

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
BERBANTU MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS VI DI
MIM KASIHAN I PACITAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Dalam Ilmu
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

DEVIKA ARFIANA FARAZENI

NIM : 1903096093

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devika Arfiana Farazeni

NIM : 1903096093

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program Studi : S1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTU MEDIA
TEKA-TEKI SILANG TERHADAP KEMAMPUAN
BERHITUNG SISWA KELAS VI DI MIM KASIHAN I
PACITAN**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 16 September 2023

at pernyataan,



Devika Arfiana Farazeni

NIM: 1903096093

SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185 Telepon
024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah Skripsi berikut ini:

Judul skripsi : "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbantu Media Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas VI Di MIM Kasihan I Pacitan"

Nama : Devika Arfiana Farazeni

NIM : 1903096093

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 3 Oktober 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.

NIP. 198107182009122002

Sekretaris Sidang/Penguji

Dra. Ani Hidavati, M.Pd.

NIP. 196112051993032001

Penguji Utama I

Zulaikhan, M.Ag., M.Pd.

NIP. 197601302005012001



Penguji Utama II

Mohammad Rofiq, M.Pd.

NIP. 199101152019031013

Pembimbing

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.

NIP. 198107182009122002

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 16 September 2023

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbantu Media Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas VI Di MIM Kasihan I Pacitan
Nama : Devika Arfiana Farazeni
NIM : 1903096093
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Program Studi : SI

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diajukan dalam sidang Munaqosah.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd

NIP: 19810718 200912 2002

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTU MEDIA TEKA-TEKI SILANG TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS VI DI MIM KASIHAN I PACITAN**

Nama : Devika Arfiana Farazeni

NIM : 1903096093

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung siswa serta kurangnya variasi model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan. Metode penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan yang berjumlah 26 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan penelitian ini diperoleh hasil uji-t dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,263 > 1,70562$. Serta nilai sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$ maka, nilai hipotesis pada penelitian ini adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan.

Kata Kunci : *TGT, TTS, kemampuan berhitung*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dengan hati yang tulus tercurahkan kehadirat Allah SWT., atas limpahan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Berbantu Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa di MIM Kasihan I Pacitan” dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah membawa umat Islam ke arah perbaikan dan kemajuan sehingga kita dapat hidup dalam konteks beradab dan modern. Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, meski sesungguhnya masih banyak dijumpai kekurangan.

Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati penulis ingin mengucapkan banyak rasa terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bapak Dr. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum
2. Kepala jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd
3. Sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd, juga selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dosen wali PGMI 19 C, bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I, yang telah memberikan arahan, nasihat, dan motivasi selama menempuh studi di UIN Walisongo Semarang.
5. Dosen, pegawai, dan seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.
6. Kepala madrasah MIM Kasihan I, bapak Ahmad Zaenudin, S.Pd.I dan wali kelas 6 MIM Kasihan I, ibu Rini Setiyani, S.Pd.I, beserta jajaran guru dan staf yang telah memberikan kesempatan, hiburan, dan fasilitas penelitian skripsi ini.

7. Bapak dan ibu orang tua penulis yang terkasih, yang senantiasa memberikan kasih sayang, do'a restu, serta keringat kerja keras bapak ibu hingga rutin mengirim uang saku. Terima kasih telah menjadi orang tua penulis.
8. Adik-adik tersayang penulis yang hingga kini masih semangat menimba ilmu dan selalu menjadi penghiburan dikala terpuruk. Meski sering bertengkar tetapi kalian kesayangan.
9. Keluarga besar tercinta yang selalu memberi presure akan pertanyaan tentang pernikahan, pekerjaan, dan pendidikan. Teruntuk pacar penulis, salam hearteu.
10. Sahabat-sahabat penulis yang telah mendampingi, membantu, menghibur, menemani, dan senantiasa memberi segala sesuatu yang penulis butuhkan selama ini. Kalian mewarnai rantauan penulis.
11. Seluruh keluarga besar PGMI Angkatan 2019 khususnya PGMI 19-C yang telah menjadi teman belajar dan berdiskusi dari semester awal hingga kini dan semoga berlanjut hingga nanti.
12. Seluruh keluarga besar Kelompok Pekerja Teater [KPT]beta UIN Walisongo Semarang yang senantiasa menjadi rumah kedua selama ini.

13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil demi terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dan kesempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan mendapat ridho dari Allah SWT. Aamiin Yarabbal ‘alamin.

Semarang, 15 September 2023

Penulis

Devika Arfiana Farazeni

NIM. 1903096093

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	11
BAB II MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT, MEDIA TEKA-TEKI SILANG, KEMAMPUAN BERHITUNG	13
A. Kajian Teori	13
B. Kajian Relevan	30
C. Hipotesis.....	37

BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	59
A. Deskripsi Data	59
B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	66
C. Pembahasan.....	71
D. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V PENUTUP.....	77
A. KESIMPULAN	77
B. SARAN	78
C. KATA PENUTUP.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	85
RIWAYAT HIDUP	139

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Hasil Uji Validitas Instrument Tes
Tabel 3.2	Hasil Uji Reabilitas Instrument Tes
Tabel 3.3	Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal
Tabel 3.4	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Instrumen Tes
Tabel 3.5	Interval Daya Pembeda Soal Instrument Tes
Tabel 3.6	Hasil Uji Daya Pembeda Soal Instrument Tes
Tabel 3.7	Interpretasi Koefisien Korelasi
Tabel 3.8	Interpretasi Koefisien Determinasi
Tabel 4.1	Hasil Uji Normalitas Pretest-Posttest
Tabel 4.2	Nilai Rata-Rata Pretest-Posttest
Tabel 4.3	Hasil Uji t (<i>Paired Sampel t-test</i>)
Tabel 4.4	Hasil Uji Koefisien Korelasi Biserial
Tabel 4.5	Hasil Uji Koefisien Determinasi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil Madrasah
Lampiran 2	Kisi-Kisi Uji Instrument Tes
Lampiran 3	Soal Uji Instrument Test
Lampiran 4	Kunci Jawaban Uji Instrument Test
Lampiran 5	Pedoman Penskoran
Lampiran 6	Daftar Nilai Uji Instrument Tes
Lampiran 7	Sampel Uji Coba Instrument Tes
Lampiran 8	Hasil Uji Validitas Soal
Lampiran 9	Hasil Uji Reliabilitas Soal
Lampiran 10	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal
Lampiran 11	Hasil Uji Daya Pembeda Soal
Lampiran 12	RPP Metode Konvensional
Lampiran 13	RPP model TGT berbantu media TTS
Lampiran 14	Media TTS
Lampiran 15	LKPD
Lampiran 16	Soal Pretest-Posttest
Lampiran 17	Kunci Jawaban Pretest-Posttest
Lampiran 18	Daftar Nilai Pretest-Posttest
Lampiran 19	Sampel Pretest-Posttest
Lampiran 20	Hasil Uji Normalitas
Lampiran 21	Hasil Uji Hipotesis (Uji-T)
Lampiran 22	Hasil Uji Korelasi Biserial
Lampiran 23	Hasil Uji Koefisien Determinasi
Lampiran 24	Surat Penunjukan Pembimbing

Lampiran 25	Surat Ko-Kurikuler
Lampiran 26	Surat Izin Riset
Lampiran 27	Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 28	Dokumentasi Penelitian
Lampiran 29	Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi bangsa yang sedang membangun seperti bangsa Indonesia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan secara tahap demi tahap. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif, dan efisien akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pokok pada penciptaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa, sesuai dengan tujuan nasional seperti tercantum dalam Alinea IV, Pembukaan UUD 1945.¹

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan demikian, akan menimbulkan perubahan dalam diri anak yang memungkinkan mereka berfungsi secara efektif dalam kehidupan masyarakat.²

Jadi dalam kehidupan suatu bangsa, pendidikan mempunyai peran penting untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa yang bersangkutan. Dalam proses pembelajaran

¹ Ihsan Fuad, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011) cet. VII hlm. 33

² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) cet. IX hlm. 34

suatu pendidikan, perlu proses belajar yang terarah agar tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai sebagaimana mestinya.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang terdapat di sekolah mulai dari SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi (PT). Hal ini dikarenakan matematika sendiri merupakan suatu ilmu yang dekat dengan kehidupan sehingga tidak terlepas dari aktivitas manusia sehari-hari. Dengan demikian, matematika dapat memberikan manfaat dalam kehidupan manusia dalam memecahkan suatu persoalan. Pentingnya ilmu matematika di dalam kehidupan menuntut manusia untuk dapat memahaminya dengan baik. Salah satu cara memahami matematika yakni melalui proses kegiatan pembelajaran yang terdapat di sekolah. Proses kegiatan pembelajaran matematika di sekolah menjadi sarana dan wadah bagi siswa, untuk menyadari keberadaan matematika di dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari terkait matematika.³

Matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan. Matematika menjadi mata pelajaran mutlak untuk dipelajari. Matematika merupakan pembelajaran yang berhubungan

³ Isrok'atun, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019) hlm. 3-4

dengan berfikir (nalar).⁴ Bagi beberapa peserta didik mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang cukup sulit. Salah satunya yaitu dengan hasil survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018. Indonesia berada di peringkat 73 dengan skor rata-rata 379. Untuk peringkat satu diduduki oleh China dengan skor rata-rata 591.⁵

Dalam hal ini penting bagi seseorang mempelajari dan memahami ilmu matematika dengan baik. Mengingat dalam kehidupan sehari-hari, setiap kegiatan seseorang memerlukan keterampilan berhitung yang mumpuni baik itu mengenai keuangan, pengukuran, dan sebagainya. Berbagai kegiatan yang berada di lingkungan pendidikan maupun masyarakat pada akhirnya menggunakan perhitungan. Maka dari itu, setiap individu hendaknya dapat berhitung matematika dengan tepat.

Kemampuan matematika atau kemampuan berhitung adalah kemampuan mendasar dan fundamental sebagai landasan untuk mempelajari bidang ilmu yang lebih luas. Indonesia memiliki kualitas pendidikan matematika yang

⁴ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Bandar Lampung : Aura Publishing, 2014) hlm. 2

⁵ OECD, "PISA 2018 Insights and Interpretations," *OECD Publishing* (2019): 64, <https://www.oecd.org/pisa/PISA2018InsightsandInterpretationsFINALPDF.pdf>. hlm. 42

tertinggal dari negara lain dan berada pada posisi terbawah menurut PISA.⁶

Berdasarkan observasi di sekolah yang hendak peneliti teliti, pelajaran matematika masih dipandang sulit oleh siswa di sekolah. Bahkan pembelajaran secara berkelompok pun belum pernah dilakukan. Guru hanya menyampaikan materi, memberi soal kemudian dikumpulkan atau langsung dikoreksi. Dalam hal ini siswa menjadi pasif dan jarang bertanya apa yang mereka kurang pahami. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan belajar dan menjadi tidak paham dengan materi matematika. Hal ini terlihat dari beberapa hasil evaluasi pembelajaran matematika yang masih rendah dan juga respon siswa yang masih kesulitan mengerjakan soal matematika.

Dalam buku *Media-Media Pembelajaran Matematika*, Hastuti mengatakan bahwa pembelajaran matematika berpusat pada guru dan siswa cenderung pasif dalam menerima pelajaran mengakibatkan siswa malas memecahkan masalah dan mengerjakan soal. Hal ini menjadi penyebab rendahnya kemampuan matematika siswa.⁷

⁶Adira Valentina dan Murfiah Dewi Wulandari, “Media Pembelajaran MABETA Untuk Memperkuat Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2022

⁷ Isrok’atun, *Media-Media Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019)

Wali kelas VI ibu Rini Setiyani, S.Pd.I menyampaikan bahwa siswa kelas VI masih kebingungan dalam cara menghitung atau menyelesaikan soal matematika. Bahkan beberapa siswa ada yang belum bisa berhitung. Secara perkembangan seharusnya siswa sudah bisa melakukan operasi perhitungan mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian tetapi siswa masih mengalami kesulitan akan hal itu. Setiap pelajaran matematika tidak sedikit siswa yang mengeluhkan mata pelajaran matematika. Mereka berfikir bahwa matematika itu pelajaran yang sulit dan memusingkan.⁸

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Masih rendahnya daya ingat siswa dalam berhitung khususnya pada materi dasar menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Kemampuan berhitung matematika siswa belum merata. Hanya beberapa siswa yang telah mampu berhitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian. Tetapi untuk pembagian itupun masih kesulitan.⁹

Berdasarkan hasil observasi langsung ke sekolah, MIM Kasihan I yang berlokasi di pelosok desa jauh dari kota mempengaruhi kondisi semangat belajar siswa sendiri.

⁸ Wawancara guru kelas VI di MIM Kasihan I 26 Februari 2023

⁹ Observasi langsung KBM di MIM Kasihan I dan kelas VI 25 Februari 2023

Minimnya penggunaan teknologi saat pembelajaran, sarana prasarana yang kurang memadai dan siswa yang tertinggal cenderung tidak diperhatikan oleh guru. Bahkan tidak sedikit siswa yang tidak didampingi belajar oleh orang tua di rumah. Tidak sedikit juga siswa yang kemampuan berhitungnya sangat kurang. Masih cukup banyak siswa didapati tidak mengerjakan PR, lebih memilih bermain daripada belajar, serta kemampuan berhitung yang masih kurang.¹⁰

Lingkungan tersebut dapat menimbulkan perubahan tingkah laku manusia. Hal ini karena manusia dapat dengan mudah dipengaruhi oleh keadaan lingkungan sekitar. Lingkungan belajar oleh para ahli sering disebut sebagai lingkungan pendidikan. Lingkungan pendidikan adalah segala kondisi dan pengaruh dari luar terhadap kegiatan pendidikan. Lingkungan belajar siswa yang berpengaruh terhadap belajar siswa terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.¹¹

Proses pembelajaran yang dilakukan saat ini juga cenderung pada pencapaian target materi kurikulum. Siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru saat mengajar. Dalam menyampaikan

¹⁰ Observasi langsung KBM di MIM Kasihan I dan wawancara guru koordinator MIM Kasihan I

¹¹ Fadhilaturrahmi, "Lingkungan Belajar Efektif Bagi Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, (Vol. 2 No. 2 2018) hlm. 61-69

materi pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah serta jarang menggunakan media dan model pembelajaran. Berdasarkan observasi langsung ke sekolah, peneliti menemukan sebagian besar kelas pembelajarannya masih menerapkan metode *teacher centered*.

Dengan suasana pembelajaran yang seperti itu, siswa menjadi pasif. Proses belajar satu arah yang monoton tersebut, mengurangi aktivitas belajar siswa. Kurangnya aktivitas belajar siswa akan berpengaruh juga terhadap hasil belajarnya. Sedangkan belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Bahkan beberapa siswa yang kurang dalam belajar cenderung diabaikan oleh guru karena dianggap lambat mengikuti pelajaran. Beberapa guru berfokus mengejar materi yang harus segera disampaikan kepada siswa.

Berdasarkan beberapa faktor tersebut, diperlukan suatu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran matematika agar kemampuan dan minat siswa semakin berkembang. Solusi untuk memecahkan permasalahan proses pembelajaran matematika yakni dengan menerapkan berbagai strategi atau cara belajar secara bertahap yang dilakukan secara langsung oleh siswa sendiri.

