis kelamin maupun peringkat siswa di kelas..

3) Memandu Permainan (*Game Tournament*)

Pada fase ini, guru membuat suatu bentuk permainan. Materinya terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi ajar yang disampaikan oleh guru pada fase sebelumnya untuk menguji kemajuan pengetahuan siswa setelah memperoleh informasi secara klasikal dan hasil latihan di kelompoknya.

4) Pemberian Penghargaan Kelompok

Skor kelompok dihitung berdasarkan rata-rata skor setiap anggota. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan prestasi terbaik, seperti pujian, atau bentuk apresiasi lainnya, untuk memotivasi siswa agar lebih semangat belajar dan bekerja sama.

2. Variabel Y (Kemampuan Pemecahan Masalah)

Siswa yang dikatakan memiliki kemampuan pemecahan masalah apabila memenuhi indikator :

- 1) Memahami masalah, yaitu peserta didik harus memahami masalah secara cermat dan teliti. Ini merupakan langkah awal yang penting dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Memahami masalah ini melibatkan membaca secara teliti semua informasi yang terdapat

dalam pernyataan masalah dan mengidentifikasi dengan jelas apa yang diminta dalam masalah tersebut.

- 2) Merencanakan penyelesaian, untuk menyelesaikan masalah tersebut. Pemecahan masalah harus mempertimbangkan langkah-langkah yang diperlukan dan memilih strategi yang tepat. Ini termasuk memikirkan tentang pola atau hubungan yang relevan, dan merencanakan langkah-langkah yang tepat untuk memecahkan sebuah masalah yang dihadapi.
- 3) Melaksanakan penyelesaian masalah, berarti menjalankan langkah-langkah yang telah direncanakan untuk menyelesaikan masalah, memeriksa kebenaran setiap langkah, dan membuktikan bahwa setiap langkah tersebut benar dan tepat.
- 4) Memeriksa Kembali, yaitu aktivitas untuk menguji kembali hasil yang telah dicapai, memeriksa kebenarannya, mengevaluasi argumennya, mencari pendekatan alternatif untuk mencapai hasil yang sama, dan menggunakan hasil atau metode yang ditemukan untuk menyelesaikan masalah lain.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

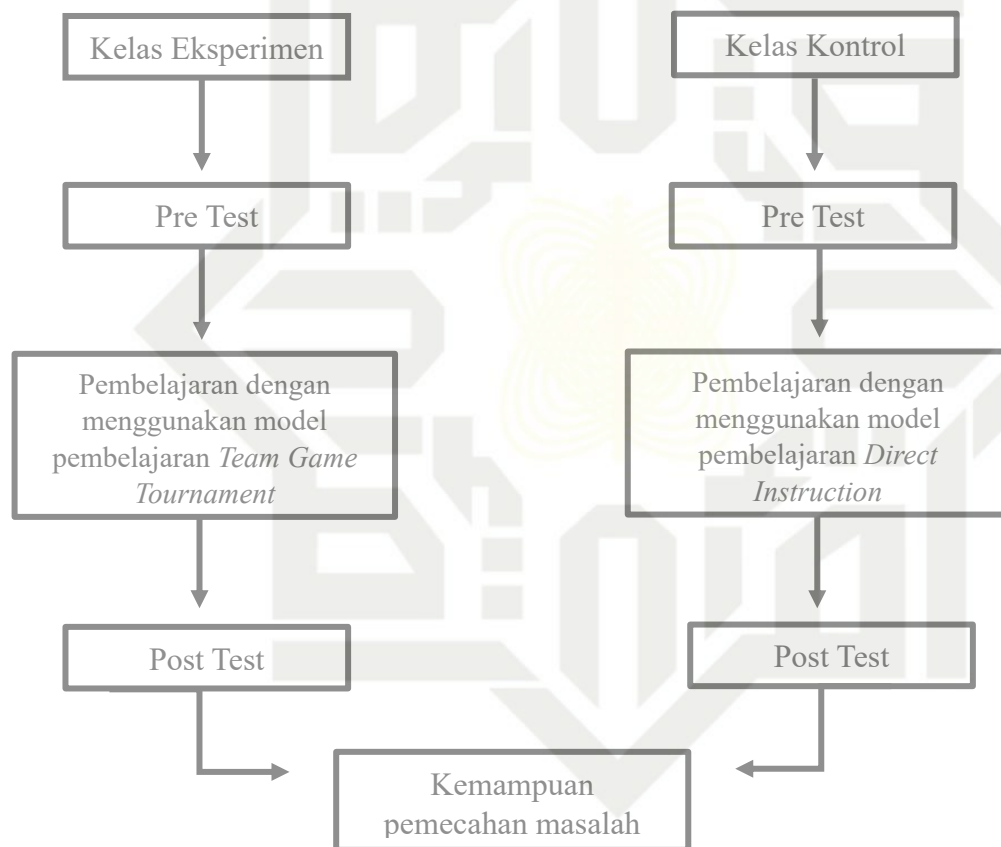
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kerangka Berfikir

Berdasarkan pembahasan dalam landasan teori, adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:

Bagan II.1

Kerangka Berpikir Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah



Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, maka dapat gambaran sebagai berikut :



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Diagram Pemikiran Variabel Bebas model pembelajaran *team game tournament* (TGT) (X) terhadap Variabel Terikat kemampuan pemecahan masalah siswa (Y).

X = Model Pembelajaran *Team Game Tournament*(TGT)

Y = Kemampuan Pemecahan Masalah

→ = Pengaruh

Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah ditentukan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model Direct Intruction di kelas IV SD Babbussalam Pekanbaru.

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model Direct Intruction di kelas IV SD Babussalam Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment* atau semi eksperimen, yaitu dilakukan dengan mengendalikan semua variabel eksternal yang dapat mempengaruhi proses eksperimen. Untuk itu kualitas validitas internal (kualitas desain penelitian) bisa lebih tinggi. Penelitian ini menggunakan desain kelompok kontrol *non-ekuivalen* (*Nonequivalent Control Group Design*) yang terdiri dari dua kelompok sebagai pembandingan. Kedua kelompok tersebut diberikan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui keadaan awal terhadap materi, untuk melihat apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain kelompok kontrol non-ekuivalen dapat digambarkan sebagai berikut :

TABEL III. 1
Desain Non-equivalent Control Group Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posstest</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	Y	O4

Sumber : Sugiyono⁴¹

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014). hlm. 112.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan :

- O1 : *Pretest* yang diberikan pada kelas eksperimen
 O2 : *Posttest* yang diberikan pada kelas eksperimen
 X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*
 O3 : *Pretest* yang diberikan pada kelas kontrol
 O4 : *Posttest* yang diberikan pada kelas kontrol
 Y : Perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November-Desember 2024 bertempat di sekolah dasar Babussalam Pekanbaru yang berada di jalan H.R Soebrantas No. 62, Sidomulyo Barat, Kecamatan Tuah Madani, Kota Pekanbaru, Riau.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau Independent adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau Dependent.⁴² Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Game Tournament*.

2. Variabel Terikat

Variabel Terikat atau Dependent adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas atau

⁴² Sugiyono, Op.cit hlm. 39.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Independent.⁴³ Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah siswa.

D Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi ini ditetapkan untuk dipelajari sehingga dapat diambil kesimpulan yang dijadikan sumber data dalam suatu penelitian.⁴⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru yang terdiri atas 3 kelas yang berjumlah 54 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah Sebagian dari populasi yang dijadikan objek atau subjek Penelitian. Jadi sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang ada pada populasi.⁴⁵ Dalam menentukan jumlah sampel yang akan diolah dari jumlah populasi, maka harus dilakukan dengan Teknik pengambilan sampel yang tepat.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik sampling ini merupakan teknik sampling yang dengan pertimbangan tertentu.⁴⁶ yaitu dipilih berdasarkan informasi dari guru kelas IV dengan pertimbangan kemampuan

⁴³ Sugiyono, *Ibid*, hal 39.

⁴⁴ Hamid Darmadi, *Dimensi – Dimensi Strategi Penelitian Pendidikan Dan Sosial* (Bandung: Alfabeta, 2013). hlm. 48.

⁴⁵ Hamid Darmadi, *Ibid*, hlm. 50.

⁴⁶ Sugiyono *Ibid*, hlm. 120.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Kemudian peneliti menetapkan kelas IV A dengan jumlah siswa 17 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C dengan jumlah siswa 17 orang sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini berlokasi di SD Babussalam Pekanbaru, untuk memperoleh data dalam penelitian ini maka penulis menggunakan Teknik sebagai berikut:

1. Tes

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik sampling ini merupakan teknik sampling yang dengan pertimbangan tertentu,⁴⁷ yaitu dipilih berdasarkan informasi dari guru kelas IV dengan pertimbangan kemampuan siswa tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Kemudian peneliti menetapkan kelas IV A dengan jumlah siswa 17 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C dengan jumlah siswa 17 orang sebagai kelas kontrol.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak langsung hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Hal-hal yang diamati biasanya gejala

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).
 hal. 46.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tingkah laku, benda-benda hidup, maupun benda mati.⁴⁸ Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian dengan melihat dan mengamati aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di SD Babussalan Pekanbaru.

Aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran kemampuan pemecahan masalah menggunakan skala bertingkat dan dianalisis dengan teknik persentase. Berikut adalah teknik persentase menurut M. Ngalim Purwanto :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai Persentase

R : Skor Mentah

SM : Skor Maksimal

Berdasarkan hasil persentase tersebut kemudian diturunkan menjadi empat kriteria sebagai berikut :

1. 75% - 100% : aktivitas guru/siswa dalam pembelajaran sangat baik
2. 50% - <75% : aktivitas guru/siswa dalam pembelajaran baik
3. 25% - <50% : aktivitas guru/siswa dalam pembelajaran cukup
4. 0% - <25% : aktivitas guru/siswa dalam pembelajaran kurang

⁴⁸ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, Dan Prosedur* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013). hlm. 255.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film, dokumenter dan data yang relevan dengan penelitian.⁴⁹ Dokumentasi yang diperoleh dari pihak-pihak terkait guna untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana, foto-foto proses belajar siswa kelas IV yang ada di SD Babussalam Pekanbaru, serta data hasil belajar siswa yang peneliti peroleh dari guru kelas IV.

F. Uji Coba Instrumen

Instrumen penelitian yang dipakai dan telah disusun terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui kesahihan dari butir soal yang telah disusun. Dalam penelitian ini instrumen diujicobakan pada siswa kelas V A dan V B SD Babussalam Pekanbaru. Uji coba instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah indeks yang menunjukkan ketepatan suatu alat pengukur yang bisa mengukur dengan akurat sesuatu yang ingin diukur.⁵⁰

Dalam penelitian ini digunakan rumus *product moment, p* yaitu sebagai berikut :

⁴⁹ Sudaryono, *Op.Cit*, hlm. 219.

⁵⁰ Sandu Siyoto dan M Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Press, 2015). hlm. 83-89.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien korelasi
 $\sum X$: Jumlah skor butir
 $\sum Y$: Jumlah skor total
 N : Jumlah sampel

Selanjutnya untuk menguji signifikansi hubungan, maka perlu di uji signifikansinya dengan rumus t-test, yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Kriteria yang digunakan untuk menentukan validitas butir soal dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dalam hal ini pada taraf $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($dk = n - 2$) kaidah Keputusan :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka butir soal tersebut valid

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka butir soal tersebut tidak valid

Jika instrumen itu valid, maka kriteria yang digunakan untuk menentukan validitas butir soal adalah sebagai berikut :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.2
Kriteria Validitas Soal

No	Nilai r_{xy}	Interpretasi
1	$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
2	$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
3	$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
4	$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
5	$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber : Jihad dan Haris⁵¹

Tabel III.3
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal

No. Item	Validitas Soal		Keterangan
	R_{hitung}	R_{tabel}	
1	0,801	0,374	Valid
2	0,897	0,374	Valid
3	0,932	0,374	Valid
4	0,894	0,374	Valid

2. Daya Pembeda

Uji daya beda adalah uji coba kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang (berkemampuan rendah). Cara menentukan kelompok tersebut bisa ditentukan dengan cara yang bervariasi. Di antaranya bisa menggunakan median sehingga menjadi 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah. Dapat juga dengan mengambil 27% dari tes kelompok atas dan 27% tes kelompok bawah.

