

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT DAN *NUMBERED HEAD TOGETHER*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V
DI SDK BALI LOURA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana
(S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Agustina Mersiana Paila

NIM : 83822101030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS KATOLIK WEETEBULA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang disusun oleh Agustina Mersiana Paila, NIM: 83822101030 dengan judul "*Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament dan Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDK Bali Loura*" telah disetujui dan diuji pada tanggal 14 Juni, 2025.

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. Agustinus Tanggu Daga, M.Pd.
NIDN: 0806097002

Pembimbing II,



Petrus Lende, S.Pd., M.A.
NIDN: 1516069101

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD,



Marta Agus Purwanti, M. Pd

Mengesahkan:

Dekan FKIP UNIKA Weetebula,



Konradus Doni Kelen, S.S., M.A.
NIDN: 0813127801

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Agustina Mersiana Paila, NIM : 83822101030 dengan judul "**Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament dan Numbered Head Together* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDK Bali Loura**" telah diterima oleh panitia ujian sarjana program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Katolik Weetebula dalam ujian skripsi yang telah dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Sabtu, 14 Juni 2025

Tempat : Ruang C

Diyatakan : Lulus

DEWAN PENGUJI

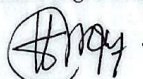
Penguji Utama : Dr. Heronimus Delu Pingge, M.Pd.

Ketua Penguji : Dr. Agustinus Tanggu Daga, M.Pd.

Sekretaris Penguji : Petrus Lende, S.Pd., M.A

Mengetahui:

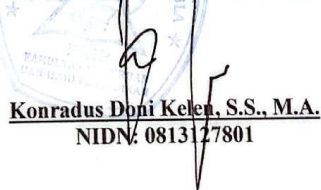
Ketua Program Studi PGSD,



Marta Agus Purwanti, M. Pd

Mengesahkan:

Dekan FKIP UNIKA Weetebula,



Konradus Doni Kelen, S.S., M.A.

NIDN: 0813127801

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agustina Mersiana Paila

NIM : 83822101030

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Numbered Head Together* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Siswa Kelas V Di SDK Bali Loura” benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Karuni, Juni 2025

Peneliti



Agustina Mersiana Paila

NIM. 83822101030

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kesabaran dan Ketekunan Membawa Hasil yang Luar Biasa”

(Napoleon Hill)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang telah meberkati dan meyertai setiap langkah peneliti.
2. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendukung dan membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
3. Orangtua serta semua keluarga, yang selalu mendukung dan mendokan peneliti.
4. Almamater tercinta Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Katolik Weetabula

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dihadapan hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat dan rahmatnya sehingga dapat menuntun dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam kehidupan Manusia selalu diwarnai oleh berbagai problema karena itu adalah bagian dari kodrat hidup manusia di dunia. Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis juga mengalami berbagai kendala. Namun berkat ketabahan dan ketekunan semuanya dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang berlimpah kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan doa serta motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Wilhelmus Yape Kii, S.Pt., M.Phil., M.A, selaku Rektor Universitas Katolik Weetebula.
2. Bapak Konradus Doni Kelen, S.S., M.A., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Weetebula.
3. Ibu Marta Agus Purwanti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Dr. Agustinus Tanggu Daga, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu serta kesabaran dan perhatiannya dalam memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Bapak Petrus Lende, S.Pd., M.A selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Ibu Veronika Ipa Hoy, S.Pd., Gr, selaku kepala sekolah SDK Bali Loura, yang telah bersedia menerima peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Ibu Yohana Ina Lapi, S.Pd, selaku wali kelas V A dan Pak Antonius Geli, S.Pd., Gr, selaku guru wali kelas V B.
9. Pak Oktavianus Seingo Kadaghu, S.Pd., Gr, selaku guru matematika SDK Bali Loura.
10. Bapak Herman Paila Kii dan Saudara/saudari, serta semua keluarga besar tercinta yang banyak memberi motivasi, dorongan dan doanya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kedua sahabat (Birgita Inna Bili dan Nathalia Mariana Bue) yang selalu ada, selalu mendoakan dan selalu memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
12. Siswa kelas V A dan kelas V B sebagai subyek dalam penelitian ini.
13. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan moral maupun semangat sehingga skripsi ini selesai tepat pada waktunya.

14. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah berusaha keras dan berjuang sejauh ini serta mampu mengendalikan diri dari berbagai godaan dan tantangan.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan atau kelemahan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu dengan rendah hati penulis mengharapkan saran dari pembimbing dan penguji serta para pembaca yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Karuni, Juni 2025

Agustina Mersiana Paila
NIM: 83822101030

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Model Pembelajaran Team Games Tournament	9
B. Model Pembelajaran Numbered Head Together	16
C. Hasil Belajar.....	20
D. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	24
E. Penelitian Terdahulu.....	28
F. Kerangka Berpikir.....	31
G. Hipotesis.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat Dan Lokasi Penelitian	34

C. Subjek Penelitian.....	34
D. Variabel Penelitian	35
E. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	35
F. Teknik Analisis data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	31
-----------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu	28
Tabel 2. Non-Equivalent Control-Group Design	34
Tabel 3. Kategori Nilai Hasil Belajar Matematika	37
Tabel 4. Analisis Deskriptif.....	42
Tabel 5. Hasil Uji Normalitas.....	44
Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas	45
Tabel 7. Uji Paired Sample t-test Kelas Eksperimen	46
Tabel 8. Uji paired sample t-test kelas kontrol.....	47
Tabel 9. Hasil Uji-t.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal Pretest dan Posttest Sebelum Validasi	59
Lampiran 2 Soal Pretes dan Posttest Sesudah Validasi	64
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi Ahli	67
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	70
Lampiran 5 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	90
Lampiran 6 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	91
Lampiran 7 Surat Permohonan Izin Penelitian	92
Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian	93
Lampiran 9 Dokumentasi	94

ABSTRAK

Skripsi oleh Agustina Mersiana Paila dengan judul Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Numbered Head Together* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDK Bali Loura. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Head Together* (NHT) dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kolaboratif, berpikir kritis, dan meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan variasi dalam metode pengajaran matematika di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan model TGT dan model NHT pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Metode penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain Non-Equivalent Control Group Design, menggunakan tes hasil belajar untuk mengumpulkan data penelitian, serta analisis deskriptif dan uji beda t-test sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan: (1) model pembelajaran TGT dan NHT sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (2) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model TGT dan siswa yang diajar menggunakan model NHT, (3) hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model NHT. Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, model pembelajaran TGT dan NHT dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, namun model TGT lebih direkomendasikan karena memberikan hasil yang lebih optimal.

Kata Kunci: Hasil belajar, *Team Games Tournament*, *Numbered Head Together*

ABSTRACT

Thesis by Agustina Mersiana Paila. Student ID: 83822101030 with the title: The Use Of Team Games Tournament And Numbered Head Together Learning Models On Mathematics Learning Outcomes Of Grade V Students At SDK Bali Loura .The use of the Team Games Tournament (TGT) and Numbered Head Together (NHT) learning models in the classroom can help students develop collaborative skills, critical thinking, and learning motivation, while also providing variation in teaching methods for mathematics at the elementary level. This study aims to describe the differences in students' learning outcomes when taught using the TGT and NHT models in mathematics, specifically on the topic of addition and subtraction of fractions. This research employed a quasi-experimental method with a *Non-Equivalent Control Group Design*, using learning outcome tests as data collection instruments and applying descriptive analysis and an independent *t-test* as data analysis techniques. The results showed that: (1) both the TGT and NHT models can improve students' learning outcomes, (2) there is a significant difference in learning outcomes between students taught using TGT and those taught using NHT, (3) students taught using the TGT model achieved higher learning outcomes than those taught with the NHT model. Based on these findings, both TGT and NHT can be applied as alternative strategies to enhance mathematics learning outcomes, with the TGT model being more highly recommended due to its more optimal results.