Seiring ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat guru sebagai pendidik perlu mengupgrade kualitas diri dalam mengajar. Sistem, kurikulum, dan sarana

prasarana pendidikan mengalami pembaharuan. Pembaruan-pembaruan disetiap dekade akhirnya membuat guru mau tidak mau harus berbenah diri untuk menjadi guru yang kompeten.

Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Alasan media permainan teka-teki silang dipilih karena permainan ini dapat mengasah otak, meningkatkan pengetahuan umum, dan mengembangkan daya berpikir anak. Permainan teka-teki silang juga dapat menguji pengetahuan, kecerdasan, dan ketelitian anak. Media teka-teki silang matematika ini menjadi bentuk inovasi baru dari media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran matematika di kelas.

Salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran adalah penggunaan model dan metode, perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan pembelajaran berpusat pada siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam penyajian materi pembelajaran.¹²

¹² Ziaratul Fadillah, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar”, *Skripsi*, (Jakarta: Program Studi Sarjana UIN Syarif Hidayatullah 2019)

Model pembelajaran kooperatif merupakan bagian strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai pembelajaran yang inovatif, yakni pembelajaran yang dapat mendorong siswa aktif. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe/model, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.¹³

Permainan teka-teki silang yang digunakan dalam penelitian ini adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak-kotak dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk permainan biasanya dibagi dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi. Permainan teka-teki silang dapat digunakan sebagai variasi dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada tahap turnamen karena dapat

¹³ Ratieh Widhiastuti, “Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, (Vol. IX No. 1, 2014), hal.48-56

menumbuhkan rasa kebersamaan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Teka-teki silang dalam pembelajaran akan mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pelajaran. Teka-teki silang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas terutama untuk menguatkan pencantolan konsep ke dalam memori.¹⁴

Penelitian tentang model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* sudah banyak dilakukan namun, perbedaannya pada penelitian ini divariasikan dengan penggunaan media teka-teki silang Matematika yang memuat materi operasi hitung dan kegiatan penyampaian materi yang menggunakan teka-teki silang Matematika tersebut. Alasan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang ini adalah dapat mengembangkan daya berpikir siswa, melatih siswa untuk bekerja sama dalam sebuah kelompok, menguji pengetahuan, dan ketelitian siswa, serta meningkatkan semangat belajar siswa. Dalam hal ini peneliti menciptakan situasi kegiatan pembelajaran dimana siswa mengalami belajar sambil

¹⁴ Annisah Kurniati, dkk., “Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat”, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, (Vol.06 No.02 2022)

bermain yang menyenangkan, sehingga diharapkan kemampuan berhitung siswa menjadi meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan agar penelitian terarah dan mencapai tujuan yang diharapkan, peneliti merumuskan masalah apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media teka-teki silang (TTS) terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidaknya penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan semua pihak terkait. Adapun secara garis besar, manfaat penelitian sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

1. Menambah pengetahuan siswa dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan
2. Meningkatkan sikap positif dan prestasi belajar

b. Bagi Guru

1. Menambah pilihan model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika sesuai dengan materi
2. Membantu guru dalam mengembangkan kemampuan berhitung sekaligus kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui media teka-teki silang

c. Bagi Peneliti

Menemukan hal baru dan menambah pengetahuan sebagai calon guru sehingga dapat digunakan sebagai bekal ketika mengajar

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*, MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG, DAN KEMAMPUAN BERHITUNG

A. Kajian Teori

a. Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament*

Peningkatan mutu serta kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan mengembangkan berbagai model pembelajaran. Pergeseran penting dalam dunia pendidikan harus segera direalisasikan, berawal dari pendekatan yang berpusat pada guru digantikan dengan pendekatan yang berpusat pada siswa. Oleh karena itu, diupayakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.¹⁵

Cooperative learning atau model pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang diupayakan untuk meningkatkan peran serta siswa,

¹⁵ Zakiyatu Maulidina, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal JPSD* (Vol. 04 No. 02 2018)

memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada para siswa untuk berinteraksi dan belajar secara bersama meskipun mereka berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda.¹⁶

Tujuan yang paling utama dalam pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan konsep, pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan yang dibutuhkan para siswa supaya mereka bisa memberikan kontribusi kepada kelompoknya serta diharapkan dapat menjadi anggota masyarakat yang bahagia kedepannya. Kelebihan model pembelajaran kooperatif adalah mudah untuk diterapkan, dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran, dan berlaku untuk semua tingkat/jenjang pendidikan.¹⁷

Model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) ini adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang kemudian disebut sebagai tim selama proses pembelajaran

¹⁶ Mashudi, dkk., *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme, Kajian Teoritis dan Praktis* (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 57

¹⁷ Zakiyatu Maulidina, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal JPSD* (Vo. 04 No. 02 2018)

berlangsung dengan bekerjasama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan bersama. Contoh teknik *Teams Games Tournament* yang dapat digunakan adalah kompetisi kuis dan tes untuk peserta didik.¹⁸

Perlu adanya variasi pembelajaran yang sesuai agar menstimulus kemampuan berhitung anak. *Teams Games Tournament* dapat dijadikan solusi untuk diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini mengaitkan aktivitas semua peserta didik tanpa melihat perbedaan status, yaitu dengan adanya belajar bersama teman sebaya, kegiatannya berupa permainan serta adanya penguatan. Model pembelajaran ini dapat memberikan rasa senang peserta didik. Selain itu, TGT mampu mendorong siswa agar menjadi lebih kompetitif, saling bekerjasama antar peserta didik serta lebih kreatif dan aktif ketika pembelajaran.¹⁹

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* disusun dalam dua tahap, yaitu pra-kegiatan dan detail kegiatan pembelajaran. Langkah-

¹⁸ Era Anjarwati, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Peserta Didik SMP”, *Skripsi*, (Lampung: Program Sarjana UIN Raden Intan, 2019) hal.20-23

¹⁹ Ana Solikhah, dkk., “Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak”, *Jurnal Kumara Cendekia*, (Vol. 7 No. 4 2019)

langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan

- 1) Materi dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* harus dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok. Guru harus mempersiapkan *work sheet* atau materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, serta guru harus mempersiapkan soal-soal turnamen beserta lembar jawaban.
- 2) Membagi peserta didik dalam beberapa kelompok
Guru harus membagi peserta didik dalam 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen dalam satu kelas. Pada fase ini guru hanya bertugas sebagai fasilitator, yaitu berkeliling apabila ada peserta didik yang ingin bertanya mengenai materi.
- 3) Membagi peserta didik kedalam turnamen Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament*, setiap meja turnamen terdiri atas 4-5 peserta didik yang homogen.

2. Detail Kegiatan Pembelajaran

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Pada saat penyajian

kelas peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik dalam bekerja kelompok dan dalam permainan karena skor dalam permainan akan menentukan kelompok pemenang dalam permainan.

2) Belajar dalam kelompok

Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Tujuan diadakannya kelompok ini adalah agar peserta didik lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan untuk mempersiapkan anggota kelompoknya dalam permainan. Dalam belajar kelompok ini peserta didik mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan konsep teman satu kelompoknya.

3) Permainan atau Game

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dalam penyajian kelas dan diskusi kelompok. Dalam permainan biasanya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Masing-masing tim

mengirimkan satu perwakilan kelompoknya untuk bertanding. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan skor, dimana skor yang diperoleh nanti akan dikumpulkan dan skor yang telah dikumpulkan tersebut yang akan menjadi penentu pemenang dalam permainan.

4) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen atau permainan berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok pemenang dari permainan. Kelompok yang menjadi pemenang akan mendapatkan reward atau hadiah dari guru²⁰

Menurut pendapat lainnya, langkah-langkah *Teams Games Tournament* terbagi menjadi fase- fase sebagai berikut:

1. Fase-1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar

²⁰ Era Anjarwati, “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Peserta Didik SMP”, *Skripsi*, (Lampung: Program Sarjana UIN Raden Intan, 2019) hal.20-23

2. Fase-2: Menyajikan informasi, siswa mendapatkan informasi dari demonstrasi atau melalui bahan bacaan yang disajikan guru
3. Fase-3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, guru menjelaskan kepada siswa mengenai pembentukan kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
4. Fase-4: Membimbing kelompok, guru membimbing kelompok- kelompok belajar pada saat pengerjaan tugas kelompok
5. Fase-5: Evaluasi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6. Fase-6: Memberikan penghargaan, guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.²¹

b. Media Permainan Teka-Teki Silang

Teka-teki silang merupakan suatu permainan yang terdiri atas kotak-kotak kosong berwarna putih didalamnya terdapat huruf kunci yang membentuk suatu

²¹ Harry Priyatna Putra, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, (Vol. 6 No. 3 2017)

kata yang merupakan petunjuk jawaban dari suatu pertanyaan yang diberikan.²²

Teka-teki silang (*crossword puzzle*) termasuk dalam jenis permainan yang dapat mengasah otak. Teka-teki silang (*crossword puzzle*) merupakan suatu pendekatan yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga dapat merangsang daya pikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui teka-teki silang (*crossword puzzle*) peserta didik akan mempelajari sesuatu yang rumit serta peserta didik akan berpikir bagaimana teka-teki silang (*crossword puzzle*) ini dapat dijawab dengan benar.²³

Permainan edukatif teka-teki silang mendorong siswa untuk berlomba-lomba memecahkan teka-teki yang diberikan karena pada dasarnya peserta didik menyukai belajar sambil bermain dan akan membuat peserta didik merasa senang.

²² Zakiyatu Maulidina, dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal JPSD* (Vol.04 No.02 2018)

²³ Almira Nurkusuma, “Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”, *Artikel Penelitian, 2020*

Teka-teki silang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.²⁴

Peneliti menggunakan permainan teka-teki silang sebagai media pembelajaran matematika karena diarpakan dapat meningkatkan aktivitas, hasil belajar, dan keterampilan peserta didik. Mengisi teka-teki silang dalam kondisi pikiran yang jernih dan tenang akan membuat memori otak kuat sehingga daya ingat pun meningkat.

Antusias belajar peserta didik juga dapat ditingkatkan karena penggunaan teka-teki silang sendiri menuntut peserta didik untuk aktif dan didalam teka-teki silang sendiri terdapat banyak kegiatan yang dilakukan secara bersamaan seperti, mendengarkan, menulis, menggambar, mengatur mental dan emosional, serta berfikir.

Teka-teki silang merupakan permainan sederhana yang banyak dimainkan dari berbagai kalangan. Cara bermain permainan ini memang sederhana, hanya merangkaikan jawaban soal dengan benar dan mengisikan jawabannya pada kotak kosong yang tersedia

²⁴ Almira Nurkusuma, dkk., "Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik", *Artikel Penelitian* 2020

di papan teka-teki silang namun jawaban satu dengan yang lainnya harus saling berkaitan. Apabila satu jawaban salah maka akan sulit menemukan jawaban kata dari soal selanjutnya. Aturan permainan ini, kata yang dimasukkan minimal berjumlah tiga huruf, terdapat kata yang tersusun secara mendatar dan menurun dan kata yang tidak berkaitan itu dibatasi dengan kotak hitam.²⁵

Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi permainan teka-teki silang yang biasanya menggunakan huruf membentuk suatu kata, diubah menggunakan angka dan simbol matematika membentuk hasil dari operasi hitung bilangan cacah. Teka-teki silang matematika yang peneliti gunakan memuat pertanyaan-pertanyaan terkait operasi hitung bilangan cacah. Peserta didik mengisikan jawabannya pada kotak yang rumpang. Jawaban itu sendiri saling berkaitan satu sama lain. Teka-teki silang juga memuat petunjuk pengerjaan.

Teka-teki silang menjadi salah satu alternatif yang dapat mengoptimalkan potensi peserta didik sehingga dalam belajar matematika peserta didik akan lebih aktif dan kreatif.

²⁵ Mohammad Andi Wasgito, “Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri Kalianget”, *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, (Vol. 2 No. 3 2014) hlm. 40

Kelebihan media teka-teki silang yaitu diantaranya:

- 1) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam menjawab soal karena terdapat unsur permainan didalamnya
- 2) Merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif
- 3) Mengasah otak karena melatih koordinasi mata, tangan, nalar, dan kesabaran
- 4) Memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru
- 5) Melatih logika peserta didik
- 6) Memacu peserta didik untuk teliti dalam mengerjakan soal.²⁶

Sedangkan kekurangan media teka-teki silang yaitu diantaranya: membutuhkan ketelitian dan waktu lebih dalam membuat soal. Pembuatan soal lebih sulit karena jawaban, petunjuk, maupun jumlah kotak yang tersedia harus tepat, serta suasana di dalam kelas akan menjadi gaduh apabila guru tidak dapat mengendalikan kelas dengan baik.

²⁶ Annisah Kurniati, dkk., “Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat”, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 06 No.02 2022)

c. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung terdiri dari dua kata yaitu kemampuan dan berhitung. Kemampuan adalah kapasitas individu untuk melaksanakan berbagai tugas dalam pekerjaan tertentu.²⁷ Sedangkan berhitung secara etimologi adalah mengerjakan hitungan, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.²⁸ Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung merupakan kemampuan individu dalam penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Berhitung adalah bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan terutama penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.²⁹ Secara singkat berhitung merupakan pengetahuan tentang bilangan. Menurut Sumadi Suryabrata, berhitung adalah aktivitas mendasar yang mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik.³⁰

²⁷ Latifah, Analisis Pengaruh Kompetensi dan Kemampuan Personal Terhadap Kinerja, *Jurnal Forum Ekonomi*, (Vol. 20 No. 2 2018)

²⁸ Kemendikbud RI, “KBBI Daring” last modified 2022, akses pada 26 Agustus 2023, kbbi.kemendikbud.go.id/entri/berhitung.

²⁹ Muhlisrarini, Ali Hamzah, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014) hal. 90

³⁰ Dali S. Naga dalam Mulyono Abdurrahman, *Peserta didik Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), hal. 203

Salah satu dari perkembangan kognitif anak meliputi kemampuan aritmatika yang di dalamnya terdapat kemampuan mengenali atau menghitung angka, menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar dan mengenal penambahan dan pengurangan.³¹

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam matematika. Kegiatan yang dilakukan dalam berhitung pada seseorang dengan cara mengurutkan bilangan atau membilang serta mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari anak. Kemampuan berhitung merupakan dasar dalam mengembangkan kemampuan matematika untuk kesiapan mengikuti pendidikan dasar. Secara bertahap guru dapat memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung peserta didik.