⁵¹ Abdul Haris dan Jihad Asep, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008). hlm. 180.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah sebagai

berikut :

$$DP = \frac{S_A - S_B}{\frac{1}{2}T (S_{max} - S_{min})}$$

Keterangan :

- DP : Daya Pembeda
 S_A : Jumlah skor kelompok atas
 S_B : Jumlah skor kelompok bawah
 T : Jumlah skor kelompok atas dan bawah
 S_{max} : Skor maksimal
 S_{min} : Skor minimal

Interpretensi nilai daya pembeda mengacu pada pendapat Ruseffendi, yang dijelaskan sebagai berikut :

Tabel III. 4
Interpretasi Daya Pembeda

DP	Nilai Daya Pembeda	Interoretasi
	$0,70 \leq DP \leq 1,00$	Sangat baik
	$0,40 \leq DP < 0,70$	Baik
	$0,20 \leq DP < 0,40$	Cukup
	$0,00 < DP < 0,20$	Jelek
	$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek

Sumber : Jihad dan Haris⁵²

⁵² Abdul Haris dan Jihad Asep, Loc.Cit, h. 181.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.5
Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda Soal

No. Item	Daya Pembeda	
	DP	Keterangan
1	0,665	Baik
2	0,816	Sangat Baik
3	0,877	Sangat Baik
4	0,787	Sangat Baik

3. Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran adalah suatu pengukuran soal yang baik, yang mana soal itu tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar.⁵³ Berikut rumus yang digunakan untuk menguji kesukaran soal yang digunakan dalam penelitian:

$$TK = \frac{(SA+SB)-T(S_{min})}{T(S_{max}-S_{min})}$$

Keterangan :

- TK : Tingkat kesukaran
 SA : Jumlah skor kelompok atas
 SB : Jumlah skor kelompok bawah
 T : Jumlah siswa kelompok atas dan bawah
 S_{max} : Skor maksimum tiap soal
 S_{min} : Skor minimum tiap soal

⁵³ Arikuntoro, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005). hlm. 222.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.6
Interpretasi Tingkat Kesukaran

No	Nilai Tingkat Kesukaran	Interpretasi
1	0,70 – 1,00	Mudah
2	0,30 – 0,69	Sedang
3	0,01 – 0,29	Sukar
4	0,00	Sangat Sukar

Tabel III.7
Rekapitulasi Tingkat Kesukaran

No. Item	Tingkat Kesukaran	
	TK	Keterangan
1	0,61	Sedang
2	0,55	Sedang
3	0,56	Sedang
4	0,60	Sedang

4. Realibilitas

Reliabilitas Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan suatu alat pengukuran dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten, cermat, dan akurat.⁵⁴Rumus yang digunakan pada pengujian reliabilitas adalah rumus *Alpha Cronbach* yang dijelaskan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left\{ \frac{n}{(n-1)} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas yang dicari

n : Banyaknya butir pertanyaan

⁵⁴ *Ibid*, hlm. 91.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

σ_i^2 : Jumlah varians item soal

σ_t^2 : Varian total

Adapun interpretasi nilai r_{11} mengacu pada pendapat Guilford sebagai berikut :

Tabel III.8
Interpretasi Reliabilitas

No	Nilai r_{11}	Interpretasi
1	$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
2	$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
3	$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
4	$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
5	$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

Sumber : Jihad dan Haris⁵⁵

Tabel III.9
Rekapitulasi Uji Reabilitas Tes

No	Nilai Reliabilitas Tes	Jumlah Item	Interpretasi
1.	$0,80 < 0,902 < 1,00$	4 butir Soal	Sangat Tinggi

⁵⁵ Abdul Haris dan Jihad Asep, Loc.Cit, hlm. 181.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis statistik komparatif yaitu membandingkan hasil tes kelas eksperimen setelah menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan hasil tes kelas kontrol.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah ada data sampel berdistribusi normal normal atau tidak. Statistika yang digunakan dalam uji ini adalah uji chi-kuadrat, sebagai berikut :

$$x^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

x^2 : Nilai normalitas hitung

f_0 : Frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

f_h : Frekuensi yang diharapkan

Menentukan x^2 tabel dengan $dk = 1$ dan taraf signifikan 5% kaidah

Keputusan :

Jika x^2 hitung $>$ x^2 tabel maka data berdistribusi tidak normal

Jika x^2 hitung $<$ x^2 tabel maka data berdistribusi normal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan sebuah uji yang harus dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan rumus :

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

Setelah didapatkan nilai F (hitung), Langkah selanjutnya yaitu membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan rumus :

DK pembilang = $n - 1$ (untuk varians terbesar)

DK penyebut = $n - 1$ (untuk varians terkecil)

Taraf signifikan (α) = 0,05, maka dicari pada tabel F didapatkan nilai F_{tabel} dengan kriteria pengujian :

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti data tidak homogen

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti data homogen⁵⁶

⁵⁶ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Peneliti Semula* (Bandung: Alfabeta, 2012). hlm. 120.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Uji Hipotesis

Sesuai dengan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini untuk menganalisis data maka penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis menggunakan Uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil Posttest kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

- a) Jika datanya berdistribusi normal dan homogen maka menggunakan uji-t yaitu :

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Keterangan :

M_x : Mean variabel X

M_y : Mean variabel Y

SD_x : Standar Deviasi X

SD_y : Standar Deviasi Y

N : Jumlah Sampel

- b) Jika data berdistribusi normal tetapi tidak homogen maka pengujian dilakukan menggunakan uji t yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan :

\bar{X}_1 : Mean kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Mean kelas kontrol

S_1^2 : Variasi kelas eksperimen

S_2^2 : Variasi kelas kontrol

n_1 : Sampel kelas eksperimen

n_2 : Sampel kelas kontrol

- c) Jika data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan uji statistic non parametrik yaitu menggunakan uji *Mann - Whitney* , yaitu :

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_2 - (n_2 - 1)}{R_1} R_1 \quad \text{Dan} \quad U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2 - (n_2 - 1)}{R_2} R_2$$

Keterangan :

U_1 : Jumlah peringkat 1

U_2 : Jumlah peringkat 2

R_1 : Jumlah rangking pada R_1

R_2 : Jumlah rangking pada R_2

Kriteria pengambilan Keputusan :

1. Apabila $t_o \geq t_t$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen dengan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas kontrol.
2. Apabila $t_o \leq t_t$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen dengan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas kontrol.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan adalah 91,91, yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol sebesar 68,01.
2. Berdasarkan Perbedaan rata-rata kedua kelas dianalisis menggunakan uji *independent sample test*, yang menghasilkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,189 > 1,693$. Maka, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dalam mata pelajaran matematika kelas IV di SD Babussalam Pekanbaru.
3. Model pembelajaran *team game tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Babussalam Pekanbaru.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, ada beberapa yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Bagi Kepala Sekolah SD Babussalam Pekanbaru diharapkan dapat terus memberikan bimbingan dan motivasi kepada guru-guru mata pelajaran agar mampu menggunakan serta menguasai model atau strategi yang sesuai untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
2. Bagi Guru, Peneliti menyarankan kepada guru senantiasa menggunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Matematika, Model ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, keterlibatan siswa secara aktif, melatih kerja sama tim, dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih mendalam.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan untuk penelitian yang relevan, sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik di masa mendatang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifah Az-Zahra, dkk. 2023. *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora. Vol. 2, No. 8.
- Angung Prihatmojo dan Rohmani. 2020. *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I."* Lampung: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Ariyustami, dkk. 2022. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal TIMSS Materi Geometri*. Didactical Mathematics. Vol. 4, No. 1.
- Ayuana Jannatul, dkk. 2020. *Kemampuan Siswa Dalam Merencanakan Penyelesaian Masalah Melalui Pendekatan Matematika Realistik Yang Mengintegrasikan Nilai Islami*. Jurnal Peluang. Vol. 8, No. 1.
- Ani Setiani dan Donni Juni Priansa. 2018. *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif Dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Aprido. 2024. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Barat: Rumah Cemerlang.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikuntoro. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beety Yohana. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru*. Pekanbaru: UIN SUSKA RIAU.
- Demadi Hamid. 2013. *Dimensi-Dimensi Strategi Penelitian Pendidikan Dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Desi Nur Ika. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pembulatan Dan Penaksiran Kelas IV SDIT Ar Raihan Bantul*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Dan Dame Tinambunan, dkk. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMK*. IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science. Vol. 1, No. 2.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- © Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- Dian Safitri, dkk. 2020. *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Self-Efficacy Siswa. Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 3, No.1.
- Evliyana. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Visipena Journal. Vol. 2, No. 1.
- Fadly Wirawan. 2022. *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul: Bintang Pustaka.
- Heris Hendriana. 2017. *Hard Skills dan Soft Skill Matematik Siswa*. Bandung: Refika Aditama.
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jacob. 2010. *Matematika Sebagai Pemecahan Masalah*. Bandung: Setia Budi.
- Maila Sari, dkk. 2011. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. Jambi: IAIN Kerinci.
- Maila Sari, dkk. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Vol. 10, No. 1.
- Mohammad Archi Maulya. 2020. *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM*. Malang: CV IRDH.
- Mohammad Saedi, dkk. 2020. *Teori Pemecahan Masalah Polya Dalam Pembelajaran Matematika*. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*. Vol. 3, No. 1.
- Nadia Syahfitri dan Rizky Wandini. 2023. *Penerapan Teori Polya Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Di SD/MI*. *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol. 1, No. 1.
- Nyoman Lisna Handayani. 2022. *Buku Ajar Ilmu Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran*. Purwokerto Selatan: CV Pena Persada.
- Nuzli Ma'rifat Sanusi dan Fitri Widyaningsih. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pokok Bahasan Pecahan*. *JKPM*. Vol. 1, No. 2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ortaffi Arinna Manasikana, dkk. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru IPA SMP*. Jombang: LPPM UNHASY.
- Pratiwi. 2021. *Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Matan Hilir Utara*. Journal of Educational Integration and Development. Vol. 1, No. 4.
- Rafika Rahmawati. 2018. *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi*. JPK (Jurnal Pendidikan Khusus). Vol. 14, No. 2.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Peneliti Semula*. Bandung: Alfabeta.
- Robbyah Muhyi Dianty, dkk. 2023. *The Effect of Flipped Classroom Based on Team Games Tournament on Mathematics Problem-Solving Ability*. Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research. Vol. 5, No. 2.
- Sabila Yusma Al Wahida. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Sandu Siyoto dan M Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Press.
- Siswono. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sriyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- S Santri. 2021. *Kontekstualisasi Surah Al-Insyirah Di Era Kontemporer*. (Doctoral Dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- Tabrani dan Muhammad Amin. 2023. *Model Pembelajaran Cooperative Learning*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 5, No. 2.
- Tia Mulyati. 2016. *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar*. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 3, No. 2.
- Viska Nur Indah Lestari, dkk. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Statistika Kelas VII Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan*. Vol. 9, No. 2.

- Wana Sanjaya. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Yenni Fitra Surya. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 2, No. 1.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 1

Soal Pra Riset

1. Seorang pedagang baru saja membeli minyak goreng dalam dua wadah dengan masing-masing volumenya adalah $3\frac{4}{5}$ liter dan $1\frac{2}{5}$ liter. Untuk keperluan penjualan, dia memasukkan semua minyak ke dalam botol sehingga masing-masing botol berisi $\frac{2}{5}$ liter. Hitunglah berapa banyak botol yang diisi oleh pedagang tersebut! Cukup, kurang atau berlebihkah informasi di atas? Jika cukup, selesaikan. Jika kurang, informasi apa yang harus ditambahkan? Jika berlebih, informasi apa yang harus dikurangkan? Jelaskan Jawabanmu!
2. Pak Ismet memiliki bisnis sampingan memproduksi sirup. Ia memiliki bahan $6\frac{1}{4}$ kg gula dan juga membeli tambahan $4\frac{1}{2}$ kg gula. ia menjualnya dalam kemasan botol di mana setiap botol memerlukan $\frac{1}{4}$ kg gula. Maka, banyaknya botol yang diperlukan Pak Ismet adalah? Dengan cara apa soal ini dapat diselesaikan? Selesaikan dengan caramu!
3. Ayah baru saja gaji dan membeli $3\frac{3}{4}$ liter susu sapi. $1\frac{1}{2}$ liter telah diberikan ke nenek. Lalu, sisanya dituangkan ke dalam sejumlah gelas yang masing-masing sebanyak $\frac{3}{8}$ liter. Berapa jumlah gelas yang dibutuhkan?
4. Siti dan Suci mengerjakan sebuah soal berikut :
Pak Zamri memiliki bahan aluminium seluas $8\frac{1}{2}$ m² di gudang. Ia membeli lagi seluas $1\frac{1}{4}$ m². Kemudian, Ia memerlukan $7\frac{3}{5}$ m² untuk membuat sebuah pintu. Berapakah sisa bahan aluminium yang dimiliki oleh Pak Zamri sekarang?
Siti menjawab $2\frac{3}{20}$ dan Suci menjawab $2\frac{6}{20}$, Jawaban siapa yang tepat?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 2

Soal Pretest dan Posttest

1. Di sebuah taman bermain, terdapat dua lampu berwarna merah dan kuning. Lampu merah menyala setiap 8 detik sekali, lampu kuning setiap 12 detik sekali. Jika kedua lampu menyala bersamaan pada pukul 16:00, pada pukul berapa kedua lampu tersebut akan menyala bersamaan lagi? Cukup, kurang atau berlebihkah informasi di atas? Jika cukup, selesaikan. Jika kurang, informasi apa yang harus ditambahkan? Jika berlebih, informasi apa yang harus dikurangkan? Jelaskan Jawabanmu!
2. Dina dan Sinta belajar bersama di perpustakaan setiap beberapa hari sekali. Dina pergi ke perpustakaan setiap 4 hari, sementara Sinta pergi setiap 6 hari. Jika pada tanggal 2 Juli mereka bertemu di perpustakaan, kapan mereka akan bertemu lagi di perpustakaan? Dengan cara apa soal di atas dapat diselesaikan ? Selesaikan dengan caramu!
3. Rafa pergi berenang 6 hari sekali, sedangkan Dino tiap 14 hari sekali. Jika mereka pergi berenang bersama-sama pada hari Minggu. Maka pada hari apa mereka akan berenang bersama-sama lagi ?
Soal di atas bisa diselsaikan dengan cara :
 - Pohon faktor
 - Tabel kelipatan
 Pilihlah strategi di atas untuk menyelesaikan soal tersebut!
4. Jono dan Jaka mengerjakan soal berikut :

Dua orang memainkan alat musik secara bergantian. Orang pertama memainkan alat musik setiap 12 detik, orang kedua setiap 20 detik. Jika mereka mulai bermain bersamaan, setelah berapa detik mereka akan bermain bersamaan lagi untuk kedua kalinya?