Keywords: *Learning outcomes, Team Games Tournament, Numbered Head Together*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mencapai potensi mereka sendiri dengan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, ilmu pengetahuan yang baik, dan keterampilan yang diperlukan (Ulfia & Irwandani, 2019). Oleh karena itu secara tidak langsung pendidikan akan membuat seseorang selalu berusaha untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya sehingga dengan kemampuan yang dimiliki tersebut mereka mampu menghadapi setiap perubahan dan perkembangan zaman.

Pendidikan bagi bangsa yang sedang membangun seperti bangsa Indonesia saat ini merupakan kebutuhan yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntunan pembangunan secara tahap demi tahap. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pada penciptaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa (Ihsan, 2010). Proses pembelajaran yang dimaksud tidak akan bisa berlangsung tanpa adanya sekolah, sebab sekolah merupakan komponen terpenting dalam mendukung proses pendidikan. Dengan demikian dengan adanya sekolah, maka prosedur belajar mengajar akan terjadi dan tujuan pendidikan yang diharapkan dapat berhasil dan terlaksanakan dengan baik.

Hakikatnya pendidikan dilaksanakan berdasarkan pada 3 budaya yaitu budaya membaca, menulis, dan berhitung. Oleh karena itu salah satu budaya yang harus dikembangkan adalah kemampuan berhitung, kemampuan ini bisa dikembangkan melalui proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan yang dilalui oleh siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang sangat penting dikuasai dengan baik oleh siswa. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk berpikir logis, sistematis, dan kritis serta memiliki kemampuan mengaplikasikan konsep dasar matematika pada pelajaran lain maupun pada matematika itu sendiri dan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun jika melihat kenyataan yang ada sekarang, kompetensi siswa terhadap mata pelajaran matematika selalu jadi permasalahan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa merasa tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika dan berasumsi bahwa matematika adalah pelajaran yang rumit dan membosankan, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi di SDK Bali Loura, diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Mengacu pada hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) semester II tahun ajaran 2024/2025 di SDK Bali Loura, di kelas VA dari 14 siswa hanya 5 siswa (35,7%) yang memperoleh nilai ≥ 70 sesuai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM). Sedangkan di kelas VB, dari 15 siswa hanya 6 siswa (40%) yang memperoleh nilai di atas KKM. Sebagian besar siswa memperoleh nilai antara 50 hingga 69, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara akademik. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik dan kurang mengkondisikan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru meskipun terkadang melibatkan siswa. Hal ini menyebabkan siswa mudah jenuh dan bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit karena terlalu banyak rumus dan langkah-langkah yang harus dihafalkan. Mereka sering merasa bingung dan takut membuat kesalahan saat mengerjakan soal, sehingga menjadi pasif dan tidak berani mencoba. Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik dan tidak semangat mengikuti pelajaran matematika, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dalam kegiatan belajar matematika diperlukan strategi pengajaran yang mampu membangkitkan semangat belajar serta mendorong kolaborasi antar siswa. Oleh karena itu peneliti menggunakan model pembelajaran TGT dan NHT. Peneliti meyakini bahwa kedua model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keyakinan ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa kedua model pembelajaran tersebut terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang

dilakukan oleh Ermawati et al (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, dengan peningkatan rata-rata nilai dari 64,3 pada *pretest* menjadi 76,3 pada *posttest*. Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Nourhasanah & Aslam, (2022) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* sebagai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas pembanding sebagai kelas kontrol, dengan nilai rata-rata peningkatan sebesar 61,24% dibandingkan 32,02% pada kelas kontrol. Penelitian Utama et al., 2019 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan *Numbered Head Together*, dengan perbedaan rata-rata skor *posttest* sebesar 3,5 poin. Penelitian (Nurahmawati et al., 2020) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament*, dengan peningkatan rata-rata sebesar 34,83 poin pada kelas NHT dan 22,41 poin pada kelas TGT. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Hilmi & Lena (2022) menemukan bahwa model pembelajaran *team games tournament* meningkatkan hasil belajar siswa dimana rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 72% meningkat ke 84% pada siklus II. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut peneliti mau mencoba menerapkan kedua model pembelajaran tersebut pada mata pelajaran

matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan pada siswa kelas V di SDK Bali Loura dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran *Numbered Head Together* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDK Bali Loura”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah-masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah.

1. Hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah
2. Guru belum mengkondisikan siswa untuk saling berkolaborasi dalam proses pembelajaran
3. Siswa berasumsi bahawa matematika adalah pelajaran yang sulit
4. Kegiatan proses pembelajaran masih berpusat pada guru

C. Batasan Masalah

Dari penjabaran yang tertera dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, sehingga peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang mengkondisikan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran matematika di SDK Bali Laura?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* pada mata pelajaran matematika di SDK Bali Laura?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas V di SDK Bali Laura yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran *Numbered Head Together*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran matematika di SDK Bali Laura.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* pada mata pelajaran matematika SDK Bali Laura.

3. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran *Numbered Head Together*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan keilmuan mengenai penggunaan model pembelajaran ataupun strategi yang cocok digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru adalah memberikan acuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat guna mengukur kemampuan kognitif siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
- b. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar matematika siswa.

- c. Bagi peneliti adalah memberikan gambaran dan informasi kuantitatif mengenai sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Numbered Head Together* terhadap hasil belajar matematika siswa di SDK Bali Loura, yang dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Team Games Tournament

1. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin yang bertujuan meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa dan sikap penerimaan pada perbedaan yang ada (Huda, 2015).

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Widyasari & Hayyun, 2017).

Model pembelajaran TGT adalah metode pengajaran di mana siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen, dengan perbedaan dalam tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Guru menyampaikan materi pembelajaran, kemudian siswa bekerja sama dalam kelompok mereka untuk memastikan semua anggota memahami materi yang telah diajarkan. Setelah itu, diadakan turnamen di mana siswa berpartisipasi dalam permainan akademik dan bersaing dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin tertinggi (Purwantini et al., 2013).

Model pembelajaran TGT adalah sebuah metode yang mengelompokkan siswa ke dalam tim belajar yang terdiri dari empat hingga lima orang dengan variasi kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Setelah guru menyampaikan materi pelajaran, siswa bekerja sama dalam kelompok mereka untuk memastikan setiap anggota memahami pelajaran tersebut. Kemudian, diadakan turnamen di mana siswa bermain permainan akademik dengan anggota kelompok lain untuk mengumpulkan poin bagi tim mereka. (Umar, 2021).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang efektif karena menggabungkan kerja sama dalam kelompok dengan unsur kompetisi yang menyenangkan. Dengan membagi siswa ke dalam kelompok heterogen dan melibatkan mereka dalam turnamen akademik, model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga melatih keterampilan sosial dan sikap saling menghargai.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT

Menurut Slavin (Manasikana et al., 2022), langkah-langkah Model Pembelajaran TGT sebagai berikut.

a. Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal)

Dalam fase ini, guru menyajikan materi pelajaran seperti biasanya, menggunakan metode ceramah, diskusi, demonstrasi, atau eksperimen, tergantung pada karakteristik materi yang

disampaikan dan ketersediaan media di sekolah. Pada kesempatan ini, guru harus mengingatkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan cermat agar mereka dapat memperoleh skor tinggi dalam permainan, yang akan menentukan skor kelompok.

b. Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Siswa (Kelompok)

Dalam fase ini, guru membentuk kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa. Kerjasama tim akan meningkatkan hubungan antar anggota, rasa percaya diri, dan keakraban antar siswa.

c. Tahap Permainan (Game Tournament)

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

d. Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok

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

Selain langkah-langkah diatas Fitria & Indra (2020) juga menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran TGT sebagai berikut.