³¹ Marlina, dkk., “Pengaruh Penerapan Teori Flavell Terhadap Kemampuan Berhitung Anak”, *Jurnal Tumbuh Kembang*, Vol. 4 No. 1 2017

Keterampilan berhitung peserta didik dapat diamati dalam indikator-indikator keterampilan berhitung yang meliputi:

- a. Memecahkan kasus matematika yang melingkupi kemampuan memahami suatu persoalan dan merancang model problem
- b. Paham dan menguasai konsep matematika
- c. Mengaplikasikan intelektual pola maupun sifat
- d. Mengemukakan suatu masalah dengan simbol atau diagram untuk memperjelas suatu masalah.³²

Kemampuan aritmatika berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain, mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, dengan menggunakan konsep dari kongkrit keabstrak, menghubungkan konsep

³² Aryani dalam Riswana M, dkk., “Implementasi Media Flash Card: Studi Eksperimental Untuk Keterampilan Berhitung Siswa”, *Elementry School*, (Vol. 8 No. 1 hal. 8-9 2021)

bilangan dengan lambing bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.³³

Berdasarkan teori diatas, teori kemampuan berhitung yang peneliti gunakan sebagai penelitian kemampuan berhitung adalah teori menurut Marlina. Adapun indikator kemampuan berhitung sebagai berikut:

1. Menghitung angka
2. Menyebutkan urutan bilangan
3. Menghitung benda
4. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
5. Mengenal penambahan dan pengurangan.³⁴

Dalam prinsip berhitung teori Flavell anak tidak hanya lewat diajarkan tetapi dengan dilibatkan permainan menghitung langsung praktik. Jadi ketika anak sudah mempunyai ketertarikan untuk menghitung segala sesuatu, maka mereka mulai dapat diajarkan hal-hal yang dapat dihitung. Berbagai benda yang ada di sekitar dapat digunakan

³³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing 2016) Cet. I Hal. 52-53

³⁴ Marlina, dkk., “Pengaruh Penerapan Teori Flavell Terhadap Kemampuan Berhitung Anak”, *Jurnal Tumbuh Kembang*, Vol. 4 No. 1 2017

untuk melatih peserta didik berhitung, berpikir logis dan matematis. Beberapa contoh melatih peserta didik mengenal bilangan:

1. Bercerita dengan permainan kartu angka
2. Permainan angka
3. Permainan berhitung
4. Menyanyi angka
5. Teka-teki angka dan jumlah³⁵

Terdapat faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal dibagi menjadi:

- a. Faktor jasmaniah, yang meliputi faktor kesehatan (kemampuan mengingat, kemampuan penginderaan seperti melihat, mendengarkan dan merasakan) dan cacat tubuh.
- b. Faktor psikologis, yang meliputi usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, intelegensi, perhatian, bakat, minat, emosi, motivasi/cita-cita, perilaku/sikap, konsentrasi, kemampuan/unjuk

³⁵ Milliannoor, “Upaya Mengembangkan Kognitif Dalam Mencocokkan Bilangan Dengan Lambang Bilangan Melalui Model Make a Match”, JEA Vol.2 Issue 2, 2016

hasil kerja, rasa percaya diri, kematangan dan kelelahan.

Kemudian faktor eksternal dibagi menjadi:

- a. Faktor keluarga, karena keluarga adalah lingkungan pertama yang paling berpengaruh pada kondisi anak sebelum kondisi disekitar anak (masyarakat dan sekolah).
- b. Faktor sekolah, karena sekolah merupakan tempat belajar anak setelah di keluarga serta sebagian besar waktu belajar anak dihabiskan di sekolah.
- c. Faktor masyarakat, selain di keluarga dan sekolah, anak juga berinteraksi dengan lingkungan di masyarakat. Pergaulan anak dengan orang lain mempengaruhi bagaimana anak dalam belajar.³⁶

d. Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah

Pengertian Bilangan Cacah Bilangan cacah adalah himpunan bagian dari bilangan bulat yang dimulai dari angka 0 dan dilanjutkan dengan bilangan bulat positif, yaitu $\{0, 1, 2, 3, \dots\}$. Bilangan cacah merupakan

³⁶ Herawati, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Melalui Penerapan Teori Multiple Intelligences Pada Siswa Kelas IV SD", Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNMUH Makassar 2021

gabungan dari angka nol $\{0\}$ dan bilangan asli. Contoh
Bilangan Cacah = $\{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, \dots\}$

Berikut ini adalah beberapa ciri – ciri bilangan cacah,
antara lain.

1. Himpunan bilangan bulat yang tidak negatif.
2. Bilangan cacah selalu tidak akan bertanda negatif.
3. Simbol bilangan cacah adalah **C**.
4. Himpunan bilangan asli yang ditambah nol.

Aturan pengerjaan soal operasi hitung campuran:

Pertama: Operasi hitung yang berada di dalam kurung ().

Kedua: Operasi perkalian (\times) atau pembagian (\div)
pengerjaannya dimulai dari kiri.

Ketiga: Operasi penjumlahan (+) atau pengurangan ($-$)
pengerjaannya dimulai dari kiri.

B. Kajian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zakiyatu Maulidina pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Permainan TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa”

Berdasarkan hasil analisis data uji t-test menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh sebesar 5,798, sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (db) 66 diperoleh sebesar 1,996. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,798 > 1,996$),

sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai post-test siswa dari kedua kelas. Pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 78,36, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 69,53. Selanjutnya dilakukan penghitungan uji keefektifan relatif, maka diperoleh hasil ER sebesar 47,22%. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember.³⁷

Pada penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Persamaannya terdapat pada variabel X model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media permainan TTS. Sedangkan untuk perbedaannya pada variabel Y dimana penelitian ini variabel Y adalah hasil belajar siswa. Populasi dan sampel pada penelitian ini juga berbeda. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental jenis *pretest-posttest control group design*. Uji hipotesis

³⁷ Zakiyatu Maulidina, dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal JPSD*, 2018

penelitian menggunakan *independent sample t-test* sedangkan peneliti menggunakan *paired sample t-test*. Materi pencapaian pada penelitian ini adalah IPA sedangkan materi peneliti matematika.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Widyaningsih, pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Manik-Manik Terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 01 Trimoharjo Kab. Oku Timur”

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan berhitung pada mata pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dalam pengujian hipotesis menggunakan analisis data uji t sample independen. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh taraf signifikan ($\text{sig} < 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima pada penelitian ini. Artinya pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT ini berpengaruh terhadap keterampilan berhitung matematika peserta didik kelas I di SD Negeri 01 Trimoharjo Kab. Oku Timur yang dimana antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan.³⁸

Persamaan pada penelitian ini terdapat pada variabel X yaitu penggunaan model pembelajaran berbantu media pembelajaran dan variabel Y yaitu keterampilan berhitung siswa. Namun untuk media pembelajaran yang peneliti gunakan berbeda yaitu teka-teki silang sedangkan penelitian ini menggunakan media manik-manik. Perbedaan juga terdapat pada jenis penelitian dimana penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental design* tipe *pretest-posttest control group design*. Populasi dan sampel penelitian berbeda. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan *independent sample t-test*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh I Kadek Tony Suantara, dkk., pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA”

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh $t_{hit} = 3,82$ dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 72$ diperoleh $t_{tab} = 2,00$, $t_{hit} = 3,82 > 2,00$. Perhitungan nilai rata-rata

³⁸ Putri Widianingsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Manik-Manik Terhadap Keterampilan Berhitung Matematika Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 01 Trimoharjo Kab.Oku Timur”, Skripsi, Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2023

siswa yang mengikuti pembelajaran Kooperatif tipe TPS berbantuan media permainan TTS ($= 82,69$) > dengan siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional ($=73,94$). dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TPS berbantuan media permainan TTS berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD.³⁹

Pada penelitian ini terdapat persamaan variabel X penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantu media TTS. Namun tipe model pembelajaran kooperatif penelitian ini yaitu *Think Pair Share*. Penelitian ini juga menggunakan analisis statistik inferensial. Perbedaan lain terdapat pada jenis penelitian ini *non equivalent posttest only control group design*, populasi dan sampel, serta kompetensi pada penelitian ini adalah pengetahuan IPA.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurhaliza pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Stick Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Murid Kelas 1 SD Inpres Paku Kabupaten Gowa”

³⁹ I Kadek Tony Suantara, dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.3 No.4 2019

Berdasarkan hasil Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 21 dengan uji paired sampel t test taraf signifikan 0,05 atau 5 % dengan two tailed dengan mendapatkan nilai t_{Hitung} sebesar 12,980 . Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ atau 5% dan $df = N - k = 26 - 1 = 25$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,059$ Setelah diperoleh t_{Hitung} 12,980 dan t_{Tabel} 2,059 maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $12,980 > 2,059$. Berdasarkan hasil dari t_{Hitung} dan t_{Tabel} , dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti terdapat pengaruh media stick angka terhadap kemampuan berhitung murid kelas 1 sd inpres paku kabupaten gowa⁴⁰

Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel Y kemampuan berhitung siswa. Metode penelitian *pre-eksperimental design one group pretest posttest design*. Analisis yang digunakan teknik analisis statistik inferensial. Sedangkan terdapat perbedaan pada variabel X penelitian ini media stick angka, populasi dan sampel penelitian.

⁴⁰ Siti Nurhaliza, “Pengaruh Penggunaan Media Stick Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Murid Kelas 1 Inpres Paku Kabupaten Gowa”, *Skripsi*, (Makassar: Program Sarjana UNMUH Makassar 2020)

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ziaratul Fadillah pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Sekolah Dasar”

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t pada taraf nyata 5% diperoleh nilai signifikansi 0,003 yang bernilai kurang dari $\alpha = 0,05$ dan berdasarkan hasil perhitungan uji pengaruh dengan menggunakan effect size dengan nilai 0,42 maka disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa pada Sekolah Dasar.

Pada penelitian ini terdapat persamaan yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Perbedaan terdapat pada variabel Y, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian.⁴¹

⁴¹ Ziaratul Fadillah, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar”, *Skripsi*, (Jakarta: Program Studi Sarjana UIN Syarif Hidayatullah 2019)

C. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data-data yang terkumpul.⁴² Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan kajian teori yang dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan

H_a : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan

⁴² Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1989), hlm.71

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan tipe penelitian yang lebih akurat dalam hal mencari suatu pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain namun dalam kondisi yang terkendalikan, atau singkatnya sangat akurat dalam menentukan sebuah hubungan sebab akibat.⁴³ Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Metode penelitian ini merupakan rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding.⁴⁴

Bentuk penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, merupakan desain penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen melalui perlakuan. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams*

⁴³ A. Muri Yusuf. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), Hlm.77

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Hal. 61

Games Tournament berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI MIM Kasihan I Pacitan yang beralamatkan di RT 06 RW 06 Glagahombo Desa Kasihan, Kec. Tegalombo, Kab. Pacitan. Alasan peneliti memilih tempat ini dikarenakan pada saat peneliti mengajar selama kurang lebih 1 bulan di MIM Kasihan I Pacitan ini terdapat permasalahan yang menarik perhatian peneliti diantaranya siswa yang belum pernah belajar kelompok, siswa kelas VI yang sudah seharusnya lancar berhitung tetapi masih belum lancar dalam berhitung matematika dasar, serta guru yang minim menerapkan variasi model dan media pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan rentang waktu pelaksanaan yakni tanggal 1 hingga 30 Agustus 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI MI Muhammadiyah Kasihan I Pacitan yang berjumlah 26 siswa.

Dalam mengambil sampel, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel yaitu dengan jumlah 26 siswa.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

a. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.⁴⁵ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang dengan indikator sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan materi pembelajaran dan membagi kelompok peserta didik
- b) Menyajikan materi pembelajaran dan permainan teka-teki silang
- c) Memfasilitasi peserta didik belajar dalam kelompok
- d) Mengadakan permainan teka-teki silang matematika yang dikerjakan secara berkelompok

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Hal. 61

e) Mengumumkan pemenang turnamen dan mengkonfirmasi pemahaman materi peserta didik.

b. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁴⁶

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung yakni hasil sebagai pengaruh variabel bebas dengan indikator sebagai berikut:

- a) Mampu menghitung angka
- b) Mampu menyebutkan urutan bilangan
- c) Mampu menghitung benda sekitar
- d) Mampu menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan
- e) Mampu mengenal penambahan dan pengurangan

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara tertentu atau teknik-teknik tertentu yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data.⁴⁷ Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif....*, Hal. 61

⁴⁷ Amri Darwis, *Metode Penelitian Pendidikan Islam*, (Jakarta Rajawali Pers. hal.56 2014)

1. Observasi

Observasi yaitu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengkaji atau mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.⁴⁸

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi tidak terstruktur yaitu pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran matematika di kelas VI MIM Kasihan I Pacitan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengancara bertanya langsung kepada pihak yang diwawancarai. Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas VI MIM Kasihan I Pacitan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran dan kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan.

3. Tes

Tes digunakan untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes ini

⁴⁸ Adhi Kusumastuti, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm. 66

dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi.⁴⁹

Pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes ini digunakan untuk mengukur besarnya kemampuan objek yang diteliti. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* merupakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran dan perlakuan guna mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *Posttest* merupakan tes yang dilakukan sebagai bahan evaluasi dan dikerjakan di akhir pembelajaran setelah siswa menerima pembelajaran tentang operasi hitung campuran bilangan cacah.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk jawaban singkat berjumlah 10 soal. Sebelumnya soal-soal tersebut sudah terlebih dahulu diuji cobakan serta perhitungan uji instrument tes.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu⁵⁰ guna memperoleh data langsung dari

⁴⁹ Yuni Rakhmawati, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, 2011
hlm. 111

⁵⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), Hlm. 330-331

tempat penelitian, diantaranya; buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, serta data-data yang relevan dengan penelitian.

Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan siswa kelas VI di MIM Kasihan I tahun ajaran 2023/2024 dan mengenai sekolah dasar tersebut.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Uji Coba Instrument Tes

a. Analisis Validitas

Validitas suatu instrument merupakan suatu ukuran yang menunjukkan seberapa jauh instrument itu benar-benar mengukur (objek) yang hendak diukur. Semakin tinggi validitas suatu instrument, berarti semakin baik juga instrument itu dapat digunakan.⁵¹

Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu soal. Soal-soal yang valid akan digunakan sebagai soal pretest atau sebagai soal posttest pada kelas eksperimen, sedangkan soal yang tidak valid, tidak akan digunakan sebagai soal pretest ataupun posttest. Instrument tes diuji

⁵¹ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana, 2014), Hlm.234

cobakan kepada siswa kelas VI di MIS Mambaul Huda Ngabar. Data hasil uji coba ini nantinya akan diolah dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* di bawah ini:

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

Keterangan :

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” product moment

N = Banyaknya peserta

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X (item)

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y (total)

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor X (item)

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor Y (total)

$\sum XY$ = Hasil perkalian antara skor X dan Y

Hasil perhitungan tersebut, kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila nilai $r_{xy} >$ nilai r_{tabel} maka instrumen tes dikatakan valid, sedangkan apabila $r_{xy} < r_{tabel}$ maka instrumen tes dikatakan tidak valid.⁵²

⁵² Arikunto, Suharsini., *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara 2012) hlm. 119

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Jumlah Soal	20
Jumlah Siswa	27
Butir Soal Valid	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20
Butir Soal Tidak Valid	2, 9, 11, 12, 17
Jumlah Soal Valid	15
Jumlah Soal Tidak Valid	5

Berdasarkan hasil uji validitas butir soal diketahui soal yang valid berjumlah 15 soal. Soal yang digunakan untuk soal pretest dan posttest ada 10 soal diambil dari 15 soal yang dinyatakan valid, 10 soal tersebut yaitu nomor 1,4,6,7,8,10,14,15,19 dan 20.

b. Analisis Reliabilitas

Reliabilitas merupakan taraf kepercayaan yang tinggi atau ketepatan hasil.⁵³ Suatu instrumen yang dikatakan reliabel adalah ketika instrumen dicobakan berkali-kali namun hasilnya tetap sama. Reliabilitas pada hakikatnya menguji kesamaan pertanyaan tes apabila diberikan beberapa kali pada