Jono menjawab 55 detik dan Jaka menjawab 60 detik. Jawaban siapa yang tepat ?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau
 Lampiran 3

Pedoman Penilaian Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Indikator	Rumusan Soal	Kunci Jawaban	Skor
Memahami masalah	<p>Di sebuah taman bermain, terdapat dua lampu berwarna merah dan kuning. Lampu merah menyala setiap 8 detik sekali, lampu kuning setiap 12 detik sekali. Jika kedua lampu menyala bersamaan pada pukul 16:00, pada pukul berapa kedua lampu tersebut akan menyala bersamaan lagi? Cukup, kurang atau berlebihkah informasi di atas? Jika cukup, selesaikan. Jika kurang, informasi apa yang harus ditambahkan? Jika berlebih, informasi apa yang harus dikurangkan? Jelaskan Jawabanmu!</p>	<p>Cukup , Untuk menentukan kapan ketiga lampu akan menyala bersamaan lagi, kita harus mencari Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dari 8 dan 12.</p> <ul style="list-style-type: none"> Faktor Prima dari masing-masing angka <p>Faktor 8 = $2 \times 2 \times 2$ Faktor 12 = $2 \times 2 \times 3$ KPK 8 dan 12 = $2 \times 2 \times 2 \times 3 = 24$ Jadi, kedua lampu akan menyala bersamaan setiap 24 detik sekali. Dan kedua lampu menyala bersamaan pada pukul 16:00, maka mereka akan menyala bersamaan lagi pada pukul 16:00:24</p>	<p>0 = Tidak memahami masalah dan tidak memberikan jawaban 1 = Tidak dapat memahami masalah dan menyelesaikan dengan tepat 2 = Dapat memahami sebagian masalah tetapi tidak dapat menyelesaikan 3 = Dapat memahami masalah dengan baik tetapi penyelesaian kurang tepat. 4 = Dapat memahami masalah dengan baik dan menyelesaikan dengan tepat.</p>
Merencanakan penyelesaian	<p>Dina dan Sinta belajar bersama di perpustakaan setiap beberapa hari sekali. Dina pergi ke perpustakaan setiap 4 hari, sementara Sinta pergi setiap 6 hari. Jika pada tanggal 2 Juli mereka bertemu</p>	<p>Untuk mengetahui kapan Dina dan Sinta akan bertemu lagi di Perpustakaan, kita harus mencai KPK dari 4 dan 6 Faktor 4 = 2×2 Faktor 6 = 2×3 KPK 4 dan 6 = $2 \times 2 \times 3 = 12$</p>	<p>0 = Tidak membuat rencana dan tidak ada jawaban 1 = Tidak dapat merencanakan dan</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>di perpustakaan, kapan mereka akan bertemu lagi di perpustakaan? Dengan cara apa soal di atas dapat diselesaikan? Selesaikan dengan caramu!</p>	<p>Karena mereka bertemu pertama kali pada tanggal 2 Juli, kita tambahkan 12 hari ke tanggal tersebut. $2 + 12 = 14$ Maka, Dina dan Sinta akan bertemu Kembali di Perpustakaan pada tanggal 14 Juli</p>	<p>menyelesaikan dengan tepat 2= Dapat merencanakan Sebagian masalah tetapi penyelesaian tidak tepat 3= Dapat merencanakan dengan tepat tetapi penyelesain kurang tepat 4= Dapat merencanakan dan memberikan penyelesaian dengan tepat</p>
Menyelesaikan masalah sesuai rencana	<p>Dino pergi berenang 14 hari sekali, sedangkan Rafa tiap 6 hari sekali. Jika mereka pergi berenang bersama-sama pada hari Minggu. Maka pada hari apa mereka akan berenang bersama-sama lagi? Soal di atas bisa diselsaikan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pohon faktor - Tabel <p>Pilihlah strategi di atas untuk menyelesaikan soal tersebut!</p>	<p>Dengan menggunakan cara Pohon Faktor. Untuk mengetahui mereka akan berenang bersama sama lagi, kita harus mencari KPK dari 4 dan 6. Faktor 4 = 2×7 Faktor 6 = 2×3 KPK 4 dan 6 = $2 \times 3 \times 7 = 42$ Jadi, Dino dan Rafa akan berenang bersama lagi setelah 42 hari dari hari minggu, yaitu hari Minggu.</p>	<p>0 = Tidak dapat menyelesaikan sama sekali. 1= Tidak melakukan penyelesaian sama sekali. 2= Dapat Melakukan Sebagian penyelesaian tetapi jawaban tidak tepat 3= Dapat melakukan penyelesaian masalah tetapi jawaban kurang tepat 4= Dapat melakukan penyelesaian masalah</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>Melakukan pengecekan kembali</p>	<p>Jono dan Jaka mengerjakan soal berikut :</p> <p>Dua orang memainkan alat musik secara bergantian. Orang pertama memainkan alat musik setiap 12 detik, orang kedua setiap 20 detik. Jika mereka mulai bermain bersamaan, setelah berapa detik mereka akan bermain bersamaan lagi untuk kedua kalinya? Jono menjawab 55 detik dan Jaka menjawab 60 detik. Jawaban siapa yang tepat ?</p>	<p>Untuk mengetahui mereka mereka akan bermain bersamaan lagi untuk kedua kalinya, kita harus mencari KPK dari 12 dan 20.</p> <p>Faktor 12 = $2 \times 2 \times 3$ Faktor 20 = $2 \times 2 \times 5$ KPK 12 dan 20 = $2 \times 2 \times 3 \times 5 = 60$</p> <p>Maka, mereka akan bermain bersamaan lagi untuk kedua kalinya, pada detik 60.</p>	<p>dengan benar dan tepat</p> <p>0 = Tidak melakukan pengecekan sama sekali 1 = Tidak melakukan pengecekan sama sekali. 2 = Melakukan pengecekan tetapi kurang lengkap dan menuliskan kesimpulan yang salah. 3 = Melakukan pengecekan dengan lengkap tetapi tidak menuliskan kesimpulan. salah. 4 = Melakukan pengecekan dengan lengkap dan membuat kesimpulan yang benar.</p>
-------------------------------------	---	---	--



Hak cipta milik UIN Suska Riau
 Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan laporan ilmiah, penyusunan laporan, atau penyusunan karya tulis lainnya yang merujuk ke bagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tan
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Alur Tujuan Pembelajaran

Penulis: Anjang Taufan Amaluzon, Dyah Kartanti.

Jam Pembelajaran:

Kelas 3 = 180 JP

Kelas 4 = 180 JP

Resional Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran :

Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran Matematika Fase B ini dilakukan dengan cara menurunkan Capaian Pembelajaran menjadi tujuan pembelajaran. Sebelum disusun Tujuan Pembelajaran, guru melakukan *pre-assessment* pada siswa untuk mengetahui kemampuan yang sudah dicapai oleh siswa. Sebagai informasi tambahan kelas dibagi menjadi dalam 2 grup yaitu siswa dengan kemampuan lebih mumpuni dengan siswa yang membutuhkan kegiatan *hands-on* (membutuhkan bantuan benda/gambar riil). Pada masing-masing grup guru menyiapkan 3 tingkat kegiatan dari dasar, menengah, dan atas, dan semua kegiatan dibuat dengan permainan yang merupakan *children nature*. Sekolah mendukung dan memfasilitasi guru dengan peralatan mengajar yang dibutuhkan saat mengajar dengan permainan. Tujuan pembelajaran bisa saja diturunkan bila *pre-assessment* siswa belum memenuhi kecakapan matematika pada fase/tingkat ini dan menurunkan tujuan pembelajaran pada fase/tingkat sebelumnya.

No	Elemen CP	CP	Tujuan Pembelajaran	Kelas	Catatan/Inspirasi
	Kelas 4				
	Bilangan	Pada akhir fase B, peserta didik dapat	Menghasilkan pola angka atau bentuk dengan aturan pola tertentu.	4	



UIN SUSKA RIAU

2. Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan tesis, atau untuk keperluan lain.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000, dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah, dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika, dan dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau obyek sederhana dan pola bilangan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. Mereka dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor, masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan	Mengidentifikasi ciri-ciri yang terlihat pada sebuah pola yang tak tampak pada pola tersebut	4	
		Membandingkan perkalian dan pembagian	4	
		Mencari faktor pengali dan pembagi dari bilangan bulat	4	
		Mengidentifikasi bilangan prima dan komposit	4	
		Mencari faktor prima dari bilangan bulat	4	
		Perkalian dengan menggunakan berbagai strategi	4	
		Pembagian dengan berbagai strategi	4	
		Mengenali bahwa sebuah angka pada nilai tempat tertentu adalah 10 kali dari nilai tempat pada angka di kanannya	4	
		Membaca dan menulis bilangan bulat menggunakan perpuluhan, penyebutan angka dan dalam bentuk terurai (con : 521 = 5 ratus + 2 puluh + 1 satuan)	4	
		Membandingkan 2 angka puluhan atau ratusan	4	
State Islamic Uni	menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000, dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah, dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika, dan dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau obyek sederhana dan pola bilangan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. Mereka dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor, masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan	Pembulatan bilangan cacah	4	
		Memahami hubungan antara pecahan biasa dan pecahan campuran	4	
		Penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa dan campuran dengan penyebut yang sama atau berbeda	4	
		Perkalian pecahan dengan bilangan bulat, bilangan bulat dengan pecahan	4	
		Menggunakan notasi desimal dalam pecahan dengan penyebut 10 dan 100	4	

17	© Hak cipta milik UIN Suska Riau	sebagai satuan. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan antar-pecahan, serta dapat mengenali pecahan senilai. Mereka dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan desimal, dan dapat menghubungkan pecahan desimal dan perseratusan dengan persen.	Membaca dan menulis desimal hingga 1 dan 2 angka dibelakang koma	4	
			Membandingkan 2 desimal hingga 2 angka di belakang koma	4	
			Penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat hingga 100 atau 1000	4	
			Perkalian dan pembagian dengan fasih dari 100 hingga 1000	4	
1	Analisis Data & Peluang	Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar, piktogram, dan diagram batang (skala satu satuan).	Menyelesaikan masalah dengan tabel frekuensi, diagram batang, piktograf, dan diagram garis	4	
			Membandingkan diagram yang menggunakan data yang sama dan mengevaluasi diagram mana yang lebih sesuai dengan kebutuhan	4	
			Memahami probabilitas ditunjukkan dengan angka antara 0 dan 1. 0 untuk menunjukkan tidak mungkin, sekitar 1/2 mungkin dan mendekati 1 kemungkinan besar	4	
			Mengekspresikan probabilitas dengan percobaan sederhana menggunakan pecahan	4	
			Mengidentifikasi bahwa satu lingkaran ada 360 derajat dan menggunakannya sebagai satuan ukur	4	
			Mengukur sudut menggunakan busur	4	
18	State Islamic Uni	Peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar dan dapat			

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

7	Hak Cipta Dimindungi Undang-Undang	menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan satu cara atau lebih jika memungkinkan.	Membuat sudut dengan ukuran tertentu	4			
8			Mengklasifikasikan bangunan 2D dengan 2 garis sejajar atau tegak lurus	4			
9			Mengenali sudut siku sebagai suatu kategori dalam mengklasifikasikan segitiga siku-siku	4			
10			Mengikuti rute peta sederhana, dengan petunjuk dan jarak yang akurat (bidang axis)	4			
11			Mengklasifikasikan bangun datar berdasarkan ciri garis yang sejajar dan garis tegak lurus atau besar dari sudut pembentuknya	4			
32			Mengenali sudut siku-siku sebagai salah satu ciri mengidentifikasi segitiga siku-siku	4			
33			Pengukuran	Peserta didik dapat mengukur panjang dan berat benda menggunakan satuan baku, dan dapat menentukan hubungan antar-satuan baku panjang. Mereka dapat mengukur dan mengestimasi luas dan volume menggunakan	Memperkirakan panjang dengan unit tidak baku (con : jengkal, stik eskrim, kilp kertas dsb)	4	
34					Mengukur panjang dengan unit ukur (con cm, m)	4	
35					Menghitung luas persegi panjang dari sisi panjang dan lebar dan menjelaskan bagaimana perkalian dapat mengukur sebuah luas bidang	4	
36					Menghubungkan satuan unit untuk mengukur luas	4	
37	Menggunakan gambar untuk menunjukkan ciri-ciri distribusi	4					

State Islamic Uniri

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tar

Lampiran 5

Modul Ajar Pertemuan 1

MODUL AJAR MATEMATIKA

FASE B (KELAS IV)

❖ INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Mayora
Institusi	: SD Babussalam
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase / Kelas	: B / IV (Empat)
Tahun Pelajaran	: 2024
Semester	: 1 (Gasal)
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Kelipatan dan Faktor Bilangan
Sub Materi	: Kelipatan bilangan
Alokasi Waktu	: 2 x 25 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mampu menentukan kelipatan dari suatu bilangan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bernalar Kritis
2. Mandiri
3. Bergotong Royong

D. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

1. Lembar Kerja Peserta Didik
2. Buku matematika siswa dari Erlangga dan buku guru dari kemendikbudristek..

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : *Team Game Tournament* (TGT)
2. Metode Pembelajaran : Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
3. Moda Pembelajaran : Tatap Muka (Luring)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

❖ KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase B, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000, dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah, dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika, dan dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau obyek sederhana dan pola bilangan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. **Mereka dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor**, masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan.

2. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Memahami konsep kelipatan dan kelipatan Persekutuan

3. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati peserta didik dapat memahami konsep kelipatan dan kelipatan Persekutuan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik dapat memahami kelipatan Persekutuan dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Apakah kalian pernah membuat jadwal dari kegiatan rutin kalian? Bagaimana cara kalian membuat jadwal tersebut? Apakah dalam pembuatan jadwal rutin kalian menerapkan prinsip matematika?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar siswa, memeriksa kehadiran siswa dan membimbing siswa membaca do'a sebelum belajar. 2. Guru melakukan apersepsi dengan cara menanyakan Kembali materi pembelajarn sebelumnya kepada siswa dan mengiring siswa ke materi pembelajaran 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa 4. Guru memotivasi siswa dengan cara memberikan contoh masalah pada kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kelipatan. 5. Guru menyampaikan Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan Informasi <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan konsep dari kelipatan - Guru memberikan contoh kontekstual kepada peserta didik tentang kelipatan seperti Lani memiliki 4 kotak mainan. Setiap kotak berisi 6 mainan. Berapa banyak mainan yang dimiliki Lani? - Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan 	60 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>mengenai hal yang belum dipahami dari kelipatan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mengorganisasi siswa untuk belajar <ul style="list-style-type: none"> - Guru membentuk kelompok 4-6 orang - Guru memberikan LKPD kepada peserta didik - Guru mengecek tiap kelompok untuk membantu organisasi tugas siswa - Guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi 3. Game / Tournament <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi tahu aturan selama tournament berlangsung dengan jelas.termasuk cara pemberian skor, dan batas waktu yang diberikan. - Guru memulai permainan dengan media origami yang ditempelkam ke papan tulis yang berisi pertanyaan kepada setiap tim. - Guru memantau jalannya permainan - Guru memberikan poin kepada tim yang menjawab dengan benar dan mengurangi poin untuk jawaban yang salah 4. Pemberian Penghargaan kelompok <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjumlahkan poin etiap kelompok - Guru menentukan pemenang permainan - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang - Guru melakukan refleksi bersama siswa tentang
--	---

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pertanyaan yang sulit atau yang banyak dijawab salah sebagai bahan penguatan materi.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran 2. Guru memberikan tugas baca kepada siswa untuk materi pada pertemuan berikutnya 3. Guru membimbing siswa membaca do'a setelah belajar 	5 menit

E. ASESMEN

1. Asesmen diagnostik
2. Asesmen Formatif
3. Assessment Sumatif

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.
2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

G. Refleksi Peserta Didik dan Guru

No	Aspek Refleksi	Hasil Refleksi
1.	Apakah menurutmu pembelajaran hari ini cukup menarik?	
2.	Apakah media pembelajaran yang diberikan guru mempermudah kamu dalam memahami materi pembelajaran?	
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam menggunakan pembelajaran yang digunakan oleh guru?	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Aspek Refleksi	Hasil Refleksi
1.	Apakah semua siswa memahami informasi tentang Kelipatan suatu bilangan dengan benar?	
2.	Adakah siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran?	
3.	Hal apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya?	
4.	Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan hari ini?	

H. Glosarium

Kelipatan suatu bilangan adalah bilangan-bilangan yang dapat dibagi habis bilangan tersebut

I. Daftar Pustaka

Setya Wono, 2022, *Matematika untuk SD/MI Kelas IV*, Jakarta: Erlangga
 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV: Buku Guru Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Pekanbaru, 24 Oktober 2024

Mengetahui,

 Kepala SD Babussalam Pekanbaru

 Mahasiswa Praktik

HJ. Yanti Elvina, M.Pd

Mayora

NIM. 12110821958

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN
1. Asesmen Formatif

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah skor
		Bernalar Kritis	Mandiri	Gotong royong	
1					
2					
3					
4					
5					

No	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Bernalar kritis	Selalu menunjukkan kemampuan bernalar kritis, menganalisis informasi dengan baik, memahami masalah, serta memberikan solusi yang logis dan relevan tanpa kesulitan	Sering menunjukkan kemampuan bernalar kritis dan mampu menganalisis masalah dengan cukup baik, namun terkadang memerlukan bimbingan untuk mencapai solusi yang logis dan relevan	Menunjukkan kemampuan bernalar kritis secara terbatas, hanya pada kasus tertentu, dan sering memerlukan bimbingan untuk memahami masalah serta mencapai solusi.	Belum menunjukkan kemampuan bernalar kritis, sering kesulitan dalam memahami masalah dan memerlukan bimbingan penuh dalam menganalisis serta menemukan solusi.
2.	Mandiri	Selalu menunjukkan sikap mandiri, bertanggung jawab penuh atas tugas, dan tidak memerlukan bantuan guru/teman dalam menyelesaikan	Sering menunjukkan sikap mandiri, bertanggung jawab pada tugas, tetapi kadang masih memerlukan sedikit bantuan dalam beberapa	Menunjukkan sikap mandiri dalam beberapa kesempatan, namun masih sering membutuhkan bantuan guru/teman untuk	Belum menunjukkan sikap mandiri, selalu membutuhkan bimbingan guru/teman untuk menyelesaikan tugas atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		tugas atau pembelajaran.	aspek pembelajaran.	menyelesaikan tugas atau memahami materi pembelajaran.	memahami materi.
3.	Gotong Royong	Mampu terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	Mampu terlibat tidak begitu aktif dalam kegiatan pembelajaran	Kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran	Belum terlibat sama sekali dalam kegiatan pembelajara

2. Asesmen Sumatif

No	Pertanyaan	Kunci jawaban	Skor
1.	Kelipatan dari 2	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18,....	20
2.	Kelipatan dari 3	3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 23,....	20
3.	Ibu membeli telur dalam kotak berisi 6 butir setiap kotaknya. Jika Ibu membeli 3 kotak, berapa total telur yang dimiliki Ibu?	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18 Jadi, total telur yang dimiliki ibu ada 18 butir	30
4.	Hari ini tanggal 3. Setiap 5 hari sekali, Rina menabung. Pada tanggal berapa saja Rina akan menabung selama bulan ini?	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18 19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30 Jadi, rina menabung pada tanggal 3,8,13,18,23,28	30
Total skor/Skor maksimal			100

Catatan : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah semua skor}} \times 100$

Keterangan :

A	= 80-100
B	= 70-79
C	= 60-69
D	= <60



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kurikulum
Merdeka

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kelas :

Materi : Kelipatan

Tujuan :

**Siswa mampu menentukan hasil kelipatan
bilangan**

Nama Kelompok :

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Andi melompat dari titik 0. Setiap 2 lompatan, ia berhenti.



Titik mana saja yang akan disinggahi Andi setelah 5 kali berhenti?



Bilangan-bilangan yang disinggahi Andi disebut dengan kelipatan 2.

Jadi, Menurut mu apa itu kelipatan ?



2. Berilah tanda ceklis (✓) pada bilangan yang merupakan kelipatan 3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Jadi , kelipatan dari 3 adalah

3. Ibu membeli telur dalam kotak berisi 6 butir setiap kotaknya. Jika Ibu membeli 3 kotak, berapa total telur yang dimiliki Ibu?
 Apa yang kamu ketahui dengan soal di atas ?
 Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas? Selesaikan dengan caramu!
4. Hari ini tanggal 3. Setiap 5 hari sekali, Rina menabung. Pada tanggal berapa saja Rina akan menabung selama bulan ini?
 Apa yang kamu ketahui dengan soal di atas ?
 Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas? Selesaikan dengan caramu!

MODUL AJAR MATEMATIKA

FASE B (KELAS IV)

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Mayora
Institusi	: SD Babussalam
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase / Kelas	: B / IV (Empat)
Tahun Pelajaran	: 2024
Semester	: 1 (Gasal)
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Kelipatan dan Faktor Bilangan
Sub Materi	: Kelipatan dua Persekutuan
Alokasi Waktu	: 2 x 25 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mampu menentukan kelipatan dari suatu bilangan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bernalar Kritis
2. Mandiri
3. Bergotong Royong

D. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

1. Lembar Kerja Peserta Didik
2. Buku matematika siswa dari Erlangga dan buku guru dari kemendikbudristek..

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : *Team Game Tournament* (TGT)
2. Metode Pembelajaran : Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
3. Moda Pembelajaran : Tatap Muka (Luring)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase B, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000, dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah, dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika, dan dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau obyek sederhana dan pola bilangan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. **Mereka dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor**, masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan.

2. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Memahami konsep kelipatan dan kelipatan dua Persekutuan

3. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengamati peserta didik dapat memahami konsep kelipatan dan kelipatan dua Persekutuan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik dapat memahami kelipatan dua Persekutuan dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

"Jika kita punya dua angka, misalnya 4 dan 6, dan kita menuliskan kelipatan-kelipatan dari kedua angka tersebut, apakah kalian melihat ada angka-angka yang sama muncul di kedua barisan kelipatan?"

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	1. Guru mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar siswa, memeriksa kehadiran siswa dan membimbing siswa membaca do'a sebelum belajar.	10 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru melakukan apersepsi dengan cara menanyakan Kembali materi pembelajarn sebelumnya kepada siswa dan mengiring siswa ke materi pembelajaran 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa 4. Guru memotivasi siswa dengan cara memberikan contoh masalah pada kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kelipatan. 5. Guru menyampaikan Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan Informasi <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan konsep dari kelipatan - Guru memberikan contoh kontekstual kepada peserta didik tentang kelipatan seperti Lani memiliki 4 kotak mainan. Setiap kotak berisi 6 mainan. Berapa banyak mainan yang dimiliki Lani? - Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai hal yang belum dipahami dari kelipatan. 2. Mengorganisasi siswa untuk belajar <ul style="list-style-type: none"> - Guru membentuk kelompok 4-6 orang - Guru memberikan LKPD kepada peserta didik - Guru mengecek tiap kelompok untuk membantu organisasi tugas siswa 	60 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi <p>3. Game / Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi tahu aturan selama tournament berlangsung dengan jelas. termasuk cara pemberian skor, dan batas waktu yang diberikan. - Guru memulai permainan dengan media origami yang ditempelkan ke papan tulis yang berisi pertanyaan kepada setiap tim. - Guru memantau jalannya permainan - Guru memberikan poin kepada tim yang menjawab dengan benar dan mengurangi poin untuk jawaban yang salah <p>4. Pemberian Penghargaan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjumlahkan poin setiap kelompok - Guru menentukan pemenang permainan - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang - Guru melakukan refleksi bersama siswa tentang pertanyaan yang sulit atau yang banyak dijawab salah sebagai bahan penguatan materi. 	
Penutup	1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran	5 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru memberikan tugas baca kepada siswa untuk materi pada pertemuan berikutnya 3. Guru membimbing siswa membaca do'a setelah belajar 	
--	--	--

E. ASESMEN

1. Asesmen diagnostik
2. Asesmen Formatif
3. Assessment Sumatif

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.
2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

G. Refleksi Peserta Didik dan Guru

No	Aspek Refleksi	Hasil Refleksi
1.	Apakah menurutmu pembelajaran hari ini cukup menarik?	
2.	Apakah media pembelajaran yang diberikan guru mempermudah kamu dalam memahami materi pembelajaran?	
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam menggunakan pembelajaran yang digunakan oleh guru?	

No	Aspek Refleksi	Hasil Refleksi
1.	Apakah semua siswa memahami informasi tentang Kelipatan suatu bilangan dengan benar?	
2.	Adakah siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran?	
3.	Hal apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya?	
4.	Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan hari ini?	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

H. Glosarium

Kelipatan suatu bilangan adalah bilangan-bilangan yang dapat dibagi habis bilangan tersebut

I. Daftar Pustaka

Setya Wono, 2022, *Matemtika untuk SD/MI Kelas IV*, Jakarta: Erlangga
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV: Buku Guru Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Pekanbaru, 24 Oktober 2024

Mengetahui,

Kepala SD Babussalam Pekanbaru

Mahasiswa Praktik

HJ. Yanti Elvina, M.Pd

Mayora

NIM. 12110821958

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN
1. Asesmen Formatif

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah skor
		Bernalar Kritis	Mandiri	Gotong royong	
1					
2					
3					
4					
5					

No	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Bernalar kritis	Selalu menunjukkan kemampuan bernalar kritis, menganalisis informasi dengan baik, memahami masalah, serta memberikan solusi yang logis dan relevan tanpa kesulitan	Sering menunjukkan kemampuan bernalar kritis dan mampu menganalisis masalah dengan cukup baik, namun terkadang memerlukan bimbingan untuk mencapai solusi yang logis dan relevan	Menunjukkan kemampuan bernalar kritis secara terbatas, hanya pada kasus tertentu, dan sering memerlukan bimbingan untuk memahami masalah serta mencapai solusi.	Belum menunjukkan kemampuan bernalar kritis, sering kesulitan dalam memahami masalah dan memerlukan bimbingan penuh dalam menganalisis serta menemukan solusi.
2.	Mandiri	Selalu menunjukkan sikap mandiri, bertanggung jawab penuh atas tugas, dan tidak memerlukan bantuan guru/teman dalam menyelesaikan	Sering menunjukkan sikap mandiri, bertanggung jawab pada tugas, tetapi kadang masih memerlukan sedikit bantuan dalam beberapa	Menunjukkan sikap mandiri dalam beberapa kesempatan, namun masih sering membutuhkan bantuan guru/teman untuk	Belum menunjukkan sikap mandiri, selalu membutuhkan bimbingan guru/teman untuk menyelesaikan tugas atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		tugas atau pembelajaran.	aspek pembelajaran.	menyelesaikan tugas atau memahami materi pembelajaran.	memahami materi.
3.	Gotong Royong	Mampu terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	Mampu terlibat tidak begitu aktif dalam kegiatan pembelajaran	Kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran	Belum terlibat sama sekali dalam kegiatan pembelajaran

2. Asesmen Sumatif

No	Pertanyaan	Kunci jawaban	Skor
1.	Kelipatan Persekutuan dari 2 dan 3	Kelipatan 2 :2, 4, 6 , 8, 10, 12 , 14, 16, 18,.... Kelipatan 3 :3, 6 , 9, 12 , 15, 18, 21, 24, 27, Jadi, kelipatan Persekutuan 2 dan 3 adalah 6 dan 12	20
2.	Kelipatan Persekutuan dari 4 dan 5	Kelipatan 4 :4, 8, 12, 16, 20 , 24, 28, 32, 36,.... Kelipatan 5 :5, 10, 15, 20 , 25, 30, 35, 40, 45,.... Jadi, kelipatan Persekutuan 4 dan 5 adalah 20.	20
3.	Di sekolah, kelas IV-A dan IV-B memiliki jadwal senam pagi masing-masing 5 hari sekali dan 7 hari sekali. Pada hari pertama semester baru, kedua kelas melakukan senam bersama. Berapa hari kemudian mereka akan kembali melakukan	Kelipatan 5 : 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35 , 40, 45,.... Kelipatan 7 : 7, 14, 21, 28, 35 , 42, 49, 56, 63, Jadi, mereka akan kembali melakukan senam bersama-sama setelah 35 hari.	30

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	senam bersama-sama?		
4.	Taman di bagian depan sekolah dipelihara setiap 9 hari sekali, sedangkan taman belakang dipelihara setiap 6 hari sekali. Jika kedua taman dipelihara bersama hari ini, berapa hari lagi keduanya akan dipelihara bersama?	Kelipatan 9: 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81,... Kelipatan 6: 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54,... Jadi, taman akan dipelihara bersama lagi 36 hari lagi dan 54 hari lagi.	30
Total skor/Skor maksimal			100

Catatan : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah semua skor}} \times 100$

Keterangan :

- A = 80-100
 B = 70-79
 C = 60-69
 D = <60



Kurikulum
Merdeka

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kelas :

Materi : Kelipatan Persekutuan

Tujuan :

**Siswa mampu menentukan hasil kelipatan
Persekutuan dua bilangan**

Nama Kelompok :

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Lengkapilah tabel kelipatan dibawah ini kemudian lingkari kelipatan yang sama !