⁵³ Arikunto Suharsini, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara,1990) hlm.100

objek yang sama. Cara menentukan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas tes

1 = bilangan konstanta

s_i^2 = varians butir

s_t^2 = varians total

n = jumlah butir

Jika diperoleh hasil r_{11} maka selanjutnya dibandingkan dengan r_{tabel} taraf signifikan $\alpha= 5\%$:

- Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka dinyatakan reliabel
- Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka dinyatakan tidak reliabel

Kriteria pengujian reabilitas menurut Suharsimi Arikunto yang digunakan sebagai berikut:⁵⁴

$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$ sangat rendah

$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ rendah

$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$ cukup

$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ tinggi

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$ sangat rendah

⁵⁴ Arikunto, S. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta:PT.Bumi Aksara, 2012) hlm.212

Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrument Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,900	15

Berdasarkan uji reliabilitas instrumen tes diketahui bahwa r_{tabel} dengan signifikan $\alpha=0,05$ dan r_{hitung} sebesar 0,900 sehingga instrumen yang diuji cobakan reliabel karena $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$.

c. Analisis Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar atau salah suatu soal pada tingkat tertentu dan dinyatakan dalam bentuk indeks. Indeks kesukaran erat kaitannya dengan indeks daya pembeda. Jika soal terlalu mudah atau terlalu sulit, maka daya pembedanya menjadi buruk karena baik siswa kelompok atas maupun bawah akan dapat menjawab soal tersebut dengan tepat atau sama sekali tidak dapat menjawab soal tersebut dengan tepat.⁵⁵

⁵⁵ Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) hlm. 223

Untuk menentukan tingkat kesukaran suatu instrumen digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Dengan interpretasi tingkat kesukaran terdapat dalam table berikut :

Tabel 3.3 Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Kriteria
$TK < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq TK \leq 0,70$	Sedang
$TK > 0,70$	Mudah

Tabel 3.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrument Tes

Kategori	Butir Soal	Jumlah
Sukar	7, 8, 15, 16, 20	5
Sedang	5, 6, 10, 13, 14, 17, 18, 19	8
Mudah	1, 2, 3, 4, 9, 11, 12	7
Jumlah		20

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 5 soal kategori sukar, 8 soal kategori sedang, dan 7 soal kategori mudah.

d. Daya Beda Soal

Uji daya pembeda adalah alat ukur untuk mengetahui kemampuan suatu soal untuk membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah.⁵⁶ Dalam mencari nilai daya pembeda, peneliti menggunakan rumus:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} = \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan :

DP = Daya pembeda

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

⁵⁶ Fatimah, dkk., "Analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor", Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam (Vol.8 no.2 tahun 2019), 37-64

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Berikut klasifikasi daya pembeda:

Tabel 3.5 Interval Daya Pembeda

Interval Daya Pembeda	Kriteria
0,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Hasil dari uji daya pembeda soal dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes

Kategori	Butir Soal	Jumlah
Jelek	1, 2, 3, 4, 9, 11, 12, 17	8
Cukup	5, 7, 8, 20	4
Baik	6, 10, 13, 14, 15, 16, 18, 19	8
Baik Sekali	-	-

Berdasarkan tabel hasil di atas dapat di simpulkan bahwa terdapat 8 soal kategori baik, 4 soal kategori cukup, dan 8 soal kategori jelek.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan dari kemampuan berhitung siswa kelas VI sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantu media teka-teki silang. Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan bantuan SPSS25. Berikut pengujian yang akan dilakukan, yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu data atau variabel berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji *Shapiro-wilk*, karena jumlah sampel yang diteliti <50. Dengan menggunakan rumus uji normalitas sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i)]^2$$

Keterangan:

D = berdasarkan rumus di bawah

a_i = Koefisien test Shapiro Wilk

X_{n-i+1} = Angka ke $n - i + 1$ pada data

X_i = Angka ke i pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

X_i = Angka ke i pada data

\bar{x} = Rata-rata data

Pengolahan data dalam uji normalitas ini, peneliti menggunakan bantuan software SPSS25.

Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* dengan hipotesis:

H_0 : data berdistribusi normal

H_a : data tidak berdistribusi normal

Dengan penarikan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi $<0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.⁵⁷

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis wajib dilakukan untuk memperoleh keputusan signifikansi penerimaan atau penolakan opini yang disampaikan dalam hipotesis penelitian.⁵⁸ Rumus uji t yang digunakan merupakan uji t berpasangan (*Paired sample t test*).

⁵⁷ Nuryadi, dkk., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibukumedia, 2017), hlm. 87

⁵⁸ Jim Hoy Yam, "Hipotesis Penelitian Kuantitatif", *Jurnal Ilmu Administrasi* (Vol.3 No.2 2021

Uji paired sample t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel berpasangan. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama namun mempunyai dua data (pretest dan posttest).

Uji t berpasangan (*paired sample t test*) merupakan salah satu metode pengujian yang dapat digunakan untuk membandingkan rata-rata kemampuan berhitung sebelum dan sesudah perlakuan. Rumus *paired sample t test* sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(n \cdot \sum D^2 - (\sum D)^2)}{n-1}}}$$

Keterangan :

D = selisih nilai sesudah dan sebelum (posttest-pretest)

N = banyak sampel

Uji ini dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan yakni:

Ho : tidak terdapat pengaruh

Ha : terdapat pengaruh

Pada penelitian ini uji analisis *paired sample t test* peneliti menggunakan bantuan program software SPSS25.

Ketentuan dalam pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif teams games tournament berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh model pembelajaran teams games tournament berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa.

c. Uji Korelasi Biserial

Koefisien korelasi merupakan angka yang digunakan untuk mengetahui hubungan variabel X (penerapan model pembelajaran kooperatif teams games tournament berbantu media pembelajaran teka-teki silang) terhadap variabel Y (kemampuan berhitung siswa). Dengan hipotesis sebagai berikut :

- H_0 : berarti tidak terdapat korelasi atau hubungan positif pada penggunaan model pembelajaran kooperatif teams games tournament terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI.

- H_a : terdapat korelasi atau hubungan positif pada penggunaan model pembelajaran kooperatif teams games tournament terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI.

Dengan kriteria pengujian $\alpha = 5\%$ (0,05). Data yang digunakan merupakan hasil pretest posttest pada kelas VI di MIM Kasihan I Tegalombo.

Rumus korelasi biserial sebagai berikut:

$$r_{bis} = \frac{\bar{x}_p - \bar{x}_q}{S_t} \cdot \frac{pq}{Y}$$

Keterangan:

r_{bis} = Koefisien biserial

\bar{x}_p = mean skor tes kelompok subjek yang menjawab benar

\bar{x}_q = mean skor tes seluruh subjek

S_t = Standar deviasi gabungan data dua kelompok

p = Proporsi subjek yang menjawab benar

q = Proporsi subjek yang menjawab salah (1- p)

Y = ordinat kurva normal pada proporsi p dan q

Dalam uji analisis korelasi biserial, peneliti menggunakan bantuan SPSS25. Kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka H_0 diterima (tidak terdapat korelasi)
- Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak (terdapat korelasi)

Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Korelasi⁵⁹

Interval Koefisien	Tingkatan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

d. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel x (penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantu media teka-teki silang) terhadap variabel y (kemampuan berhitung siswa).

Besarnya koefisien determinasi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi

r = Koefisien korelasi

Uji analisis koefisien determinasi, peneliti menggunakan bantuan software SPSS25.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2012) hlm.186

Tabel 3.8 Interpretasi Koefisien Determinasi⁶⁰

Interval Koefisien	Tingkatan
0% - 19,99%	Sangat lemah
20% - 39,99%	Lemah
40% - 59,99%	Sedang
60% - 79,99%	Kuat
80% - 100%	Sangat Kuat

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2012) hlm.186

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di MIM Kasihan I Pacitan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media pembelajaran teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *pre-experimental* dengan menggunakan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* dengan sampel penelitian kelas VI sebanyak 26 siswa. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 1 hingga 30 Agustus 2023.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode tes dan dokumentasi. Metode tes digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat kemampuan berhitung siswa sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan instrument penelitian yang akan diujikan kepada kelas tersebut.

Sebelum instrument tes disebarkan kepada responden, dilakukan uji coba instrument terlebih dahulu kepada siswa kelas VI di MIS Mambaul Huda Ngabar dengan subjek berjumlah 27 siswa. Uji coba instrument diujikan dengan

empat pengujian yaitu uji validitas, realibilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda pada soal uji coba. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data siswa yang berupa nama siswa, dokumentasi selama penelitian, serta profil umum MIM Kasihan I Pacitan. Penelitian pada kelas VI dilakukan sebanyak empat kali pertemuan.

Pertemuan pertama guru hanya memberikan materi operasi hitung campuran bilangan cacah tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dan tanpa berbantu media pembelajaran teka-teki silang, kemudian siswa diberikan soal pretest dengan jumlah 10 soal jawaban singkat yang sebelumnya sudah di uji validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soalnya.

Pertemuan kedua guru memberikan materi operasi hitung campuran penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media pembelajaran teka-teki silang. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok kecil beranggotakan 6-7 anak kemudian guru menyajikan materi berbantuan media teka-teki silang. Siswa bersama guru menyelesaikan teka-teki silang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Kemudian siswa diberi waktu untuk mempelajari kembali materi yang

telah disampaikan guru secara berkelompok. Setelah itu guru mengadakan tournament antar kelompok. Setiap kelompok diberi teka-teki silang matematika terkait operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Siswa menyelesaikan teka-teki secara berkelompok kemudian kelompok yang selesai terlebih dahulu dengan jawaban benar adalah pemenangnya.

Pertemuan ketiga guru memberikan materi operasi hitung campuran perkalian dan pembagian bilangan cacah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media pembelajaran teka-teki silang. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok kecil beranggotakan 6-7 anak kemudian guru menyajikan materi berbantuan media teka-teki silang. Siswa bersama guru menyelesaikan teka-teki silang operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah. Kemudian siswa diberi waktu untuk mempelajari kembali materi yang telah disampaikan guru secara berkelompok.

Setelah itu guru mengadakan tournament antar kelompok. Setiap kelompok diberi teka-teki silang matematika terkait operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah. Siswa menyelesaikan teka-teki secara berkelompok kemudian kelompok yang selesai terlebih dahulu dengan jawaban benar adalah pemenangnya.

Pertemuan keempat yaitu guru memberikan soal posttest dengan jumlah 10 soal jawaban singkat kepada siswa. Posttest dikerjakan secara individu. Selama posttest berlangsung, sikap siswa saat mengerjakan berbeda dari saat pretest. Siswa tidak mengeluhkan kesulitan berhitung seperti sebelumnya tetapi siswa jauh lebih semangat mengerjakan soal hingga tuntas. Meski masih ada siswa yang tidak selesai mengisi semua jawaban. Setelah tes guru memberi penguatan materi terkait operasi hitung campuran bilangan cacah dan motivasi belajar pada siswa.

Berdasarkan pengamatan saat pembelajaran berlangsung, pada saat proses pembelajaran tanpa menggunakan variasi model dan media pembelajaran dalam belajar, siswa cenderung jenuh, bosan, dan kurang bisa memahami materi yang diajarkan. Siswa pun tidak bersemangat dalam menghitung pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal tersebut berdampak ketika siswa diberikan soal pretest, rata-rata nilai siswa masih rendah.

Berbeda ketika proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media pembelajaran teka-teki silang yang membuat siswa antusias dan semangat ketika mengikuti pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran ini mengajak supaya siswa berperan aktif dalam pembelajaran tidak

hanya mencatat dan mendengarkan pendidik dalam pembelajaran. Namun siswa diberikan kesempatan untuk bekerja sama bersama anggota kelompoknya dalam menyelesaikan teka-teki silang yang diberikan terkait operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah.

Kemampuan berhitung peserta didik dapat dilihat pada hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest yang telah peneliti adakan. Kemampuan berhitung siswa sebelum perlakuan cenderung rendah pada penilaian pretest. Setelah perlakuan terdapat kemajuan kemampuan berhitung siswa pada penilaian posttest. Nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada lampiran 18.

Pembelajaran dengan model kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang ini membuat siswa berlomba-lomba menyelesaikan teka-teki silang yang diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran teka-teki silang ini membantu siswa dalam mempelajari dan mendalami materi operasi hitung campuran bilangan cacah.

Hasil observasi sebelum perlakuan yang dilakukan di kelas VI MIM Kasihan I Pacitan ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, guru mendominasi pembelajaran dengan kegiatan berceramah, tanya jawab atau penugasan. Penyampaian materi tersebut kurang memberikan interaksi

yang membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran di kelas, sehingga menimbulkan kebosanan bagi siswa dan hasil belajar tidak optimal.

Ketidakaktifan siswa terlihat dari kurangnya respon siswa terhadap pembelajaran. Siswa justru lebih tertarik untuk berbicara atau bergurau dengan temannya. Hal ini juga menghambat proses pembelajaran karena siswa menjadi sangat lamban dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sebagian siswa menganggap pelajaran matematika termasuk pelajaran yang sulit. Dokumentasi selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang dapat dilihat pada lampiran 28.

Pelaksanaan perlakuan pada pertemuan kedua dan ketiga memberikan peningkatan dalam pembelajaran. Guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang dalam pembelajaran. Pada saat guru menyampaikan materi operasi hitung bilangan cacah menggunakan media teka-teki silang, para siswa memperhatikan pelajaran dan sangat semangat untuk menyelesaikan setiap soal. Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran matematika. Setiap individu bahkan tidak menyerah pada 1 soal pun. Para siswa saling berkompetisi memenangkan tournament.

Aktivitas di luar pembelajaran seperti bergurau dengan teman juga berkurang. Siswa fokus berdiskusi dan bekerjasama bersama kelompok masing-masing. Ketika pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari respon siswa terhadap setiap kegiatan pembelajaran. Siswa juga menunjukkan kerja sama yang baik ketika berdiskusi dan mengerjakan tugas kelompok. Bermula dari semangat belajar dan keingintahuan siswa, secara tidak langsung siswa mengembangkan kemampuan berhitungnya. Pencapaian indikator kemampuan berhitung dapat dilihat dari hasil pembelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya nilai evaluasi setiap siswa pada saat posttest.

Pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang dapat diketahui dengan cara menganalisis data skor hasil tes siswa kelas VI yang berupa nilai pretest dan posttest. Selisih antara nilai pretest dan posttest sebagai acuan untuk menganalisis perhitungan uji-t. Perhitungan uji-t dilakukan dengan menggunakan bantuan program aplikasi SPSS25 dengan taraf signifikansi 0,005. Hasil perhitungan uji-t menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I Pacitan.

Hal ini terbukti adanya perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest termasuk pada kategori baik. Nilai hasil test pada saat melakukan posttest lebih tinggi daripada saat melakukan pretest yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang.

B. Analisis Data Hasil Penelitian

Data-data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes dan perhitungan secara rinci dengan menggunakan bantuan SPSS25 dengan hasil sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah *Shapiro-wilk* dengan menggunakan bantuan software SPSS25.

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka, data penelitian berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka, data penelitian tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas pretest-posttest dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,120	26	,200*	,954	26	,291
Posttest	,147	26	,156	,925	26	,060
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil uji normalitas pretest dan posttest dengan *Shapiro wilk* menggunakan bantuan software SPSS25 diperoleh hasil nilai pretest dengan signifikansi = $0,291 > 0,05$ dan hasil nilai posttest dengan signifikansi = $0,060 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai pretest dan posttest sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantu media pembelajaran teka-teki silang.

Hasil perhitungan thitung kemudian dibandingkan dengan ttabel pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan $(dk) = (n1+n2)-2$

Kriteria pengujiannya yaitu :

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak atau tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 4.2 Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	61,96	26	11,498	2,255
	Posttest	85,85	26	8,619	1,690

Tabel 4.3 Hasil Uji Paired Sample Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-23,885	8,539	1,675	-27,333	-20,436	-14,263	25	,000

Berdasarkan data di atas, ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa.

Hal ini dibuktikan adanya perbedaan nilai rata-rata dari 61,96 pada pretest menjadi 85,85 pada post-test. Pada hasil uji *t paired sample test* diperoleh nilai t_{hitung} 14,263 > nilai t_{tabel} 1,70562. Nilai sig. 2-tailed 0,000 < 0,05 dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh antara hasil belajar siswa sebelum dengan setelah adanya perlakuan.

3. Uji Korelasi Biserial

Analisis korelasi biserial dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel x (model pembelajaran *teams games tournament* berbantu media teka-teki silang) terhadap variabel y (kemampuan berhitung).

Kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika (sig.) lebih kecil dari 0,05 maka terdapat hubungan
- Jika (sig.) lebih besar dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan

Hasil uji korelasi biserial dengan menggunakan bantuan software SPSS25 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Uji Korelasi Biserial

Correlations			
		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	,674**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	26	26
Posttest	Pearson Correlation	,674**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	26	26
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan tabel diatas nilai pearson correlation 0,674 dan sig (2-tailed) 0,000. Sehingga data tersebut berkorelasi kuat berdasarkan tabel interpretasi korelasi biserial. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI.

4. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X (penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang) mempengaruhi variabel Y (kemampuan berhitung

siswa kelas VI). Berdasarkan hasil perhitungan uji koefisiensi determinasi diperoleh hasil (KD) = 45,4%.

Tabel 4.5 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,674 ^a	,454	,431	6,499
a. Predictors: (Constant), Pretest				

Besarnya koefisien determinasi (KD) yaitu:

$$KD = (r)^2 \times 100\%$$

$$KD = (0,674)^2 \times 100\%$$

$$KD = 45,4\%$$

Berdasarkan tabel hasil uji koefisien determinasi, didapatkan nilai Rsquare (Koefisien Determinasi) sebesar 0,454 yang artinya pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI MIM Kasihan I sebesar 45,4%.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I

Pacitan. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa, agar siswa dapat lebih memahami akan suatu konsep materi yang diberikan. Siswa dikatakan memiliki kemampuan berhitungnya baik apabila mampu menghitung, menghubungkan, menyebutkan, dan mengolah angka dengan baik dan benar.

Siswa perlu menguasai kemampuan berhitung karena siswa mengalami proses belajar dan menyelesaikan soal-soal baik dalam lingkup pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media teka-teki silang.

Pada setiap perlakuan penelitian ini, siswa diberikan penyajian materi dimana siswa diajarkan dari hal yang paling sederhana mulai dari mengenal operasi hitung, menghitung angka dan benda sekitar, serta menyebutkan urutan bilangan. Peneliti melakukan penelitian sebanyak 4 kali pertemuan.

Setelah mendapat perlakuan, peneliti memberikan posttest yang disajikan dalam bentuk uraian sebanyak 10 soal. Terdapat 5 indikator untuk mengukur kemampuan berhitung siswa yaitu siswa mampu mengenali dan menghitung angka, menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda sekitar, menghubungkan konsep

bilangan dengan lambang bilangan, serta mengenal penambahan dan pengurangan. Kemampuan berhitung siswa pada materi matematika kelas VI operasi hitung campuran bilangan cacah dapat diketahui melalui hasil dari pretest dan posttest.

Hasil pretest dan posttest yang telah didapat selanjutnya dilakukan serangkaian pengujian diantaranya uji normalitas, uji-t (*paired sample t-test*), uji korelasi biserial, dan uji koefisien determinasi. Hasil uji normalitas pretest dan posttest dengan *Shapiro-wilk* menggunakan bantuan software SPSS19 diperoleh hasil nilai pretest dengan signifikansi 0,291 dan posttest dengan signifikansi = 0,060. Hal ini menunjukkan nilai pretest $0,291 > 0,05$ dan nilai posttest $0,060 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tahap selanjutnya yaitu uji-t (*paired sample t-test*) yang mendapatkan selisih nilai rata-rata 23,885. Nilai rata-rata pretest sebesar 61,96 dan nilai rata-rata posttest sebesar 85,85. Pada uji t juga diperoleh nilai t_{hitung} 14,263 dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ 1,70562. Serta nilai signifikansi (2-tailed) = $0,000 < 0,05$ maka, nilai hipotesis pada penelitian ini adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media teka-teki silang

berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI MIM Kasihan I Pacitan (hipotesis diterima).

Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zakiyatu Maulidina pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Permainan TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa”, hasil analisis data uji t-test menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh sebesar 5,798, sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (db) 66 diperoleh sebesar 1,996. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,798 > 1,996$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media teka teki silang terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Tegalgede 01 Jember.

Pada hasil pengujian korelasi biserial diperoleh 0,674 sehingga H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi atau pengaruh positif dari penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI MIM Kasihan I Pacitan tahun ajaran 2023/2024.

Dengan hasil uji koefisien korelasi biserial sebesar 0,674 menunjukkan tingkat korelasinya kuat. Pada hasil uji koefisiensi determinasi diketahui 45,4% dimana model pembelajaran kooperatif *Teams games Tournament* berbantu media teka-teki silang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa kelas VI MIM Kasihan I Pacitan.

Dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang memiliki pengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa, diharapkan menjadi solusi bagi guru dalam menangani kesulitan belajar siswa pada kegiatan pembelajaran matematika.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, selama penelitian berlangsung terdapat banyak keterbatasan, antara lain:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian ini hanya dibatasi pada satu sekolah, yaitu MIM Kasihan I Pacitan. Oleh karena itu, terdapat kemungkinan hasil yang berbeda apabila penelitian dilakukan di tempat yang berbeda.

2. Keterbatasan Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan pada penelitian ini sangat terbatas karena peneliti hanya memiliki waktu sesuai kebutuhan baik dalam pembelajaran atau penyampaian materi. Tetapi dengan waktu yang terbatas, penelitian ini telah memenuhi syarat-syarat penelitian.

3. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari keterbatasan kemampuan khususnya dalam hal menyusun karya ilmiah. Akan tetapi arahan dari dosen pembimbing sangat membantu peneliti agar tetap semangat dan belajar, berusaha semaksimal mungkin untuk menyusun skripsi ini dengan sebaik mungkin.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa kelas VI di MIM Kasihan I. Hal ini dibuktikan dari rata-rata pretest sebelum diberikan perlakuan sebesar 61,96 sedangkan setelah dilakukan pretest kemudian dilakukan pembelajaran dua kali dengan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media teka-teki silang. Setelah diberi perlakuan, dilakukan posttest dengan nilai rata-rata kelas menjadi 85,85.

Perbedaan ini diperkuat dengan hasil uji-t (*paired sample test*) diperoleh t_{hitung} sebesar 14,263 dikonsultasikan dengan t_{tabel} sebesar 1,70562. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat perbedaan). Perhitungan korelasi biserial didapat r_{hitung} 0,674 $>$ r_{tabel} 0,388 kesimpulan dari kriteria perhitungan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak (terdapat korelasi) dan untuk melihat seberapa besar pengaruhnya dilihat dari koefisien determinasi diperoleh R_{square} sebesar 0,454 yang artinya pengaruh penggunaan model pembelajaran

kooperatif *Teams Games Tournament* berbantu media teka-teki silang terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi operasi hitung campuran bilangan cacah kelas VI di MIM Kasihan I sebesar 45,4% dan selebihnya dipengaruhi faktor lain.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah terlaksana, kiranya peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru hendaknya dapat menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang sesuai dengan materi. Model pembelajaran *teams games tournament* yang telah diterapkan dalam penelitian ini menunjukkan hasil positif dan dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa sehingga model ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya memperhatikan guru dan berperan aktif selama proses pembelajaran. Belajar dengan giat dapat memperluas pengetahuan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh dalam perbaikan maupun

pembaharuan pembelajaran sehingga mutu pembelajaran dapat ditingkatkan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya dapat mengembangkan penelitian serupa pada variabel-variabel lain dan lebih inovatif serta dapat memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada penelitian ini

C. KATA PENUTUP

Puji syukur atas segala nikmat yang telah Allah SWT limpahkan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar. Peneliti bersyukur atas nikmat ilmu dan nikmat kesempatan untuk menyelesaikan penelitian ini. Dengan berbagai uraian diatas tentu tidak terlepas dari berbagai kekurangan baik dari segi teknik penulisan dan pengetahuan. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan untuk memperbaiki kedepannya. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Peserta didik Berkesulitan Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Afriyani, Tiyas. 2016. Keefektifan Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Crossword Puzzle Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Cepagan 01 Kabupaten Batang. *Skripsi*. Semarang: Program Sarjana UNES.
- Anjarwati, Era. 2019. Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Peserta Didik SMP. *Skripsi*, Lampung: Program Sarjana UIN Raden Intan.
- Darwis, Amri. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Islam*, Jakarta : Rajawali Pers. 2014
- Fatimah, dkk.,. 2019. Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*. Vol.8 No.2
- Fadillah, Ziaratul. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Skripsi*. Jakarta: Program Studi Sarjana UIN Syarif Hidayatullah.

- Hamalik, Oemar. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara. cet. IX
- Hamzah, Muhlissarini, Ali. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Ihsan Fuad. 2011. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. cet. VII
- Isrok'atun. 2019. Model-Model Pembelajaran Matematika. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kemendikbud RI, “KBBI Daring” last modified 2022, akses pada 26 Agustus 2023, kbbi.kemendikbud.go.id/entri/berhitung.
- Kurniati, Annisah, dkk. 2022. Pengembangan Media Permainan Teka-Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.06 No.02
- Latifah. 2018. Analisis Pengaruh Kompetensi dan Kemampuan Personal Terhadap Kinerja. *Jurnal Forum Ekonomi*. Vol. 20 No. 2 2018
- Marlina, dkk. 2017. Pengaruh Penerapan Teori Flavell Terhadap Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Tumbuh Kembang*. Vol. 4 No. 1

- Mashudi, dkk., 2013. Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme, Kajian Teoritis dan Praktis. Jurnal Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.
- Negara, Hasan Sastra. 2014. Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD. Bandar Lampung : Aura Pubishing. 2014
- Nurkusuma Almira. 2020. Efektivitas Penggunaan Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Artikel Penelitian*.
- Nurhaliza, Siti. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Stick Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Murid Kelas 1 Inpres Paku Kabupaten Gowa. *Skripsi*. Makassar: Program Sarjana UNMUH Makassar.
- Nuryadi, dkk. 2017. Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Yogyakarta: Sibukumedia.
- OECD, “PISA 2018 Insights and Interpretations,” OECD Publishing (2019): 64, <https://www.oecd.org/pisa/PISA2018InsightsandInterpretationsFINALPDF.pdf>. hlm. 42
- Putri Widianingsih. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Manik-Manik Terhadap Keterampilan Berhitung

Matematika Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 01 Trimoharjo Kab.Okus Timur. *Skripsi*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

Putra, Harry Priyatna. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*. Vol. 6 No. 3

Suantara, I Kadek Tony, dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol.3 No.4

Suharsini, Arikunto. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Valentina, Adira dan Murfiah Dewi Wulandari. 2022. Media Pembelajaran MABETA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Cakrawala Pendas*.

Wasgito, Mohammad Andi. 2014. Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) Dalam

Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri
Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Vol. 2 No. 3

Wawancara guru kelas IV di MI Muhammadiyah Kasihan I 26
Februari 2023

Widhiastuti, Ratieh. 2014. Teams Games Tournament (TGT)
Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan
Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi
Dinamika Pendidikan*. Vol. IX No. 1

Yam Jim Hoy. 2021. Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal
Ilmu Administrasi*. Vol.3 No.2

Yusuf A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,
& Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Yuni Rakhmawati. 2011. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*,
Malang

Zakiyatu Maulidina, dkk., 2018. Pengaruh Model Pembelajaran
Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS
Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal JPSD* Vol.04
No.02

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 PROFIL MADRASAH

Nama Madrasah : MIM Kasihan I Tegalombo Pacitan

NSS : 112051209063

NPSN : 60714214

NSM : 111235010067

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD) / MI

Jumlah Rombel : 10

Sumber Dana Operasional: BOS

Alamat Sekolah : Rt 06 Rw 06 Glagahombo Jln.
Tegalombo Tulakan KM. 09 Ds.
Kasih, Kec. Tegalombo, Kab.
Pacitan, Jawa Timur. Kode pos 63582

Status Sekolah : Swasta

Status Akreditasi : A

Kurikulum yang digunakan : Kurikulum 2013

Visi : “TERBINANYA SISWA YANG BERIMAN DAN
BERTAKWA, CERDAS DALAM BERFIKIR,
SANTUN DALAM BERSIKAP ”

1. Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai islam.sebagai pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari
2. Memiliki daya saing dalam Prestasi Akademik
3. Memiliki daya saing dalam memasuki pendidikan dasar lebih lanjut (SMP/MTs) yang favorit
4. Memiliki daya saing dalam prestasi non akademik.
5. Memiliki daya saing dalam prestasi seni dan olah raga

6. Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan
7. Memiliki lingkungan Madrasah yang nyaman dan kondusif untuk belajar
8. Mendapatkan kepercayaan dari masyarakat

Misi :

1. Menumbuh kembangkan sikap dan amaliah keagamaan Islam
2. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, sehingga setiap siswa dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki
3. Membantu dan memfasilitasi setiap siswa untuk mengenali dan mengembangkan potensi dirinya (khususnya bidang seni dan olah raga), sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal
4. Menerapkan pembelajaran unggul PAIKEM, CALISTUNG
5. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh Warga Madrasah dan Komite Madrasah.
6. Menerapkan manajemen pelayanan bermutu
7. Menciptakan lingkungan madrasah yang aman, sehat, bersih, dan indah

Tujuan Madrasah :

Dapat mengamalkan ajaran islam dari hasil proses pembelajaran dan pembiasaan, serta mengembangkan potensinya. menguasai dasar dasar ilmu pengetahuan dan ketrampilan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

LAMPIRAN 2 KISI-KISI UJI COBA INSTRUMENT TES

Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Soal	Bentuk Soal
3.3.1 Mengidentifikasi operasi hitung campuran bilangan cacah	Menghitung angka (C3)	5, 6, 7, 8	Jawaban singkat
	Menyebutkan urutan bilangan (C1)	1, 2, 3, 4	Jawaban singkat
4.3.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung campuran bilangan cacah	Menghitung benda (C3)	13, 14, 15, 16	Jawaban singkat
	Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan (C3)	9, 10, 11, 12	Jawaban singkat
	Mengenal penambahan dan pengurangan (C1)	17, 18, 19, 20	Jawaban singkat

LAMPIRAN 3 SOAL UJI COBA INSTRUMENT TES

MATA PELAJARAN : MATEMATIKA

KELAS/SEMESTER : VI / I

**MATERI POKOK : OPERASI HITUNG CAMPURAN
BILANGAN CACAH**

NAMA :

NO. ABSEN :

KELAS :

Kerjakanlah soal uraian berikut ini dengan benar dan teliti!