Kelipatan Bilangan	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10
2										
3										

Bilangan-bilangan yang lingkari di atas disebut dengan kelipatan Persekutuan.

Jadi, menurutmu apa itu kelipatan Persekutuan ?



2. Lengkapilah tabel kelipatan dibawah ini !

Kelipatan Bilangan	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10
6										
5										

Jadi, kelipatan Persekutuan dari 6 dan 5 adalah....



3. Di sekolah, kelas IV-A dan IV-B memiliki jadwal senam pagi masing-masing 4 hari sekali dan 7 hari sekali. Pada hari pertama semester baru, kedua kelas melakukan senam bersama. Berapa hari kemudian mereka akan kembali melakukan senam bersama-sama?
Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas ?
Selesaikan dengan caramu!
4. Taman di bagian depan sekolah dipelihara setiap 9 hari sekali, sedangkan taman belakang dipelihara setiap 6 hari sekali. Jika kedua taman dipelihara bersama hari ini, berapa hari lagi keduanya akan dipelihara bersama?
Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas ?
Selesaikan dengan caramu!

UIN SUSKA RIAU



MODUL AJAR MATEMATIKA

FASE B (KELAS IV)

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Mayora
Institusi	: SD Babussalam
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase / Kelas	: B / IV (Empat)
Tahun Pelajaran	: 2024
Semester	: 1 (Gasal)
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Kelipatan dan Faktor Bilangan
Sub Materi	: Faktor Bilangan
Alokasi Waktu	: 2 x 25 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mampu menentukan faktor suatu bilangan

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bernalar Kritis
2. Mandiri
3. Bergotong Royong

D. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Lembar Kerja Peserta Didik
2. Buku matematika siswa dari Erlangga dan buku guru dari kemendikbudristek..

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : *Team Game Tournament* (TGT)
2. Metode Pembelajaran : Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
3. Moda Pembelajaran : Tatap Muka (Luring)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase B, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000, dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah, dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika, dan dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau obyek sederhana dan pola bilangan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. **Mereka dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor**, masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan.

2. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat Memahami konsep faktor suatu bilangan dan faktor Persekutuan dengan cermat.
- Peserta didik dapat menentukan faktor Persekutuan dari dua bilangan dengan cara mencacah.

3. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati, peserta didik Memahami konsep faktor suatu bilangan dan faktor Persekutuan dengan cermat.
- Setelah mengamati, dapat menentukan faktor Persekutuan dari dua bilangan dengan cara mencacah.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik dapat memahami faktor Persekutuan dan dapat menentukan faktor dari dua bilangan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

"Jika dua orang memiliki jadwal yang berbeda untuk kegiatan tertentu, bagaimana kita bisa menemukan waktu agar mereka bisa melakukannya bersama-sama?"

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar siswa, memeriksa kehadiran siswa dan membimbing siswa membaca do'a sebelum belajar. 2. Guru melakukan apersepsi dengan cara menanyakan Kembali materi pembelajarn sebelumnya kepada siswa dan mengiring siswa ke materi pembelajaran 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa 4. Guru memotivasi siswa dengan cara memberikan contoh masalah pada kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kelipatan. 5. Guru menyampaikan Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan Informasi <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan konsep dari Faktor bilangan - Guru memberikan contoh kontekstual kepada peserta didik tentang kelipatan seperti Lani memiliki 4 kotak mainan. Setiap kotak berisi 6 mainan. Berapa banyak mainan yang dimiliki Lani? - Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai hal yang belum dipahami dari kelipatan. 	60 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>2. Mengorganisasi siswa untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membentuk kelompok 4-6 orang - Guru memberikan LKPD kepada peserta didik - Guru mengecek tiap kelompok untuk membantu organisasi tugas siswa - Guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi <p>3. Game / Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi tahu aturan selama tournament berlangsung dengan jelas. termasuk cara pemberian skor, dan batas waktu yang diberikan. - Guru memulai permainan dengan media origami yang ditempelkan ke papan tulis yang berisi pertanyaan kepada setiap tim. - Guru memantau jalannya permainan - Guru memberikan poin kepada tim yang menjawab dengan benar dan mengurangi poin untuk jawaban yang salah <p>4. Pemberian Penghargaan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjumlahkan poin setiap kelompok - Guru menentukan pemenang permainan - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang - Guru melakukan refleksi bersama siswa tentang pertanyaan yang sulit atau yang banyak dijawab salah
--	--

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	sebagai bahan penguatan materi.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran 2. Guru memberikan tugas baca kepada siswa untuk materi pada pertemuan berikutnya. 3. Guru membimbing siswa membaca do'a setelah belajar 	5 menit

F. ASESMEN

1. Asesmen diagnostik
2. Asesmen Formatif
3. Assessment Sumatif

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.
2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

4. Refleksi Peserta Didik dan Guru

No	Aspek Refleksi	Hasil Refleksi
1.	Apakah menurutmu pembelajaran hari ini cukup menarik?	
2.	Apakah media pembelajaran yang diberikan guru mempermudah kamu dalam memahami materi pembelajaran?	
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam menggunakan pembelajaran yang digunakan oleh guru?	

No	Aspek Refleksi	Hasil Refleksi
1.	Apakah semua siswa memahami informasi tentang Kelipatan suatu bilangan dengan benar?	
2.	Adakah siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran?	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.	Hal apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya?	
4.	Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan hari ini?	

5. Glosarium

Kelipatan suatu bilangan adalah bilangan-bilangan yang dapat dibagi habis bilangan tersebut

6. Daftar Pustaka

Setya Wono, 2022, *Matemika untuk SD/MI Kelas IV*, Jakarta: Erlangga
 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023).
Matemika untuk Sekolah Dasar Kelas IV: Buku Guru Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Pekanbaru, 24 Oktober 2024

Mengetahui,

Kepala SD Babussalam Pekanbaru

Mahasiswa Praktik

HJ. Yanti Elvina, M.Pd

Mayora

NIM. 12110821958

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN
1. Asesmen Formatif

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah skor
		Bernalar Kritis	Mandiri	Gotong royong	
1					
2					
3					
4					
5					

No	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Bernalar kritis	Selalu menunjukkan kemampuan bernalar kritis, menganalisis informasi dengan baik, memahami masalah, serta memberikan solusi yang logis dan relevan tanpa kesulitan	Sering menunjukkan kemampuan bernalar kritis dan mampu menganalisis masalah dengan cukup baik, namun terkadang memerlukan bimbingan untuk mencapai solusi yang logis dan relevan	Menunjukkan kemampuan bernalar kritis secara terbatas, hanya pada kasus tertentu, dan sering memerlukan bimbingan untuk memahami masalah serta mencapai solusi.	Belum menunjukkan kemampuan bernalar kritis, sering kesulitan dalam memahami masalah dan memerlukan bimbingan penuh dalam menganalisis serta menemukan solusi.
2.	Mandiri	Selalu menunjukkan sikap mandiri, bertanggung jawab penuh atas tugas, dan tidak memerlukan bantuan guru/teman dalam menyelesaikan	Sering menunjukkan sikap mandiri, bertanggung jawab pada tugas, tetapi kadang masih memerlukan sedikit bantuan dalam beberapa	Menunjukkan sikap mandiri dalam beberapa kesempatan, namun masih sering membutuhkan bantuan guru/teman untuk	Belum menunjukkan sikap mandiri, selalu membutuhkan bimbingan guru/teman untuk menyelesaikan tugas atau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		tugas atau pembelajaran.	aspek pembelajaran.	menyelesaikan tugas atau memahami materi pembelajaran.	memahami materi.
3.	Gotong Royong	Mampu terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	Mampu terlibat tidak begitu aktif dalam kegiatan pembelajaran	Kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran	Belum terlibat sama sekali dalam kegiatan pembelajaran

2. Asesmen Sumatif

No	Pertanyaan	Kunci jawaban	Skor
1.	Faktor dari 8 adalah ...	1, 2, 4, dan 8	
2.	Faktor Persekutuan dari 12 dan 15 adalah ...	Faktor 12 = 1, 2, 3, 4, 6, dan 12 Faktor 15 = 1, 3, 5, dan 15 Faktor Persekutuan dari 12 dan 15 adalah 1 dan 3	
3.	Ibu memiliki 36 kue. Ibu ingin membagikan kue-kue tersebut dalam kotak-kotak dengan jumlah kue yang sama dalam setiap kotak, tanpa ada sisa kue. Berapa banyak kue yang dapat dimasukkan ke dalam setiap kotak ? Apa yang kamu ketahui dari soal di atas? Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas ? Selesaikan dengan caramu!	Faktor dari 36 adalah: 1, 2, 3, 4, 6, 9, 12, 18, dan 36. Jadi , jumlah kue yang dapat dimasukkan ke dalam setiap kotak adalah salah satu dari 1, 2, 3, 4, 6, 9, 12, 18, dan 36 kue per kotak.	
4.	Pak Arif memiliki 72 kursi,. Pak Arif ingin menata kursi dalam barisan dengan jumlah kursi yang sama dalam setiap barisan, tanpa ada kursi yang tersisa. Berapa banyak kursi yang bisa ada di setiap barisan ?	Faktor dari 72 adalah = 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 12, 18, 24, 36 dan 72. Jadi, banyak kursi yang bisa ada disetiap barisa salah satu dari ,	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

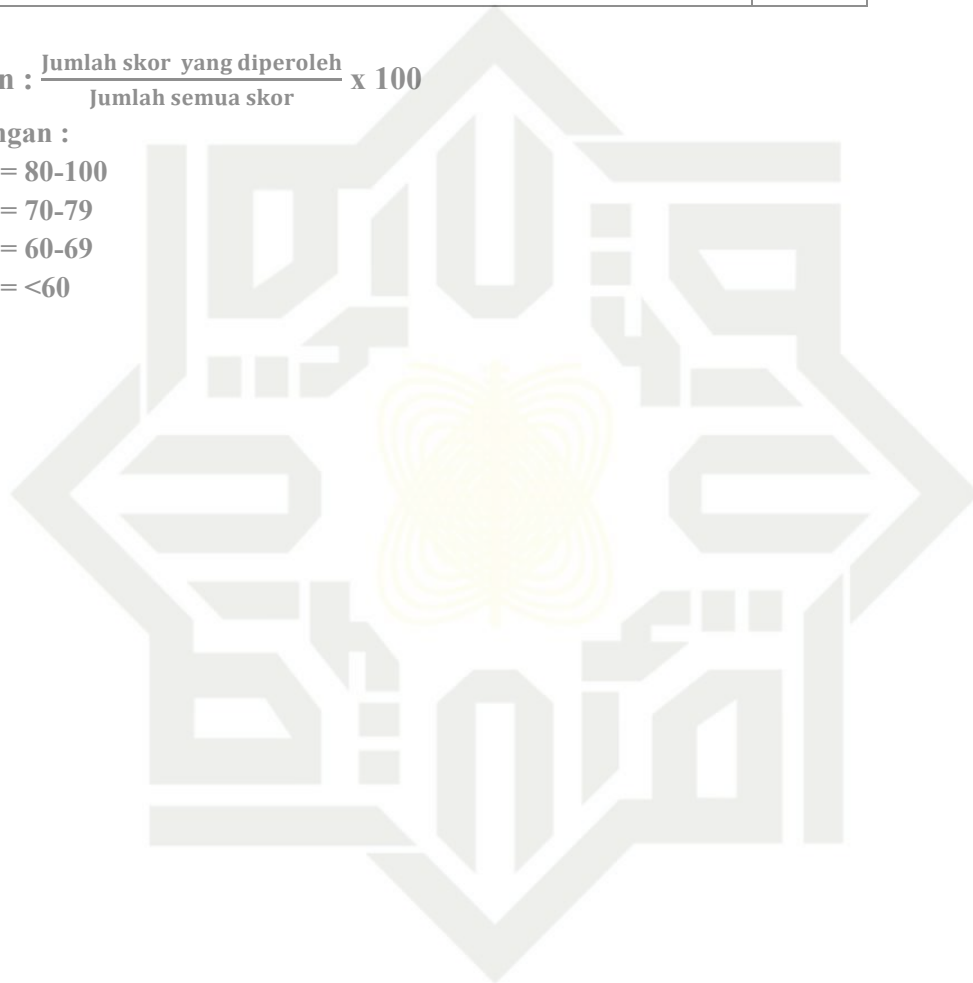
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Apa yang kamu ketahui dari soal di atas? Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas ? Selesaikan dengan caramu!	2, 3, 4, 6, 8, 9, 12, 18, 24, 36, 72.	
Total skor/Skor maksimal		100

Catatan : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah semua skor}} \times 100$

Keterangan :

- A** = 80-100
B = 70-79
C = 60-69
D = <60



UIN SUSKA RIAU



Kurikulum
Merdeka

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kelas :

Materi : Faktor Bilangan

Tujuan :

**Siwa dapat menentukan Faktor persekutuan
dari dua bilangan**

Nama Kelompok :

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada bilangan yang habis membagi 8

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Bilangan mana saja yang habis membagi 8?