1. 1.606, 974, 1.015, 929, 1.320, 1.452
Urutan bilangan dari yang terkecil

.....

2. 730, 765, 300, 628, 503, 670
Urutan bilangan dari yang terkecil

.....

3. 156, 138, 365, 202, 115, 247
Hasil pengurutan bilangan di atas mulai dari yang terbesar adalah

.....

4. 1.830, 2.175, 4.960, 2.372, 1.380, 2.900
Hasil pengurutan bilangan di atas mulai dari yang terbesar adalah

.....

5. Tentukan hasil dari operasi hitung $478 + 658 - 33 = \dots$

6. Tentukan hasil dari operasi hitung $1.870 - 135 + 55 = \dots$

7. Hasil dari $300 \times 100 : 150 = \dots$

8. Hasil dari $963 : 9 \times 45 = \dots$

9. Tentukan nilai dari setiap angka berikut ini: 328.572

.....
.....
.....

10. Tuliskan lambang bilangan sesuai gambar berikut :



11. Apakah $64 + 32 > 45 \times 10$?

12. Isilah titik-titik dibawah ini : $87.965 \dots 33.400$
13. Pak Ali memiliki kebun mangga yang telah ditanami pohon mangga sebanyak 150 pohon. Sebanyak 118 pohon mangga telah berbuah. Maka jumlah pohon mangga yang belum berbuah adalah

14. Jumlah siswa di sebuah sekolah dasar adalah 1.915 anak. Tahun ini, lulus sebanyak 141 siswa dan menerima siswa baru sebanyak 180 siswa. Berapa jumlah siswa sekolah itu sekarang?

15. Pak Guru mempunyai pensil sebanyak 15 kotak. Setiap kotak berisi 12 pensil. Semua pensil tersebut akan dibagikan untuk acara amal kepada 45 anak yatim. Maka setiap anak yatim tersebut akan mendapatkan ... pensil.

16. Di perpustakaan sekolah ada 12 rak buku. Setiap rak berisi 80 buku. Buku-buku tersebut dikelompokkan dalam kategori ensiklopedia, sastra, ilmu alam, ilmu sosial, dan ilmu agama. Berapa banyak buku dalam setiap kategori, bila jumlah buku untuk setiap kategori sama banyak?

17. $12.034 + 8.935 - 5.400 = \dots$
18. $13.579 - 2.468 + 6.000 = \dots$
19. $640 + 325 + 50 - 120 = \dots$
20. $10.000 - 6.500 - 900 + 17.800 = \dots$

LAMPIRAN 4 KUNCI JAWABAN UJI COBA INSTRUMEN TES

1. 929, 974, 1.015, 1.320, 1.452, 1.606
2. 300, 503, 628, 670, 730, 765
3. 365, 247, 202, 156, 138, 115
4. 4.960, 2.900, 2.372, 2.175, 1.830
5. 1.103
6. 1.790
7. 200
8. 4.815
9. 3 = ratusan ribu
2 = puluhan ribu
8 = ribuan
5 = ratusan
7 = puluhan
2 = satuan
10. 127
11. Tidak, $96 < 450$ (lebih kecil dari)
12. Lebih besar dari ($>$)
13. Diket : 150 pohon mangga, 118 pohon berbuah
Ditanya : pohon belum berbuah
Jawab : $150 - 118 = 32$
Jadi, 32 pohon belum berbuah
14. Diket : jumlah seluruh siswa 1.915 anak, 141 siswa lulus, 180 siswa baru
Ditanya : jumlah siswa saat ini
Jawab : $1.915 - 141 + 180 = 1.954$
Jadi, jumlah siswa saat ini 1.954 anak
15. Diket : pensil 15 kotak, setiap kotak 12 pensil, dibagikan 45 anak
Ditanya : berapa pensil setiap anak
Jawab : $15 \times 12 : 45 = 4$
Jadi, setiap anak mendapat 4 pensil
16. Diket : 12 rak buku, setiap rak 80 buku, dibagi 5 kategori
Ditanya : berapa buku disetiap kategori
Jawab : $12 \times 80 : 5 = 192$
Jadi, setiap kategori 192 buku
17. 15.569
18. 17.111
19. 895
20. 20.400

LAMPIRAN 5 PEDOMAN PENSKORAN

INDIKATOR KEMAMPUAN BERHITUNG	BUTIR SOAL	SKOR	RUBRIK PENILAIAN
Menghitung angka	5,6,7,8	3	Menghitung hasil akhir dengan benar
		2	Menghitung hasil akhir namun kurang tepat
		1	Menghitung hasil akhir namun salah
		0	Tidak menjawab sama sekali
Menyebutkan urutan bilangan	1,2,3,4	3	Menyebutkan urutan bilangan dengan benar
		2	Menyebutkan urutan bilangan namun kurang tepat
		1	Menyebutkan urutan bilangan namun salah
		0	Tidak menjawab sama sekali
Menghitung benda	13,14,15,16	3	Menghitung benda sekitar lengkap dengan rumus dan hasil akhir benar
		2	Menghitung benda sekitar tidak dengan rumus namun hasil akhir benar
		1	Menghitung benda sekitar tidak dengan rumus dan hasil akhir salah
		0	Tidak menjawab sama sekali
Menghubungkan konsep bilangan	9,10,11,12	3	Menjelaskan lambang bilangan, jumlah banyak dan sedikit,

dengan lambang bilangan			nilai tempat bilangan dengan benar
		2	Menjelaskan lambang bilangan, jumlah banyak dan sedikit, nilai tempat bilangan namun kurang tepat
		1	Menjelaskan lambang bilangan, jumlah banyak dan sedikit, nilai tempat bilangan namun salah
		0	Tidak menjawab
Mengenal penambahan dan pengurangan	17,18,19,20	3	Menghitung jawaban benar
		2	Menghitung jawaban namun kurang tepat
		1	Menghitung dengan jawaban salah
		0	Tidak menjawab

LAMPIRAN 6 NILAI UJI COBA INSTRUMENT TES

NAMA SISWA	NO. BUTIR SOAL																				SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Adisti Najmi	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	3	1	46
Adiwa F.	3	3	3	3	1	3	1	1	2	3	2	1	2	2	1	1	1	1	0	0	34
Anna Mahambara	3	3	3	3	1	1	0	0	3	3	3	3	1	1	1	0	0	0	0	0	29
Ahham Zulf	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	54
Ahmad Dafa	2	3	2	3	1	1	0	0	2	1	3	3	1	1	0	0	2	0	0	0	25
Aqilah Syahidah	3	3	3	3	1	1	1	1	3	3	3	3	2	2	1	1	2	2	1	1	40
A. Fathan	3	3	3	3	1	3	0	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	1	49
Difa Elhamu	3	3	3	3	1	3	1	1	3	1	3	2	2	2	0	0	1	3	1	1	37
Faza Awal	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	3	3	2	2	0	1	1	1	1	1	38
Hizma Zetta	3	3	2	3	3	1	0	0	3	3	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	37
Naqwa H.	3	3	2	3	1	1	0	0	3	3	3	3	1	1	0	0	3	3	3	0	36
Nayva Zahra	3	3	3	3	1	1	0	0	3	3	3	3	1	1	1	1	3	3	3	0	39
Rafa Al-Faraj	3	3	3	3	1	1	1	1	3	1	3	2	2	0	0	0	1	1	0	0	29
Raveffe Nur Lely	3	3	3	3	3	1	1	1	3	1	2	3	2	1	0	0	1	3	1	1	36
Rufada Serya A.	2	2	1	2	1	1	0	0	1	1	2	3	1	1	0	0	1	1	1	1	22
Syofita Khanwa A.	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	1	1	46
Syiva El Azhar	3	3	3	3	3	3	1	1	3	2	3	3	2	2	1	1	3	3	1	0	44
Ulli Naikma A.	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	3	2	2	2	1	1	1	3	1	1	41
Wafiq R.	2	3	3	2	1	1	0	0	3	1	2	2	0	0	0	0	1	1	0	0	22
Yareida Fatma Z.	3	3	3	3	1	3	1	1	3	2	3	3	2	2	0	0	1	3	1	1	39
Zahwa Anfa	3	3	3	3	3	1	1	1	3	1	3	2	1	3	1	1	1	1	1	1	37
Devinda Pricyka P.	3	3	3	3	1	1	0	0	3	1	3	3	1	1	0	0	1	1	1	1	30
Ebesa Safina P.	3	3	3	3	3	1	1	1	3	1	3	1	0	0	0	2	3	0	0	0	31
Kamu Nafisa Z.M.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	1	55

LAMPIRAN 7 SAMPEL UJI COBA INSTRUMENT TES

54

UJI SOAL

MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
 KELAS/SEMESTER : VI / I
 MATERI POKOK : OPERASI HITUNG CAMPURAN BILANGAN CACAH

NAMA : *okham zulfidli f.i*
 NO. ABSEN : 4
 KELAS : 6

Kerjakanlah soal uraian berikut ini dengan benar dan teliti!

1. 1.606, 974, 1.015, 929, 1.320, 1.452
 3 Urutan bilangan dari yang terkecil
 $929 - 974 - 1015 - 1320 - 1452 - 1606$
2. 730, 765, 300, 628, 503, 670
 3 Urutan bilangan dari yang terkecil
 $300 - 503 - 628 - 670 - 730 - 765$
3. 156, 138, 365, 202, 115, 247
 3 Hasil pengurutan bilangan di atas mulai dari yang terbesar adalah
 $365 - 247 - 202 - 156 - 138 - 115$
4. 1.830, 2.175, 4.960, 2.372, 1.380, 2.900
 3 Hasil pengurutan bilangan di atas mulai dari yang terbesar adalah
 $4960 - 2900 - 2372 - 2175 - 1830 - 1380$
5. Tentukan hasil dari operasi hitung $478 + 658 - 33 = 1103$
6. Tentukan hasil dari operasi hitung $1.870 - 135 + 55 = 1790$
7. Hasil dari $300 \times 100 : 150 = 200$
8. Hasil dari $963 : 9 \times 45 = 2270$
9. Tentukan nilai dari setiap angka berikut ini: 328.572
 3
 $3 = \text{Matusian siku} \quad 2 = \text{pukuluan} \quad 8 = \text{labuan} \quad 5 = \text{Matusian} \quad 7 = \text{pukuluan} \quad 2 = \text{sakman}$

10. Tuliskan lambang bilangan sesuai gambar berikut :



11. Apakah $64 + 32 > 45 \times 10$?
 Ya benar.....

12. Isilah titik-titik dibawah ini :
 $87.965 \dots < 33.400$

13. Pak Ali memiliki kebun mangga yang telah ditanami pohon mangga sebanyak 150 pohon. Sebanyak 118 pohon mangga telah berbuah. Maka jumlah pohon mangga yang belum berbuah adalah

2

$\begin{array}{r} 150 \\ - 118 \\ \hline 32 \end{array}$	jadi pohon mangga pak ali yang belum berbuah adalah 32 pohon
--	--

14. Jumlah siswa di sebuah sekolah dasar adalah 1.915 anak. Tahun ini, lulus sebanyak 141 siswa dan menerima siswa baru sebanyak 180 siswa. Berapa jumlah siswa sekolah itu sekarang?

3

diket siswa = 1915 lulus = 141 siswa baru = 180	maka $\begin{array}{r} 1915 \\ - 141 \\ \hline 1774 \end{array}$	jadi jumlah siswa di sekolah itu adalah 1754 siswa $\begin{array}{r} 1774 \\ + 180 \\ \hline 1954 \end{array}$
--	---	---

15. Pak Guru mempunyai pensil sebanyak 15 kotak. Setiap kotak berisi 12 pensil. Semua pensil tersebut akan dibagikan untuk acara amal kepada 45 anak yatim. Maka setiap anak yatim tersebut akan mendapatkan ... pensil.

3

diket kotak pensil = 15 setiap kotak = 12 pensil dibagikan = 45 anak yatim	jadi $\begin{array}{r} 15 \times 12 \\ \hline 30 \\ \div 45 \\ \hline 12 \end{array}$	jadi setiap anak yatim akan mendapat 4 pensil $\begin{array}{r} 30 \\ \div 45 \\ \hline 12 \end{array}$
---	--	--

16. Di perpustakaan sekolah ada 12 rak buku. Setiap rak berisi 80 buku. Buku-buku tersebut dikelompokkan dalam kategori ensiklopedia, sastra, ilmu alam, ilmu sosial, dan ilmu agama. Berapa banyak buku dalam setiap kategori, bila jumlah buku untuk setiap kategori sama banyak?

3

<p> rak = 12 setiap rak = 80 buku seluruh kategori = 960 </p>	$\begin{array}{r} 12 \\ 80 \times \\ \hline 960 \end{array}$	$\begin{array}{r} 960 \\ 80 \overline{) 960} \\ \underline{720} \\ 240 \\ \underline{240} \\ 0 \end{array}$	<p> jadi jumlah buku untuk setiap kategori 12 buku sama banyak </p>
---	--	---	---

- 1 17. $12.034 + 8.935 - 5.400 = 15.569$
- 3 18. $13.579 - 2.468 + 6.000 = 17.111$
- 3 19. $640 + 325 + 50 - 120 = 895$
- 3 20. $10.000 - 6.500 - 900 + 17.800 = 20.400$

LAMPIRAN 8 HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMENT TEST

Butir Soal	Uji Validitas		
	rx _y Hitung	r Tabel	Kriteria
1	0,62	0,4	Valid
2	0,25	0,4	Tidak Valid
3	0,43	0,4	Valid
4	0,53	0,4	Valid
5	0,44	0,4	Valid
6	0,68	0,4	Valid
7	0,68	0,4	Valid
8	0,68	0,4	Valid
9	0,36	0,4	Tidak Valid
10	0,59	0,4	Valid
11	0,22	0,4	Tidak Valid
12	0,17	0,4	Tidak Valid
13	0,80	0,4	Valid
14	0,80	0,4	Valid
15	0,81	0,4	Valid
16	0,83	0,4	Valid
17	0,10	0,4	Tidak Valid
18	0,64	0,4	Valid
19	0,72	0,4	Valid
20	0,48	0,4	Valid

**LAMPIRAN 9 HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMENT
TEST**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,900	15

LAMPIRAN 10 HASIL UJI TINGKAT KESUKARAN INSTRUMENT TES

Butir Soal	Uji Tingkat Kesukaran Soal		
	Rata-rata	TK	Kriteria
1	2,88	0,96	Mudah
2	2,92	0,97	Mudah
3	2,80	0,93	Mudah
4	2,92	0,97	Mudah
5	1,84	0,61	Sedang
6	1,88	0,63	Sedang
7	0,80	0,27	Sukar
8	0,76	0,25	Sukar
9	2,76	0,92	Mudah
10	2,00	0,67	Sedang
11	2,80	0,93	Mudah
12	2,56	0,85	Mudah
13	1,68	0,56	Sedang
14	1,64	0,55	Sedang
15	0,84	0,28	Sukar
16	0,80	0,27	Sukar
17	1,48	0,49	Sedang
18	1,96	0,65	Sedang
19	1,24	0,41	Sedang
20	0,80	0,27	Sukar

LAMPIRAN 11 HASIL UJI DAYA PEMBEDA INSTRUMENT TES

Butir Soal	Uji Daya Pembeda Soal				Keterangan
	Rata-rata Atas	Rata-rata Bawah	DP	Kriteria	
1	3,00	2,57	0,14	jelek	Digunakan
2	3,00	2,86	0,05	jelek	Dibuang
3	3,00	2,57	0,14	jelek	Tidak digunakan
4	3,00	2,71	0,10	jelek	Digunakan
5	2,43	1,29	0,38	cukup	Digunakan
6	3,00	1,00	0,67	baik	Tidak digunakan
7	1,43	0,29	0,38	cukup	Digunakan
8	1,29	0,29	0,33	cukup	Digunakan
9	3,00	2,57	0,14	jelek	Dibuang
10	2,57	1,29	0,43	baik	Digunakan
11	2,86	2,71	0,05	jelek	Dibuang
12	2,71	2,43	0,10	jelek	Dibuang
13	2,57	0,86	0,57	baik	Tidak digunakan
14	2,57	0,57	0,67	baik	Digunakan
15	2,00	0,14	0,62	baik	Digunakan
16	1,86	0,00	0,62	baik	Tidak digunakan
17	1,43	1,14	0,10	jelek	Dibuang
18	2,86	1,00	0,62	baik	Tidak digunakan
19	2,14	0,29	0,62	baik	Digunakan
20	1,14	0,29	0,29	cukup	Digunakan

LAMPIRAN 12 RPP METODE KONVENSIONAL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI MUHAMMADIYAH KASIHAN I
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : VI / Ganjil
Materi Pokok : Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah
Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (35menit)

A. KOMPETENSI INTI

KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI3: Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4: Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
------------------	---------------------------------------

3.3 Menjelaskan dan melakukan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi	3.3.1 Memahami operasi hitung campuran bilangan cacah
4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi	4.3.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian bilangan cacah

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah memperhatikan penjelasan dari guru, siswa mampu menjelaskan operasi hitung campuran bilangan cacah dengan benar.
2. Setelah membaca soal, siswa mampu menyelesaikan soal dengan bentuk operasi hitung campuran bilangan cacah dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Operasi hitung campuran bilangan cacah

E. METODE PEMBELAJARAN

- Model : Saintifik
- Metode : ceramah, drill, tanya jawab

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- Lembar soal operasi hitung campuran bilangan cacah

G. SUMBER BELAJAR

- Buku matematika kelas VI

- Buku referensi relevan
- Bahan materi

H. LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Salam dan berdo'a • Mengecek kehadiran siswa • Pengkondisian kelas • Apersepsi • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. • Siswa menyampaikan pendapat tentang materi yang akan dibahas. 	10 menit
2. Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - siswa mengamati dan mendengarkan penyampaian materi dari guru <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi - Siswa melakukan tanya jawab bersama guru <p>Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil - Guru memberikan soal operasi hitung campuran bilangan cacah - Siswa diminta untuk mengerjakan soal secara berkelompok <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menentukan cara-cara pengerjaan operasi hitung dalam menyelesaikan soal-soal <p>Mengkomunikasikan</p>	35 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengerjakan soal dari guru secara berdiskusi bersama anggota kelompok - Perwakilan setiap kelompok maju ke depan kelas untuk menyampaikan jawabannya di depan kelas - Siswa kelompok lain mengoreksi jawaban kelompok yang presentasi bersama guru 	
3. Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan terhadap hasil belajar siswa • Guru memberikan refleksi • Guru menutup pembelajaran 	10 menit

I. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap : teknik non tes, bentuk pengamatan sikap selama pembelajaran
2. Penilaian Pengetahuan : teknik tes tertulis mandiri
3. Penilaian Keterampilan : bentuk kinerja dalam kelompok pengerjaan LKPD

Rubik Penilaian :

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Aspek Yang Dinilai							
		Kerja Sama				Tanggung Jawab			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1.									
2.									
3.									
dst.									

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

- MT : Mulai Terlihat
 MB : Mulai Berkembang
 SM : Sudah Membudaya

2. Penilaian Pengetahuan

Bentuk soal : essay

$$\text{Skor} : \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria	B	C	K
Menuliskan hasil operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah dengan tepat			
Mempraktikkan penggunaan media teka-teki silang dalam menyelesaikan masalah tentang operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah			
Menyelesaikan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah			

Keterangan:

- B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

Pacitan, 3 Agustus 2023

Wali Kelas VI

Guru Praktikum



Rini Setiyani, S.Pd.I

NIP: -



Devika Arfiana F.

NIM. 1903096093

Mengetahui

Kepala MIM Kasihan I Tegalombo



Ahmad Zaenudin, S.Pd.I

NIP: -

LAMPIRAN 13 RPP MODEL TGT BERBANTU TTS

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI MUHAMMADIYAH KASIHAN I
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : VI / Ganjil
Materi Pokok : Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah
Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (35menit)
Pembelajaran ke : II

A. KOMPETENSI INTI

KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI3: Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4: Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.3 Menjelaskan dan melakukan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi	3.3.1 Memahami operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah
4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam	4.3.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah

berbagai bentuk sesuai urutan operasi	
---------------------------------------	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui penerapan model pembelajaran TGT dan permainan TTS, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang melibatkan bilangan cacah, dengan literasi media, kerjasama, kreatif, berfikir kritis, teliti, dan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Operasi hitung campuran penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah

E. METODE PEMBELAJARAN

- Model : teams games tournament
- Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- Bahan materi
- Teka-teki silang
- Lembar pertanyaan

G. SUMBER BELAJAR

- Buku matematika kelas VI
- Buku referensi relevan
- Bahan materi

H. LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1. Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Salam dan berdo'a • Mengecek kehadiran siswa • Pengkondisian kelas • Menyampaikan tujuan pembelajaran • Apersepsi : Guru bertanya kepada siswa, berapa jumlah siswa di dalam kelas? Guru bertanya kepada siswa, berapa sisa kursi di dalam kelas yang tidak diduduki oleh siswa (sisa kursi yang kosong)? 	10 menit
2. Kegiatan Inti	1. Penyajian kelas <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan materi tentang pengertian bilangan cacah, bagian dari bilangan 	35 menit

	<p>cacah, dan beberapa operasi hitungnya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap materi pelajaran <p>2. Belajar Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok belajar siswa yang heterogen (pengelompokan disesuaikan dengan jumlah siswa) - Guru menjelaskan aturan operasi hitung dengan menggunakan media teka-teki silang bilangan <p>3. Tournament</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengerjakan soal-soal yang telah dibagikan oleh guru kepada setiap kelompok dalam bentuk lembar teka-teki silang - Siswa diberi tugas untuk menjawab soal-soal yang terdapat dalam teka-teki silang, dan berdiskusi bersama kelompoknya - Siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan pada setiap kelompok dengan bimbingan guru - Kelompok yang selesai terlebih dahulu diminta mengumpulkan ke depan <p>4. Penghargaan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengoreksi dan memberi point - Guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang mendapatkan nilai tinggi 	
3. Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan terhadap hasil tournament yang dilakukan oleh siswa • Guru memberikan refleksi kepada siswa (guru bertanya kepada siswa 	10 menit

	apakah siswa senang dengan materi yang dipelajarinya) • Guru menutup pembelajaran	
--	--	--

I. PENILAIAN

Penilaian Sikap : teknik non tes, bentuk pengamatan sikap selama pembelajaran

Penilaian Pengetahuan : teknik tes tertulis mandiri

Penilaian Keterampilan : bentuk kinerja dalam kelompok pengerjaan LKPD

Rubik Penilaian :

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Aspek Yang Dinilai							
		Kerja Sama				Tanggung Jawab			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1.									
2.									
3.									
dst.									

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

2. Penilaian Pengetahuan

Bentuk soal : essay

Skor : $\frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria	B	C	K
Menuliskan hasil operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah dengan tepat			
Mempraktikkan penggunaan media teka-teki silang dalam menyelesaikan masalah tentang operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah			
Menyelesaikan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah			

Keterangan:

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Wali Kelas VI



Rini Setiyani, S.Pd.I
NIP: -

Pacitan, 16 Agustus 2023
Guru Praktikum



Devika Arfiana Farazeni
NIM. 1903096093



Mengetahui
Kepala MIM Kasihan I Tegalombo



Ahmad Zaenudin, S.Pd.I
NIP: -

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MI MUHAMMADIYAH KASIHAN I
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : VI / Ganjil
Materi Pokok : Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah
Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan (35menit)
Pembelajaran ke : II

A. KOMPETENSI INTI

KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI3: Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI 4: Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.3 Menjelaskan dan melakukan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi	3.3.1 Memahami operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah
4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah, pecahan dan/atau desimal dalam berbagai bentuk sesuai urutan operasi	4.3.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui penerapan model pembelajaran TGT dan permainan TTS, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah, dengan literasi media, kerjasama, kreatif, berfikir kritis, teliti, dan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Operasi hitung campuran perkalian dan pembagian bilangan cacah

E. METODE PEMBELAJARAN

- Model : teams games tournament
- Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- Bahan materi
- Teka-teki silang
- Lembar pertanyaan

G. SUMBER BELAJAR

- Buku matematika kelas VI
- Buku referensi relevan
- Bahan materi

H. LANGKAH PEMBELAJARAN

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
4. Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none">• Salam dan berdo'a• Mengecek kehadiran siswa• Pengkondisian kelas• Menyampaikan tujuan pembelajaran• Apersepsi : Guru bertanya kepada siswa, berapa jumlah siswa di dalam kelas? Guru bertanya kepada siswa, berapa sisa kursi di dalam kelas yang tidak diduduki oleh siswa (sisa kursi yang kosong)?	10 menit
5. Kegiatan Inti	<p>5. Penyajian kelas</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru menjelaskan materi tentang pengertian bilangan cacah, bagian dari bilangan cacah, dan beberapa operasi hitungnya	35 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap materi pelajaran 6. Belajar Kelompok <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok belajar siswa yang heterogen (pengelompokan disesuaikan dengan jumlah siswa) - Guru menjelaskan aturan operasi hitung dengan menggunakan media teka-teki silang bilangan 7. Tournament <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengerjakan soal-soal yang telah dibagikan oleh guru kepada setiap kelompok dalam bentuk lembar teka-teki silang - Siswa diberi tugas untuk menjawab soal-soal yang terdapat dalam teka-teki silang, dan berdiskusi bersama kelompoknya - Siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan pada setiap kelompok dengan bimbingan guru - Kelompok yang selesai terlebih dahulu diminta mengumpulkan ke depan 8. Penghargaan Kelompok <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengoreksi dan memberi point - Guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang mendapatkan nilai tinggi 	
6. Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penguatan terhadap hasil tournament yang dilakukan oleh siswa • Guru memberikan refleksi kepada siswa (guru bertanya kepada siswa apakah siswa senang dengan materi yang dipelajarinya) 	10 menit

	• Guru menutup pembelajaran	
--	-----------------------------	--

I. PENILAIAN

Penilaian Sikap : teknik non tes, bentuk pengamatan sikap selama pembelajaran

Penilaian Pengetahuan : teknik tes tertulis mandiri

Penilaian Keterampilan : bentuk kinerja dalam kelompok pengerjaan LKPD

Rubik Penilaian :

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Aspek Yang Dinilai							
		Kerja Sama				Tanggung Jawab			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
1.									
2.									
3.									
dst.									

Keterangan:

BT : Belum Terlihat

MT : Mulai Terlihat

MB : Mulai Berkembang

SM : Sudah Membudaya

2. Penilaian Pengetahuan

Bentuk soal : essay

Skor : $\frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$

3. Penilaian Keterampilan

Kriteria	B	C	K
Menuliskan hasil operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah dengan tepat			
Mempraktikkan penggunaan media teka-teki silang dalam menyelesaikan masalah tentang operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah			
Menyelesaikan operasi hitung campuran yang melibatkan bilangan cacah			

Keterangan:

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

Wali Kelas VI




Rini Setiyani, S.Pd.I
NIP: -

Pacitan, 19 Agustus 2023
Guru Praktikum



Devika Arfiana Farazeni
NIM. 1903096093

Mengetahui
Kepala MIM Kasihan I Tegalombo



Ahmad Zaenudin, S.Pd.I
NIP: -

LAMPIRAN 14 MEDIA PEMBELAJARAN TTS

💡 **TEKA-TEKI SILANG** ?

1		2				3			
8	7	5		9		0		4	
1		2	6	8	4	3	6	6	
9				8		0		5	
5	8	2	5			9	7	2	0

Anggota Kelompok:

1 Dinda	0	5 Muliha Fd
2 Khaifa	a-p	6 Naufal z
3 Bening	s	
4 Ridho	b	

MENURUN

51 5189 - 4700 -

💡 **TEKA-TEKI SILANG** ?

3	6	5		9		1	8	1	
		1		8	7	3		4	9
	4	2	5	8		2	6	0	0
	6			8		7	5	2	0

Anggota Kelompok:

1 Balya	5 Indah
2 Tegar	6 Fevi
3 Saiful	7 Yafi
4 Olivia	

MENDATAR

81 47 x 16 -

Teka-Teki Silang

Selesaikanlah teka-teki silang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah berikut ini secara berkelompok dengan tepat dan benar!

1	5	2	2	7	6	9	8	7	9		
	0		4	2	6	1			0		
3	1	4	5	8	2	8	3	9	6	0	3
			2						6		
			10	4	7	7	0	0			
			5						0		

MENDATAR

- 1) $653 - 126 =$
- 3) $2.494 - 1.012 =$
- 4) $3.947 - 3.686 =$
- 6) $756 + 233 =$
- 8) $1.200 + 2.403 =$
- 10) $30.600 + 17.100 =$

MENURUN

- 1) $826 - 322 =$
- 2) $5.858 - 5.136 =$
- 5) $1.721 + 6.524 =$
- 6) $426 + 487 =$
- 7) $1.000 - 100 =$
- 9) $4.200 + 2.400 =$

Kelompok

1. Baiya	5. Sapri
2. Tegar	6. Indah
3. Fevi	7. Olivia
4. Yafi	



LAMPIRAN 15 LKPD

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA ANGGOTA KELOMPOK :

- 1..... 4.....
2..... 5.....
3..... 6.....

TOPIK PEMBELAJARAN : Operasi Hitung Penjumlahan
Pengurangan Bilangan Cacah

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Melalui teka-teki silang operasi hitung campuran bilangan cacah, peserta didik mampu memahami masalah operasi hitung campuran bilangan cacah dengan baik
2. Peserta didik mampu memecahkan masalah operasi hitung campuran bilangan cacah yang tepat
3. Dengan menerapkan model Teams Games Tournament, peserta didik mampu bekerja sama dalam kegiatan menyelesaikan teka-teki silang operasi hitung campuran bilangan cacah

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN :

1. Diskusikanlah dengan kelompokmu!
2. Selesaikanlah teka-teki silang terkait operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah yang telah dibagikan!
3. Bacalah petunjuk soal dengan baik! Terdapat petunjuk soal mendatar dan menurun.
4. Tuliskan jawaban dari soal tersebut pada setiap kotak di kolom teka-teki silang!
5. Jawablah setiap soal dengan teliti!
6. Kelompok yang selesai terlebih dahulu segera kumpulkan pada guru!