Bilangan-bilangan yang habis membagi 8 disebut dengan faktor dari 8.

Jadi, menurutmu apa itu faktor ?



2. Berilah tanda ceklis (✓) pada bilangan yang merupakan faktor persekutuan dari 12 dan 15

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
12															
15															

Jadi, faktor Persekutuan dari 12 dan 15 adalah...

3. Ibu memiliki 36 kue. Ibu ingin membagikan kue-kue tersebut dalam kotak-kotak dengan jumlah kue yang sama dalam setiap kotak, tanpa ada sisa kue. Berapa banyak kue yang dapat dimasukkan ke dalam setiap kotak ?

Apa yang kamu ketahui dari soal di atas?

Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas? Selesaikan dengan caramu!

4. Pak Arif memiliki 72 kursi,. Pak Arif ingin menata kursi dalam barisan dengan jumlah kursi yang sama dalam setiap barisan, tanpa ada kursi yang tersisa. Berapa banyak kursi yang bisa ada di setiap barisan ?

Apa yang kamu ketahui dari soal di atas?

Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas ?

Selesaikan dengan caramu!



MODUL AJAR MATEMATIKA

FASE B (KELAS IV)

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Mayora
Institusi	: SD Babussalam
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase / Kelas	: B / IV (Empat)
Tahun Pelajaran	: 2024
Semester	: 1 (Gasal)
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Kelipatan dan Faktor Bilangan
Sub Materi	: KPK
Alokasi Waktu	: 2 x 25 menit

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik mampu menentukan kelipatan Persekutuan Terkecil

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bernalar Kritis
2. Mandiri
3. Bergotong Royong

D. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

1. Lembar Kerja Peserta Didik
2. Buku matematika siswa dari Erlangga dan buku guru dari Kemendikbudristek..

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : *Team Game Tournament* (TGT)
2. Metode Pembelajaran : Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab, dan Penugasan
3. Moda Pembelajaran : Tatap Muka (Luring)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase B, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 10.000. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 1.000, dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah, dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika, dan dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola gambar atau obyek sederhana dan pola bilangan yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 100. **Mereka dapat menyelesaikan masalah berkaitan dengan kelipatan dan faktor**, masalah berkaitan dengan uang menggunakan ribuan sebagai satuan.

2. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu memahami konsep kelipatan Persekutuan terkecil (KPK)
- Peserta didik mampu menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dari dua bilangan dengan cara mencacah atau pohon faktor

3. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengamati, peserta didik dapat menentukan KPK dari dua bilangan dengan cara mencacah atau pohon faktor.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik dapat memahami kelipatan Persekutuan terkecil menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

"Jika dua orang memiliki jadwal yang berbeda untuk kegiatan tertentu, bagaimana kita bisa menemukan waktu agar mereka bisa melakukannya bersama-sama?"

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar siswa, memeriksa kehadiran siswa dan membimbing siswa membaca do'a sebelum belajar. 2. Guru melakukan apersepsi dengan cara menanyakan Kembali materi pembelajarn sebelumnya kepada siswa dan mengiring siswa ke materi pembelajaran 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada siswa 4. Guru memotivasi siswa dengan cara memberikan contoh masalah pada kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kelipatan. 5. Guru menyampaikan Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan Informasi <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan konsep dari kelipatan - Guru memberikan contoh kontekstual kepada peserta didik tentang kelipatan seperti Lani memiliki 4 kotak mainan. Setiap kotak berisi 6 mainan. Berapa banyak mainan yang dimiliki Lani? - Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan 	60 menit

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	<p>mengenai hal yang belum dipahami dari kelipatan.</p> <p>2. Mengorganisasi siswa untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membentuk kelompok 4-6 orang - Guru memberikan LKPD kepada peserta didik - Guru mengecek tiap kelompok untuk membantu organisasi tugas siswa - Guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi <p>3. Game / Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberi tahu aturan selama tournament berlangsung dengan jelas.termasuk cara pemberian skor, dan batas waktu yang diberikan. - Guru memulai permainan dengan media origami yang ditempelkam ke papan tulis yang berisi pertanyaan kepada setiap tim. - Guru memantau jalannya permainan - Guru memberikan poin kepada tim yang menjawab dengan benar dan mengurangi poin untuk jawaban yang salah <p>4. Pemberian Penghargaan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjumlahkan poin etiap kelompok - Guru menentukan pemenang permainan - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang - Guru melakukan refleksi bersama siswa tentang
--	---

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pertanyaan yang sulit atau yang banyak dijawab salah sebagai bahan penguatan materi.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran 5. Guru memberikan tugas baca kepada siswa untuk materi pada pertemuan berikutnya 6. Guru membimbing siswa membaca do'a setelah belajar 	5 menit

G. ASESMEN

1. Asesmen diagnostik
2. Asesmen Formatif
3. Assessment Sumatif

H. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.
2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

E. Refleksi Peserta Didik dan Guru

No	Aspek Refleksi	Hasil Refleksi
1.	Apakah menurutmu pembelajaran hari ini cukup menarik?	
2.	Apakah media pembelajaran yang diberikan guru mempermudah kamu dalam memahami materi pembelajaran?	
3.	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam menggunakan pembelajaran yang digunakan oleh guru?	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Aspek Refleksi	Hasil Refleksi
1.	Apakah semua siswa memahami informasi tentang Kelipatan suatu bilangan dengan benar?	
2.	Adakah siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran?	
3.	Hal apa yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran selanjutnya?	
4.	Hal apa yang menjadi catatan keberhasilan hari ini?	

F. Glosarium

Kelipatan suatu bilangan adalah bilangan-bilangan yang dapat dibagi habis bilangan tersebut

G. Daftar Pustaka

Setya Wono, 2022, *Matematika untuk SD/MI Kelas IV*, Jakarta: Erlangga
 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV: Buku Guru Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Pekanbaru, 24 Oktober 2024

Mengetahui,

Kepala SD Babussalam Pekanbaru

Mahasiswa Praktik

HJ. Yanti Elvina, M.Pd

Mayora

NIM. 12110821958

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN
1. Asesmen Formatif

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Jumlah skor
		Bernalar Kritis	Mandiri	Gotong royong	
1					
2					
3					
4					
5					

No	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Bernalar kritis	Selalu menunjukkan kemampuan bernalar kritis, menganalisis informasi dengan baik, memahami masalah, serta memberikan solusi yang logis dan relevan tanpa kesulitan	Sering menunjukkan kemampuan bernalar kritis dan mampu menganalisis masalah dengan cukup baik, namun terkadang memerlukan bimbingan untuk mencapai solusi yang logis dan relevan	Menunjukkan kemampuan bernalar kritis secara terbatas, hanya pada kasus tertentu, dan sering memerlukan bimbingan untuk memahami masalah serta mencapai solusi.	Belum menunjukkan kemampuan bernalar kritis, sering kesulitan dalam memahami masalah dan memerlukan bimbingan penuh dalam menganalisis serta menemukan solusi.
2.	Mandiri	Selalu menunjukkan sikap mandiri, bertanggung jawab penuh atas tugas, dan tidak memerlukan bantuan guru/teman dalam	Sering menunjukkan sikap mandiri, bertanggung jawab pada tugas, tetapi kadang masih memerlukan sedikit bantuan	Menunjukkan sikap mandiri dalam beberapa kesempatan, namun masih sering membutuhkan bantuan	Belum menunjukkan sikap mandiri, selalu membutuhkan bimbingan guru/teman untuk menyelesaika

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		menyelesaikan tugas atau pembelajaran.	dalam beberapa aspek pembelajaran.	guru/teman untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pembelajaran.	n tugas atau memahami materi.
3.	Gotong Royong	Mampu terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	Mampu terlibat tidak begitu aktif dalam kegiatan pembelajaran	Kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran	Belum terlibat sama sekali dalam kegiatan pembelajaran

2. Asesmen Sumatif

No	Pertanyaan	Kunci jawaban	Skor
1.	KPK dari 48	$2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3$	20
2.	KPK dari 24 dan 36	Faktor 24 = Faktor 36 =	20
3.	Pak Hasan memiliki dua jenis mobil yang digunakan untuk transportasi. Mobil pertama berangkat setiap 10 menit sekali, dan mobil kedua berangkat setiap 15 menit sekali. Kapan kedua mobil akan berangkat pada waktu yang sama setelah mereka pertama kali berangkat bersama? Apa yang kamu ketahui dari soal di atas? Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas? Selesaikanlah dengan caramu!		30
4.	Kelas 6A dan kelas 6B memiliki jadwal olahraga yang berbeda. Kelas 6A memiliki jadwal olahraga setiap 8 hari sekali, sedangkan kelas 6B setiap 12 hari sekali. Kapan kedua kelas akan memiliki jadwal olahraga pada hari yang sama untuk pertama kalinya, setelah hari pertama mereka olahraga bersama? Apa yang kamu ketahui dari soal di atas? Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas?		30

	Selesaikanlah dengan caramu!	
	Total skor/Skor maksimal	100

Catatan : $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah semua skor}} \times 100$

Keterangan :

- A = 80-100
 B = 70-79
 C = 60-69
 D = <60



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kurikulum
Merdeka

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kelas :

Materi : KPK

Tujuan :

Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK

Nama Kelompok :

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Doni dan Sari mengikuti kegiatan rutin di sekolah. Doni ikut kegiatan pramuka setiap 6 hari sekali, sedangkan Sari ikut kegiatan seni tari setiap 8 hari sekali. Jika pada tanggal 1 November mereka mengikuti kegiatan pada hari yang sama, kapan mereka akan kembali mengikuti kegiatan bersama-sama?

Apa yang kamu ketahui dengan soal di atas ?

Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas? Selesaikan dengan caramu!

2. Sebuah lampu merah di perempatan A menyala setiap 12 detik, sementara lampu merah di perempatan B menyala setiap 18 detik. Jika kedua lampu menyala bersamaan pada pukul 10.00, pada pukul berapa kedua lampu tersebut akan menyala bersama lagi?

Apa yang kamu ketahui dengan soal di atas ?

Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas? Selesaikan dengan caramu!

3. Dina mengikuti kursus musik setiap 4 hari sekali, sedangkan Tono mengikuti kursus renang setiap 6 hari sekali. Jika mereka mulai kursus bersama pada hari Senin, hari apa mereka akan kembali kursus bersama lagi?

Apa yang kamu ketahui dengan soal di atas ?

Bagaimana cara menyelesaikan soal di atas? Selesaikan dengan caramu!



Lampiran 10

Hasil Pretest Kelas Kontrol

Kode Siswa	Indikator				Skor	Nilai	Keterangan
	1	2	3	4			
Siswa 01	2	1	1	1	5	31,25	C
Siswa 02	2	1	1	1	5	31,25	C
Siswa 03	2	2	1	1	6	37,5	C
Siswa 04	1	1	1	1	4	25	K
Siswa 05	2	1	1	1	5	31,25	C
Siswa 06	1	1	1	1	4	25	K
Siswa 07	1	1	1	1	4	25	K
Siswa 08	1	2	1	1	5	31,25	C
Siswa 09	2	2	1	1	6	37,5	C
Siswa 10	1	1	1	1	4	25	K
Siswa 11	1	1	1	1	4	25	K
Siswa 12	2	2	1	1	6	37,5	C
Siswa 13	2	2	1	0	5	31,25	C
Siswa 14	1	1	0	1	3	18,75	K
Siswa 15	2	2	1	1	6	37,5	C
Siswa 16	2	2	1	1	6	37,5	C
Siswa 17	1	1	0	1	3	18,75	K
Skor yang diperoleh	26	23	16	17	80		
Skor Maksimal	68	68	68	68	272		
Rata-rata						29,77941	
Kategori						K	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 11

Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Kode Siswa	Indikator				Skor	Nilai	Keterangan
	1	2	3	4			
siswa 01	1	2	1	1	5	31,25	C
siswa 02	1	1	1	1	4	25	C
siswa 03	2	1	1	1	5	31,25	C
siswa 04	1	1	1	1	4	25	K
siswa 05	1	1	0	1	3	18,75	K
siswa 06	1	2	1	1	5	31,25	C
siswa 07	2	1	1	1	3	18,75	K
siswa 08	2	1	1	1	5	31,25	C
siswa 09	1	1	1	1	4	25	K
siswa 10	2	2	1	1	6	37,5	C
siswa 11	2	1	1	1	5	31,25	C
siswa 12	2	2	1	1	6	37,5	C
siswa 13	2	2	1	1	6	37,5	C
siswa 14	1	1	1	1	4	25	K
siswa 15	2	1	1	1	5	31,25	C
siswa 16	2	2	1	1	6	37,5	C
siswa 17	1	1	1	1	4	25	K
Skor yang diperoleh	26	23	16	17	80		
Skor Maksimal	68	68	68	68	272		
Rata-rata						29,4118	
Kategor						K	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararng mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararng mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta UIN Suska Riau
 Lampiran 12

 Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Kode Siswa	Indikator				Skor	Nilai	Keterangan
	1	2	3	4			
siswa 01	4	3	4	3	14	87,5	BS
siswa 02	3	3	3	3	12	75	B
siswa 03	3	2	3	2	10	62,5	B
siswa 04	3	3	3	3	12	75	B
siswa 05	3	3	4	3	13	81,25	B
siswa 06	2	3	3	2	10	62,5	B
siswa 07	3	3	2	3	11	68,75	B
siswa 08	3	3	3	3	12	75	B
siswa 09	3	2	3	2	10	62,5	B
siswa 10	3	2	2	3	10	62,5	B
siswa 11	3	2	4	3	12	75	B
siswa 12	2	3	2	3	10	62,5	B
siswa 13	2	2	2	2	8	50	C
siswa 14	3	3	3	3	12	75	B
siswa 15	2	2	2	2	8	50	C
siswa 16	3	2	3	3	11	68,75	B
siswa 17	3	2	3	2	10	62,5	B
Skor yang diperoleh	48	43	49	45	185		
Skor Maksimal	72	72	72	72	272		
Rata-rata						68,01	
Kategori						B	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 13

Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Kode Siswa	Indikator				Skor	Nilai	Keterangan
	1	2	3	4			
siswa 01	4	4	4	4	16	100	SB
siswa 02	3	4	4	4	15	93,75	SB
siswa 03	4	3	3	4	14	87,5	SB
siswa 04	4	4	3	4	15	93,75	SB
siswa 05	3	3	3	3	12	75	B
siswa 06	4	4	4	4	16	100	SB
siswa 07	4	4	4	4	16	100	SB
siswa 08	4	4	4	3	15	93,75	SB
siswa 09	3	4	4	3	14	87,5	SB
siswa 10	4	3	4	4	15	93,75	SB
siswa 11	3	4	4	3	14	87,5	SB
siswa 12	4	3	4	3	14	87,5	SB
siswa 13	4	4	3	4	15	93,75	SB
siswa 14	3	4	4	4	15	93,75	SB
siswa 15	4	4	4	4	16	100	SB
siswa 16	3	4	4	3	14	87,5	SB
siswa 17	3	4	3	4	14	87,5	SB
Skor yang diperoleh	61	64	63	62	250		
Skor Maksimal	68	68	68	68	272		
Rata-rata						91,91	
Kategori						SB	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 14

Hasil Observasi Guru

Lembar Observasi Aktivitas Guru Pada Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Petunjuk :

A. Isilah kolom nilai sesuai pedoman penilain berikut :

Pedoman Penskoran Setiap Indikator :

- 4 : Jika semua deskriptor muncul
- 3 : Jika tiga deskriptor muncul
- 2 : Jika dua deskriptor muncul
- 1 : Jika satu deskriptor muncul

B. Isilah kolom catatan dengan deskriptor-deskriptor yang muncul

No	Indikator	Deskriptor	Skor	Catatan
1.	Menyampaikan Informasi (Presentasi Kelas)	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan 3. Gurumenyampaikan apresepsi 4. Guru menyampaikan materi pembelajaran	3	Cukup baik dalam Penyampaian Materi
2.	Mengorganisasikan siswa dikelompok	1. Guru membentuk kelompok 4-5 orang 2. Guru memberikan lembar kerja (LKPD) sesuai Materi pembelajaran 3. Guru mengecek tiap kelompok untuk membantu organisasi tugas siswa 4. Guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi	3	Cukup baik
3.	Memandu permainan (<i>Game Tournament</i>)	1. Guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas, termasuk cara pemberian skor, dan batas waktu yang diberikan 2. Guru memulai permainan dengan media origami	4	Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		<p>yang ditempelkan ke papan tulis yang berisi pertanyaan kepada setiap tim.</p> <p>3. Guru memantau jalannya permainan</p> <p>4. Guru memberikan poin kepada tim yang menjawab dengan benar dan mengurangi poin untuk jawaban yang salah</p>	
4.	Pemberian Penghargaan kelompok	<p>1. Guru menjumlahkan poin setiap kelompok</p> <p>2. Guru menentukan pemenang permainan</p> <p>3. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang</p> <p>4. Guru melakukan refleksi bersama siswa tentang pertanyaan yang sulit atau yang banyak dijawab salah sebagai bahan penguatan materi.</p>	<p>3</p> <p>Kurang Jelas dalam memberikan refleksi!</p>
		Jumlah	13
		Presentasi	81,25%
		Kategori	Bs

Pekanbaru, 11 November 2024



NUR ANI Spd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Guru
Pada Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Petunjuk :
A. Isilah kolom nilai sesuai pedoman penilaian berikut :

Pedoman Penskoran Setiap Indikator :

- 4 : Jika semua deskriptor muncul
- 3 : Jika tiga deskriptor muncul
- 2 : Jika dua deskriptor muncul
- 1 : Jika satu deskriptor muncul

B. Isilah kolom catatan dengan deskriptor-deskriptor yang muncul

No	Indikator	Deskriptor	Skor	Catatan
1.	Menyampaikan Informasi (Presentasi Kelas)	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan 3. Gurumenyampaikan apresepsi 4. Guru menyampaikan materi pembelajaran	3	Cukup baik dalam penyampaian materi
2.	Mengorganisasikan siswa dikelompok	1. Guru membentuk kelompok 4-5 orang 2. Guru memberikan lembar kerja (LKPD) sesuai Materi pembelajaran 3. Guru mengecek tiap kelompok untuk membantu organisasi tugas siswa 4. Guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi	4	cukup baik dalam membuat Lkpd
3.	Memandu permainan (<i>Game Tournament</i>)	1. Guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas, termasuk cara pemberian skor, dan batas waktu yang diberikan 2. Guru memulai permainan dengan kartu soal yang diletakkan diatas meja guru Dan meminta perwakilan	3	cukup baik dalam proses permainan dg siswa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau


State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		kelompok mengambil kartu soal tersebut saat game berlangsung 3. Guru memantau jalannya permainan 4. Guru memberikan poin kepada tim yang menjawab dengan benar dan mengurangi poin untuk jawaban yang salah	
4.	Pemberian Penghargaan kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjumlahkan poin setiap kelompok 2. Guru menentukan pemenang permainan 3. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang 4. Guru melakukan refleksi bersama siswa tentang pertanyaan yang sulit atau yang banyak dijawab salah sebagai bahan penguatan materi. 	Baik 4
		Jumlah	14
		Presentasi	87,5%
		Kategori	Bs

Pekanbaru, 14 November 2024



 Muraini Spd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Guru
Pada Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Petunjuk :
C. Isilah kolom nilai sesuai pedoman penilaian berikut :

Pedoman Penskoran Setiap Indikator :

4 : Jika semua deskriptor muncul

3 : Jika tiga deskriptor muncul

2 : Jika dua deskriptor muncul

1 : Jika satu deskriptor muncul

D. Isilah kolom catatan dengan deskriptor-deskriptor yang muncul

No	Indikator	Deskriptor	Skor	Catatan
1.	Menyampaikan Informasi (Presentasi Kelas)	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan 3. Gurumenyampaikan apresepsi 4. Guru menyampaikan materi pembelajaran	4	Baik
2.	Mengorganisasikan siswa dikelompok	1. Guru membentuk kelompok 4-5 orang 2. Guru memberikan lembar kerja (LKPD) sesuai Materi pembelajaran 3. Guru mengecek tiap kelompok untuk membantu organisasi tugas siswa 4. Guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi	4	Baik
3.	Memandu permainan (<i>Game Tournament</i>)	1. Guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas, termasuk cara pemberian skor, dan batas waktu yang diberikan 2. Guru memulai permainan dengan meletakkan soal dalam kotak dan meminta perwakilan kelompok mengambilnya saat game	3	Cukup Baik dalam Men-jelaskan aturan .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		mengambilnya saat game berlangsung. 3. Guru memantau jalannya permainan 4. Guru memberikan poin kepada tim yang menjawab dengan benar dan mengurangi poin untuk jawaban yang salah		
4.	Pemberian Penghargaan kelompok	1. Guru menjumlahkan poin setiap kelompok 2. Guru menentukan pemenang permainan 3. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang 4. Guru melakukan refleksi bersama siswa tentang pertanyaan yang sulit atau yang banyak dijawab salah sebagai bahan penguatan materi.	4	Baik
Jumlah			15	
Presentasi			93,75%	
Kategori			Bs	

Pekanbaru, 18 November 2024



 NUR AINI .Spd



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Guru
Pada Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Petunjuk :
A. Isilah kolom nilai sesuai pedoman penilai berikut :

Pedoman Penskoran Setiap Indikator :

4 : Jika semua deskriptor muncul

3 : Jika tiga deskriptor muncul

2 : Jika dua deskriptor muncul

1 : Jika satu deskriptor muncul

B. Isilah kolom catatan dengan deskriptor-deskriptor yang muncul

No	Indikator	Deskriptor	Skor	Catatan
1.	Menyampaikan Informasi (Presentasi Kelas)	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan 3. Gurumenyampaikan apresepsi 4. Guru menyampaikan materi pembelajaran	4	Baik
2.	Mengorganisasikan siswa dikelompok	1. Guru membentuk kelompok 4-5 orang 2. Guru memberikan lembar kerja (LKPD) sesuai Materi pembelajaran 3. Guru mengecek tiap kelompok untuk membantu organisasi tugas siswa 4. Guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi	4	Baik
3.	Memandu permainan (<i>Game Tournament</i>)	1. Guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas, termasuk cara pemberian skor, dan batas waktu yang diberikan 2. Guru memulai permainan dengan media origami	4	Baik

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		<p>yang ditempelkan ke papan tulis yang berisi pertanyaan kepada setiap tim.</p> <p>3. Guru memantau jalannya permainan</p> <p>4. Guru memberikan poin kepada tim yang menjawab dengan benar dan mengurangi poin untuk jawaban yang salah</p>		
4.	Pemberian Penghargaan kelompok	<p>1. Guru menjumlahkan poin setiap kelompok</p> <p>2. Guru menentukan pemenang permainan</p> <p>3. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang</p> <p>4. Guru melakukan refleksi bersama siswa tentang pertanyaan yang sulit atau yang banyak dijawab salah sebagai bahan penguatan materi.</p>	4	Baik
		Jumlah	16	
		Presentasi	100%	
		Kategori	Bs	

Pekanbaru, 19. November 2024



NURAINI Spd

UIN SUSKA RIAU

Lampiran 15

Lembar Observasi Aktivitas Siswa
 Pada Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)

No	Indikator	Deskriptor	Pedoman Skor
1.	Siswa mendengarkan penjelasan guru	1. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai aktivitas-aktivitas yang dilakukan 3. Siswa mendengarkan apresepsi yang disampaikan oleh guru 4. Siswa mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru	4 : Jika semua deskriptor muncul 3 : Jika tiga deskriptor muncul 2 : Jika dua deskriptor muncul 1 : Jika satu deskriptor yang muncul
2.	Siswa mengikuti arahan guru untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 5 - 6 orang.	1. Siswa secara tertib mengikuti arahan guru membentuk kelompok 2. Siswa secara kelompok mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru 3. Siswa tidak ragu untuk mengajukan pertanyaan kepada guru jika ada hal yang belum dipahami terkait tugas kelompok. 4. Siswa menyampaikan hasil diskusi dengan suara yang jelas dan intonasi yang tepat, sehingga mudah dipahami oleh teman kelas.	4 : Jika semua deskriptor muncul 3 : Jika tiga deskriptor muncul 2 : Jika dua deskriptor muncul 1 : Jika satu deskriptor yang muncul

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Siswa mengikuti <i>game tournament</i> sesuai arahan dari guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan aturan permainan 2. Siswa fokus mendengarkan pertanyaan yang diajukan dan menjawab pertanyaan dengan jelas dan tepat. 3. Siswa mengikuti aturan permainan sesuai instruksi yang diberikan oleh guru sebelumnya. 4. Siswa melihat penilaian sebagai dorongan untuk mencapai hasil yang lebih baik. 	4 : Jika semua deskriptor muncul 3 : Jika tiga deskriptor muncul 2 : Jika dua deskriptor muncul 1 : Jika satu deskriptor yang muncul
4. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Siswa menerima penghargaan oleh guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjumlahan skor setiap kelompok 2. Siswa memperhatikan pemenang dari permainan 3. Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru 4. Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait soal yang tidak bisa dijawab 	4 : Jika semua deskriptor muncul 3 : Jika tiga deskriptor muncul 2 : Jika dua deskriptor muncul 1 : Jika satu deskriptor yang muncul

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 13

Hasil Observasi Siswa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pada Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament

Petunjuk : berilah penilaian atas aktivitas belajar siswa yang sesuai dengan pedoman observasi

No	Kode Siswa	Skor Aktivitas Siswa				Jumlah
		A	B	C	D	
1	Siswa 01	3	2	3	3	11
2	Siswa 02	3	3	2	3	11
3	Siswa 03	3	3	2	3	11
4	Siswa 04	2	3	2	3	10
5	Siswa 05	2	2	3	3	10
6	Siswa 06	3	3	3	3	12
7	Siswa 07	3	3	2	2	10
8	Siswa 08	3	2	2	2	9
9	Siswa 09	3	3	3	3	12
10	Siswa 10	3	3	3	3	12
11	Siswa 11	3	3	3	3	12
12	Siswa 12	3	3	3	3	11
13	Siswa 13	3	2	3	2	10
14	Siswa 14	3	3	2	3	11
15	Siswa 15	3	3	3	3	12
16	Siswa 16	3	3	3	2	11
17	Siswa 17	3	3	3	3	12
Jumlah		49	47	45	46	
Presentasi		72,05%	69,11%	66,17%	67,69%	
Kategori		B	B	B	B	

Keterangan Aktivitas :

- A. Siswa mendengarkan penjelasan guru
- B. Siswa mengikuti arahan guru untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 5 - 6 orang
- C. Siswa mengikuti permainan yang sudah diperintahkan guru
- D. Siswa menerima penghargaan oleh guru

11 November
Pekanbaru, 2024

Wakha
Wakha

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pada Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament

Petunjuk : berilah penilaian atas aktivitas belajar siswa yang sesuai dengan pedoman observasi

No	Kode Siswa	Skor Aktivitas Siswa				Jumlah
		A	B	C	D	
1	Siswa 01	3	3	3	4	13
2	Siswa 02	3	3	3	4	13
3	Siswa 03	4	3	3	3	13
4	Siswa 04	3	3	3	3	12
5	Siswa 05	3	3	3	3	12
6	Siswa 06	4	3	2	3	12
7	Siswa 07	3	3	3	3	12
8	Siswa 08	3	2	3	3	11
9	Siswa 09	3	2	3	3	11
10	Siswa 10	4	3	4	4	15
11	Siswa 11	3	3	4	3	13
12	Siswa 12	3	3	2	3	11
13	Siswa 13	3	2	2	3	10
14	Siswa 14	3	3	2	3	11
15	Siswa 15	3	3	4	4	14
16	Siswa 16	3	3	3	3	12
17	Siswa 17	3	3	2	3	11
Jumlah		54	48	49	55	
Presentasi		79,41%	70,58%	72,05%	80,88%	
Kategori		SB	B	B	SB	

Keterangan Aktivitas :

- A. Siswa mendengarkan penjelasan guru
- B. Siswa mengikuti arahan guru untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 5 - 6 orang
- C. Siswa mengikuti permainan yang sudah diperintahkan guru
- D. Siswa menerima penghargaan oleh guru

Pekanbaru, 14 November 2024

Idris

Nabila

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Pada Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament

Petunjuk : berilah penilaian atas aktivitas belajar siswa yang sesuai dengan pedoman observasi

No	Kode Siswa	Skor Aktivitas Siswa				Jumlah
		A	B	C	D	
1	Siswa 01	3	4	3	4	14
2	Siswa 02	4	4	3	4	15
3	Siswa 03	4	3	3	3	13
4	Siswa 04	4	4	4	4	16
5	Siswa 05	3	4	4	4	15
6	Siswa 06	4	4	4	3	15
7	Siswa 07	4	3	3	3	13
8	Siswa 08	3	3	4	4	14
9	Siswa 09	3	4	4	4	15
10	Siswa 10	4	4	4	4	16
11	Siswa 11	4	4	3	4	15
12	Siswa 12	3	4	4	4	15
13	Siswa 13	3	4	4	3	14
14	Siswa 14	4	3	3	3	13
15	Siswa 15	4	3	4	3	14
16	Siswa 16	3	3	4	3	13
17	Siswa 17	4	3	3	4	14
Jumlah		61	61	61	61	
Presentasi		89,70%	89,70%	89,70%	89,70%	
Kategori		B5	B5	B5	B5	

Keterangan Aktivitas :

- A. Siswa mendengarkan penjelasan guru
- B. Siswa mengikuti arahan guru untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 5 - 6 orang
- C. Siswa mengikuti permainan yang sudah diperintahkan guru
- D. Siswa menerima penghargaan oleh guru

Pekanbaru, 18 November 2024

Nabihah

 Nabihah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Pada Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament

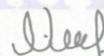
Petunjuk : berilah penilaian atas aktivitas belajar siswa yang sesuai dengan pedoman observasi

No	Kode Siswa	Skor Aktivitas Siswa				Jumlah
		A	B	C	D	
1	Siswa 01	4	4	4	4	
2	Siswa 02	4	4	4	4	
3	Siswa 03	4	4	4	4	
4	Siswa 04	4	3	4	4	
5	Siswa 05	4	3	3	4	
6	Siswa 06	4	4	3	4	
7	Siswa 07	4	4	3	4	
8	Siswa 08	4	3	4	3	
9	Siswa 09	4	4	4	4	
10	Siswa 10	4	4	4	3	
11	Siswa 11	4	3	3	4	
12	Siswa 12	4	3	3	4	
13	Siswa 13	4	4	4	4	
14	Siswa 14	4	4	4	3	
15	Siswa 15	4	4	4	4	
16	Siswa 16	4	3	3	4	
17	Siswa 17	4	4	4	4	
Jumlah		68	62	62	65	
Presentasi		100%	91,4%	91,17%	95,58%	
Kategori		Bs	Bs	Bs	Bs	

Keterangan Aktivitas :

- A. Siswa mendengarkan penjelasan guru
- B. Siswa mengikuti arahan guru untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 5 - 6 orang
- C. Siswa mengikuti permainan yang sudah diperintahkan guru
- D. Siswa menerima penghargaan oleh guru

Pekanbaru, 19 November 2024


 Nabihah

Lampiran 16 Dokumentasi



Pretest dan Posttest kelas Eksperimen



Pretest dan Posttest kelas kontrol

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kegiatan Pembelajaran kelas eksperimen



Guru membimbing kegiatan diskusi kelompok

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Siswa melakukan diskusi dengan anggota kelompoknya



Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kegiatan *game tournament* di kelas eksperimen



Kegiatan *game tournament* di kelas eksperimen

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Pemberian reward kepada juara 1



Pemberian reward kepada juara 2



Pemberian reward kepada juara 3

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 17

Surat menyurat

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web: www.ftk.unsuska.ac.id E-mail: etak_unsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/20668/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 09 September 2024

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SD Babusaalam Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Mayora
NIM : 12110821958
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2024
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-22453/Un.04/F.II/PP.00.9/10/2024 Pekanbaru, 16 Oktober 2024 M
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Mayora
NIM : 12110821958
Semester/Tahun : VII (Tujuh) / 2024
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Matematika Kelas IV SD Babusaalam Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SD Babusaalam Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (16 Oktober 2024 s.d 16 Januari 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wassalam

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Rektor

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



مؤسسة الشيخ عبد الوهاب روكن
 المدرسة الابتدائية باب السلام
 SYEKH ABDUL WAHAB ROKAN FOUNDATION - BABUSSALAM ELEMENTARY SCHOOL
 YAYASAN SYEKH ABDUL WAHAB ROKAN - SD BABUSSALAM
 PEKANBARU - RIAU
 AKREDITASI "A"

NSS : 104 096 008 036
 NPSN : 10494594

Jl. H.R. Soebrantas No. 62 Kode Pos 28294 Telp. (0761) 7732999 Pekanbaru - Riau

Pekanbaru, 17 September 2024

Nomor : 281 /SD/BBS/X/2024
 Lampiran : -
 Hal : Surat Balasan Izin Melaksanakan
 PraRiset

Kepada Yth,
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan
 Keguruan UIN Sultan Syarif
 Kasim Riau
 Di
 Pekanbaru

Sehubungan dengan surat Bapak dengan Nomor Un.04/F.II.3/PP.00.9/20668/2024 Perihal Izin
 Melaksanakan PraRiset Mahasiswa Program Strata Satu (S1) atas nama :

NAMA : Mayora
 NIM : 12110821958
 Semester/Tahun : VII (Tujuh) / 2024
 Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Melalui surat ini kami menyatakan menerima mahasiswa untuk melakukan PraRiset di SD
 Babussalam Pekanbaru
 Demikian disampaikan, terimakasih.

Kepala Sekolah



Hj. YANTI ELVINA, M.Pd

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



NSS : 104 096 008 036
NPSN : 10494594

مؤسسة الشيخ عبد الوهاب روكن
المدرسة الابتدائية باب السلام
SYEKH ABDUL WAHAB ROKAN FOUNDATION - BABUSSALAM ELEMENTARY SCHOOL
YAYASAN SYEKH ABDUL WAHAB ROKAN - SD BABUSSALAM
PEKANBARU - RIAU
AKREDITASI "A"

Jl. H.R. Soebrantas No. 62 Kode Pos 28294 Telp. (0761) 7732999 Pekanbaru - Riau

SURAT KETERANGAN
NO. 334/SD-BBS/XII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepada Sekolah Dasar Babussalam Pekanbaru dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa/I tersebut di bawah ini :

Nama : Mayora
NIM : 12110821958
Semester/Tahun : Semester VII (Tujuh) /2024
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Telah melaksanakan Riset/Penelitian di SD Babussalam Pekanbaru dari tanggal 4 Oktober 2024 sampai dengan 20 November 2024 dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 13 Desember 2024



UIN SUSKA RIAU



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU DINAS PENDIDIKAN

Jl. H. Syamsul Bahri No. 8 Kelurahan Sungaisibam Kecamatan Bina Widya
Kode Pos. 28293 Telp. (0761) 42788, 855287 Fax. (0761) 47204
PEKANBARU

website : www.disdikpku.org email : _disdikpku@yahoo.com

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 09 Desember 2024

Kepada Yth,
SD Babussalam Pekanbaru

Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.1/0395/2024

Lampiran : -

Perihal : Izin Melaksanakan Riset / Penelitian

di -

Pekanbaru

Berdasarkan surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru nomor : BL.04.00/Kesbangpol/3176/2024 tanggal 05 Desember 2024 perihal Izin Riset / Penelitian, atas nama :

Nama : MAYORA
NIM : 12110821958
Mahasiswa : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH UIN SUSKA RIAU
Judul Penelitian : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME
TURNAJMENT TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD BABUSSALAM PEKANBARU

Pada prinsipnya kami dapat menyetujui yang bersangkutan melaksanakan riset pada SD Babussalam Pekanbaru, sehubungan dengan itu diharapkan agar saudara dapat membantu kelancaran tugas yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

an. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA PEKANBARU
Sekretaris



VEMI HERLIZA, S.STP.,M.H
Pembina Tingkat I/IVb
NIP. 19781031 201407 2 003

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 GEDUNG LIMAS KAJANG LANTAI III KOMP. PERKANTORAN PEMKO. PEKANBARU
 JL. ABDUL RAHMAN HAMID KOTA PEKANBARU



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/3176/2024



- a. Dasar :
1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
 2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
 4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
 5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.
- b. Menimbang :
- Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/69595 tanggal 22 Oktober 2024, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama : MAYORA
2. NIM : 121108219580
3. Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
4. Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
5. Jenjang : S1
6. Alamat : JL. TENGKU ABDUL JALIL KEL. PANGKALAN KERINCI BARAT KEC. PANGKALAN KERINCI-PELALAWAN
7. Judul Penelitian : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD BABUSSALAM PEKANBARU
8. Lokasi Penelitian : DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/ Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 5 Desember 2024

Pit. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA
 DAN POLITIK KOTA PEKANBARU



RADI SANJOYO, AP, M.Si
 PEMBINA TINGKAT I
 NIP. 19780410 199311 1 001

Tembusan

- Yth :
1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
 2. Yang Bersangkutan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. B. Soebrantia No. 155 Km 18 Tandan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
Fax. (0781) 561647 Web www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: aftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un 04/F.II.4/PP.00.9/22457/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 16 Oktober 2024

Kepada
Yth.
I. Melly Andriani, S.Pd, M.Pd
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : Mayora
Nim : 12110821958
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Babusaalam Pekanbaru
Waktu : 6 Bulan Terhitung Dari Tanggal Keluarnya Surat Bimbingan Ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m
an Dekan



Zarkasbi, M. Ag
NIP. 197210171997031004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN


كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Alamat : Jalan H. R. Soebrantas No. 155 Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 Telp. (0761) 561647 Fax. (0761) 561646

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian : Eksperimen
 - b. Penulisan Laporan Penelitian : Eksperimen
2. Nama Pembimbing : Melly Andriani, M.Pd
3. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19740526 200604 2 003
4. Nama Mahasiswa : Mayora
5. Nomor Induk Mahasiswa : 12110821958
6. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
06 Mei 2024	Bimbingan Instrumen Penelitian	
10 Juni 2024	Bimbingan Bab 1-3	
13 September 2024	ACC Proposal	
15 Oktober 2024	Bimbingan Modul Ajar dan LKPD	
22 November 2024	Bimbingan Bab 4-5	
28 Desember 2024	Abstrak	
30 Desember 2024	ACC Munaqasyah	

Pekanbaru, 30 Desember 2024
 Dosen Pembimbing



Melly Andriani, M.Pd
 NIP. 19740526 200604 2 003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

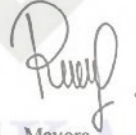
Nama Mahasiswa : MAYORA
 Nomor Induk Mahasiswa : 12110821958
 Hari/Tanggal Ujian : Selasa, 24 September 2024
 Judul Proposal Ujian : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sd Babussalam Pekanbaru
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Mimi Hariyani, MPd	PENGUJI I		
2.	Lailatul Munawwaroh, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
 Dekan
 Wakil Dekan I

 D. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 14 Oktober 2024
 Peserta Ujian Proposal


 Mayora
 NIM.12110821958

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.


PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmpstp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/69595
 TENTANG


**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/10/2024 Tanggal 16 Oktober 2024**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

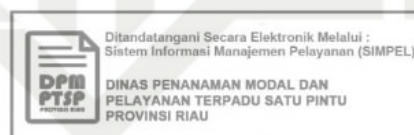
- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama | : | MAYORA |
| 2. NIM / KTP | : | 121108219580 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TURNAMENT TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATEMATIKA KELAS IV SD BABUSSALAM PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SD BABUSSALAM PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 22 Oktober 2024



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
 Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Mayora merupakan putri kedua dari Bapak Riswandi dan Ibu Jumi Yetri, yang lahir pada 05 Mei 2003 di Kota Pangkalan Kerinci. Penulis menempuh pendidikan pada tahun 2008 di TK Pembina. Kemudian pada 2009 melanjutkan ke jenjang Sekolah Dasar di SDN Bernas kemudian melanjutkan ke jenjang MTSN 1 Pelalawan dan melanjutkan ke SMAN 1 Pangkalan Kerinci. pada tahun 2021 diterima sebagai mahasiswa Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau melalui jalur UMPTKIN. Pada tanggal 22 Juli hingga 30 Agustus, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Empat Balai. Kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Babussalam Pekanbaru pada 19 September hingga 30 November. Dengan niat dan motivasi yang tinggi penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Babussalam Pekanbaru.”** Telah melaksanakan Ujian Munaqasyah pada 10 Januari 2025 dan lulus dengan predikat **Cum Laude.**