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

NAMA ANGGOTA KELOMPOK :

1. 4.....
2. 5.....
3. 6.....

TOPIK PEMBELAJARAN : Operasi Hitung Perkalian Pembagian
Bilangan Cacah

TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Melalui teka-teki silang operasi hitung campuran bilangan cacah, peserta didik mampu memahami masalah operasi hitung campuran bilangan cacah dengan baik
2. Peserta didik mampu memecahkan masalah operasi hitung campuran bilangan cacah yang tepat
3. Dengan menerapkan model Teams Games Tournament, peserta didik mampu bekerja sama dalam kegiatan menyelesaikan teka-teki silang operasi hitung campuran bilangan cacah

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN :

1. Diskusikanlah dengan kelompokmu!
2. Selesaikanlah teka-teki silang terkait operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah yang telah dibagikan!
3. Kerjakanlah sesuai dengan arah panah!
4. Tuliskan jawaban dari soal tersebut pada setiap kolom yang kosong!
5. Jawablah setiap soal dengan benar dan teliti!
6. Kelompok yang selesai terlebih dahulu segera kumpulkan pada guru!

LAMPIRAN 16 SOAL PRETEST POSTTEST

PRETEST-POSTTEST

MATA PELAJARAN : MATEMATIKA

KELAS/SEMESTER : VI / I

MATERI POKOK : OPERASI HITUNG CAMPURAN BILANGAN CACAH

NAMA :

KELAS/NO.ABSEN :

Jerakanlah soal uraian berikut ini dengan benar dan teliti!

1. 1.606, 974, 1.015, 929, 1.320, 1.452

Urutan bilangan dari yang terkecil

.....

2. 1.830, 2.175, 4.960, 2.372, 1.380, 2.900

Hasil pengurutan bilangan di atas mulai dari yang terbesar adalah

.....

3. Tentukan hasil dari operasi hitung $1.870 - 135 + 55 = \dots\dots$

4. Hasil dari $300 \times 100 : 150 = \dots\dots$

5. Hasil dari $963 : 9 \times 45 = \dots\dots$

6. Tuliskan lambang bilangan sesuai gambar berikut :



7. Jumlah siswa di sebuah MI adalah 1.915 anak. Tahun ini, lulus sebanyak 141 siswa dan menerima siswa baru sebanyak 180 siswa. Berapa jumlah siswa sekolah itu sekarang?

8. Pak Guru mempunyai pensil sebanyak 15 kotak. Setiap kotak berisi 12 pensil. Semua pensil tersebut akan dibagikan untuk acara amal kepada

45 anak yatim. Maka setiap anak yatim tersebut akan mendapatkan ... pensil.

9. $640 + 325 + 50 - 120 = \dots\dots$

10. $10.000 - 6.500 - 900 + 17.800 = \dots\dots$

LAMPIRAN 17 KUNCI JAWABAN PRETEST-POSTTEST

1. 929, 974, 1.015, 1.320, 1.452, 1.606
2. 4.960, 2.900, 2.372, 2.175, 1.830
3. 1.790
4. 4.815
5. 127
6. Diket : jumlah seluruh siswa 1.915 anak, 141 siswa lulus, 180 siswa baru
Ditanya : jumlah siswa saat ini
Jawab : $1.915 - 141 + 180 = 1.954$
Jadi, jumlah siswa saat ini 1.954 anak
7. Diket : pensil 15 kotak, setiap kotak 12 pensil, dibagikan 45 anak
Ditanya : berapa pensil setiap anak
Jawab : $15 \times 12 : 45 = 4$
Jadi, setiap anak mendapat 4 pensil
8. 895
9. 20.400

LAMPIRAN 18 NILAI PRETEST DAN POSTTEST

No. Absen	Nama	Pretest	Posttest
1	Abdurohman Nafis PP	50	86
2	Ahmad Nurul A.	76	93
3	Anes Indah A.P.	73	86
4	Asroful Saipul M.	66	96
5	Azahra Salsabila	56	86
6	Bening Syakila M.	66	96
7	Didik Setiawan	60	86
8	Dimas Tegar T.	76	100
9	Dinda Oktaviana	43	73
10	Fevi Zulaikhah	73	80
11	Fika Lailatul F.	66	93
12	Fitrotun Nuzula	76	95
13	Irul	66	83
14	Khaila Asyifa P	50	73
15	Mahika Failasyifa	53	73
16	Meysya Sela N.	86	100
17	Muchammad Balya	66	83
18	Nabila Nurun Kh.	46	73
19	Natha Bening El M.	56	86
20	Naufal Yafi	60	80
21	Naufal Zaidan F.	76	90
22	Olivia Wulandari	50	86
23	Putri Ramadhani	46	73
24	Rangga Nadhif P.	60	80
25	Ridho Bagus N. H.	65	86
26	Virza Savara	50	96

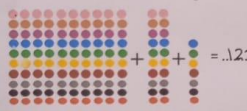
LAMPIRAN 19 SAMPEL PRETEST-POSTTEST

PRETEST

MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
 KELAS/SEMESTER : VI/1
 MATERI POKOK : OPERASI HITUNG CAMPURAN BILANGAN CAHAH

NAMA : AZAHRA S. 56
 KELAS/NO.ABSEN : 6 / 5

Kerjakanlah soal uraian berikut ini dengan benar dan teliti!

- 1.606, 974, 1.015, 929, 1.320, 1.452
 Urutan bilangan dari yang terkecil
 $929, 974, 1015, 1320, 1452, 1606$
- 1.830, 2.175, 4.960, 2.372, 1.380, 2.900
 Hasil pengurutan bilangan di atas mulai dari yang terbesar adalah
 $4960, 2900, 2372, 2175, 1830$
- Tentukan hasil dari operasi hitung $1.870 - 135 + 55 = 1.800$
- Hasil dari $300 \times 100 : 150 = 200$
- Hasil dari $963 : 9 \times 45 = 240$
- Tuliskan lambang bilangan sesuai gambar berikut :

- Jumlah siswa di sebuah MI adalah 1.915 anak. Tahun ini, lulus sebanyak 141 siswa dan menerima siswa baru sebanyak 180 siswa. Berapa jumlah siswa sekolah itu sekarang?

Diket : = 1915 = 141 = 180 Ditanya : Berapa siswa saat ini ?	Jawab : $1915 - 141 + 180 = 2014$ Jadi, jumlah siswa saat ini 2014
--	---
- Pak Guru mempunyai pensil sebanyak 15 kotak. Setiap kotak berisi 12 pensil. Semua pensil tersebut akan dibagikan untuk acara amal kepada 45 anak yatim. Maka setiap anak yatim tersebut akan mendapatkan ... pensil.

Diket : Pensil 15 kotak Setiap kotak 12 Pensil dibagikan 45 anak yatim Ditanya : berapa Pensil ?	Jawab : $15 \times 12 = 180$ Jadi, jumlah Pensil 180
---	---
- $640 + 325 + 50 - 120 = 1115$
- $10.000 - 6.500 - 900 + 17.800 = 30.200$

POSTTEST

MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
 KELAS/SEMESTER : VI / I
 MATERI POKOK : OPERASI HITUNG CAMPURAN BILANGAN

NAMA : AZAHRA S.

93,3

KELAS/NO.ABSEN : 6/5

Kerjakanlah soal uraian berikut ini dengan benar dan teliti!

1. 1.606, 974, 1.015, 929, 1.320, 1.452
 Urutan bilangan dari yang terkecil
 $929, 974, 1.015, 1.320, 1.452, 1.606$
2. 1.830, 2.175, 4.960, 2.372, 1.380, 2.900
3. Hasil pengurutan bilangan di atas mulai dari yang terbesar adalah
 $4.960, 2.900, 2.380, 2.372, 1.830, 1.380$
3. Tentukan hasil dari operasi hitung $1.870 - 135 + 55 = 1.790$
3. Hasil dari $300 \times 100 : 150 = 200$
3. Hasil dari $963 : 9 \times 45 = 2.815$

6. Tuliskan lambang bilangan sesuai gambar berikut :

3

$\dots + \dots + \dots = 127$

7. Jumlah siswa di sebuah MI adalah 1.915 anak. Tahun ini, lulus sebanyak 141 siswa dan menerima siswa baru sebanyak 180 siswa. Berapa jumlah siswa sekolah itu sekarang?

Diket : Jumlah Siswa 1915 = $1915 - 141 + 180 = 2.014$
 = Lulus tahun ini ini
 = menerima siswa baru = 180
 Jadi jumlah siswa sekarang =
 Pertanyaan : Berapa jumlah siswa sekarang

8. Pak Guru mempunyai pensil sebanyak 15 kotak. Setiap kotak berisi 12 pensil. Semua pensil tersebut akan dibagikan untuk acara amal kepada 45 anak yatim. Maka setiap anak yatim tersebut akan mendapatkan ... pensil.

Diket : Guru mempunyai Pensil 15 kotak
 Setiap kotak ada 12 Pensil
 : dibagikan ke 45 anak yatim
 Jawab $15 \times 12 : 45 + 15 = 180$

$45 \overline{) 180}$
 Jadi, semua rata-rata mendapatkan 4

3. 9. $640 + 325 + 50 - 120 = 895$
3. 10. $10.000 - 6.500 - 900 + 17.800 = 20.400$

LAMPIRAN 20 HASIL UJI NORMALITAS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,120	26	,200 [*]	,954	26	,291
posttest	,147	26	,156	,925	26	,060
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

LAMPIRAN 21 HASIL UJI HIPOTESIS (UJI T)

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	61,96	26	11,498	2,255
	posttest	85,85	26	8,619	1,690

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-23,885	8,539	1,675	-27,333	-20,436	-14,263	25	,000


LAMPIRAN 22 HASIL UJI KORELASI BISERIAL

Correlations			
		pretest	posttest
pretest	Pearson Correlation	1	,674**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	26	26
posttest	Pearson Correlation	,674**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	26	26
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

LAMPIRAN 23 HASIL UJI KOEFISIEN DETERMINASI

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,674 ^a	,454	,431	6,499
a. Predictors: (Constant), pretest				

LAMPIRAN 24 SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615187
www.walisongo.ac.id

Nomor: 5752/Un.10.3/JS/DA.04.09/2/2023 Semarang, 27 Februari 2023

Lamp. -
Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth.
Kristi Liani Purwanti, S.Si.,M.Pd.
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

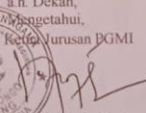
Nama : Devika Arfiana Farazeni
NIM : 1903096093
Judul skripsi : Efektivitas Media Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 4 di MI Muhammadiyah Kasihan I

Dan menunjuk ibu:

Kristi Liani Purwanti, S.Si.,M.Pd. Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan,
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI

H. Zulaikah, M. Ag., M.Pd
NIP. 197601302005012001

Tembusan:

1. Dosen Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

LAMPIRAN 25 SURAT KO-KURIKULER



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 76 15387 Semarang 50185
Website: <http://filitk.walisongo.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 803/Un.10.3/D.3/DA.04.09/03/2023

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : Devika Arfiana Farazeni
Tempat Tanggal Lahir : Pacitan, 26 Agustus 1998
NIM : 1903096093
Program/Semester/Tahun : S1/VIII/2023
Jurusan : PGMI
Alamat : RT 01 RW 01 Dsn. Krajan Ds. Tegalombo Kec. Tegalombo
Kab. Pacitan Prov. Jawa Timur

Adalah benar-benar telah melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Demikian harap maklum bagi yang bersangkutan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 9 Maret 2023

An. Dekan,
Makil Dekan Bidang
Mahasiswa dan Kerjasama



Prof. Dr. H. Mustih, M.A.
NIP. 19690813 199603 1003



TRANSKIP KO-KURIKULER

Nama : Devika Arfiana Farazeni
NIM : 1903096093
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : PGMI

No	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kumulatif	Presentase
1.	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	10	20	23,52%
2.	Aspek Penalaran dan Idealisme	12	24	28,23%
3.	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas terhadap Almamater	8	16	18,82%
4.	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	3	7	8,23%
5.	Aspek Pengabdian kepada Masyarakat	11	22	24,71%
	Jumlah	44	89	103,51%

Predikat : (Istimewa / Baik Sekali / Baik / Cukup)

Semarang, 9 Maret 2023

Korektor,

Achmad Muchamad Kamil
NIP. 199202172020121003



An. Dekan,
Kakil Dekan Bidang
Kemahasiswaan dan Kerjasama

Prof. Dr. H. Muslih, M.A.
NIP. 19690813 199603 1003

LAMPIRAN 26 SURAT IJIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor : 3283/Un.10.3/D1/TA.00.01/07/2023

Semarang, 11 Juli 2023

Lamp. : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Devika Arfiana Farazeni

NIM : 1903096093

Kepada Yth.

Kepala MIM Kasihan I Pacitan

di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa:

Nama : Devika Arfiana Farazeni

NIM : 1903096093

Judul skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantu Media
TTS Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Di MIM Kasihan I
Pacitan

Pembimbing : Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut di atas selama 1 bulan, mulai tanggal 17 Juli 2023 sampai dengan tanggal 19 Agustus 2023.

Demikian atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



.....n. Dekan,

Sebagai Dekan Bidang Akademik

Muhammad Junaedi

Tembusan:

Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan).

LAMPIRAN 27 SURAT KETERANGAN PENELITIAN



PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KABUPATEN PACITAN
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

MI MUHAMMADIYAH KASIHAN I

STATUS : AKREDITASI A NSM: 111235010067

Alamat: Glagahombo RT. 06 RW. 06 Desa Kasihan, Kec. Tegalombo, Kab. Pacitan, Jawa Timur KD. 63582

SURAT KETERANGAN

Nomor : 40/MI.0067/IX/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Kasihan I Tegalombo Pacitan

Nama : Ahmad Zaenudin, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Madrasah
Alamat : RT.08 RW.06 Glagahombo Kasihan

Menerangkan mahasiswa di bawah ini :

Nama : Devika Arfiana Farazeni
NIM : 1903096093
Jurusan/Fakultas : PGMI/FITK
Judul Penelitian : "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Pembelajaran TTS Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas VI Di MI Kasihan I Pacitan"

Telah mengadakan penelitian di MI Kasihan I Tegalombo Pacitan terhitung mulai 1 s/d 30 Agustus 2023 guna untuk memenuhi tugas akhir skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



September 2023

Ahmad Zaenudin, S. Pd. I

LAMPIRAN 28 DOKUMENTASI PENELITIAN



Pelaksanaan Uji Coba Soal



Pelaksanaan Posttest



Pelaksanaan Model Pembelajaran TGT Berbantu Media TTS



Pelaksanaan Diskusi Model TGT Berbantu Media TTS

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Devika Arfiana Farazeni
Tempat/Tanggal Lahir : Pacitan, 26 Agustus 1998
Alamat : Jln. Pacitan-Ponorogo RT 01
RW 01 Krajan, Tegalombo,
Pacitan, Jawa Timur
Email : dfarazeni@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Bhayangkari Pacitan
2. SDN Pacitan
3. SMPN 2 Pacitan
4. Ponpes Walisongo Ngabar Ponorogo