a. Persentasi materi

Pada awal pembelajaran, guru menyajikan materi melalui presentasi kelas, menyampaikan tujuan dan pokok materi. Ini biasanya dilakukan dengan ceramah. Siswa harus memperhatikan dan memahami materi karena hal ini akan membantu mereka dalam kerja kelompok dan permainan yang akan menentukan skor kelompok.

b. Pembentukan kelompok

Kelompok dalam model pembelajaran ini memiliki anggota yang heterogen, terdiri dari empat sampai lima orang tanpa melihat adanya perbedaan diantara mereka. Pembentukan kelompok bertujuan agar siswa lebih mendalami materi bersama anggota kelompoknya serta mempersiapkan anggota, agar saat game berlangsung mereka dapat bekerja dengan baik dan optimal.

c. Games

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang disusun untuk menguji pengetahuan peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan

nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

d. Turnamen

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, di mana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba.

e. Penghargaan kelompok

Perolehan nilai individu selanjutnya dirata-rata menjadi nilai kelompok. Apabila nilai rata-rata kelompok mencapai standar/kriteria tertentu maka kelompok tersebut akan mendapat penghargaan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Presentasi Materi

Pada awal pembelajaran guru memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yaitu “penjumlahan dan

pengurangan pecahan”. Penyampaian materi dilakukan melalui ceramah, diskusi dan demonstrasi oleh guru. Pada tahap ini guru memberitahu siswa agar cermat mengikuti proses pembelajaran karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

b. Pembentukan Kelompok

Pada tahap ini guru membentuk kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang siswa. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan.

c. Tahap Permainan

Pada tahap ini siswa memainkan permainan TGT dengan menggunakan media kartu soal, terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan untuk menguji kemajuan pengetahuan siswa pada tahap presentasi materi. Pada tahap ini juga setiap kelompok bertanding untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya, pengumpulan skor berlangsung selama beberapa pertemuan sampai materi penjumlahan dan pengurangan pecahan selesai dipelajari.

d. Penghargaan kelompok

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan jumlah skor dari masing-masing kelompok, kelompok yang meraih skor terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang dan akan diberikan hadiah.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut (Agustina et al., 2020) kelebihan dan kelemahannya adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan

- 1) Dalam proses pembelajaran siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menyampaikan pendapatnya.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri siswa
- 3) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 4) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- 5) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.

b. Kelemahan

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
- 2) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

B. Model Pembelajaran Numbered Head Together

1. Pengertian Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT)

Model pembelajaran NHT atau yang lebih dikenal dengan model pembelajaran kepala bernomor merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1993, melibatkan diskusi kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan guru. Setelah berdiskusi, guru memanggil nomor acak dari anggota kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, sehingga semua siswa aktif dan bertanggung jawab dalam pembelajaran (Fadly, 2022).

Model Pembelajaran NHT merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang berbasis student centered atau pembelajaran berpusat pada siswa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kelompok dan membuat siswa menjadi lebih peduli atau merasa bertanggung jawab terhadap anggota kelompoknya sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa (Setyowati & Inah, 2020).

Model Pembelajaran NHT merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menelaah bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut, pembelajaran NHT memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, juga dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka (Karmila & Mawardi, 2020).

Model pembelajaran NHT merupakan suatu cara penyajian pelajaran dengan melakukan percobaan, mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu permasalahan yang dipelajari. Dengan model pembelajaran NHT siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, membuktikan dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek dan keadaan suatu proses pembelajaran mata pelajaran tertentu (Parwata, 2019).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran NHT merupakan model pembelajaran yang dalam penerapannya siswa dibentuk dalam kelompok yang masing-masing anggota kelompok diberi nomor dan nomor ini akan dipanggil secara acak oleh guru untuk menjawab pertanyaan. Model ini bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi pendapat dalam kelompoknya serta membangun semangat kerja sama.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran NHT

Menurut Fadly (2022) langkah-langkah Model Pembelajaran NHT sebagai berikut.

a. Persiapan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan dan pokok materi. Penyampaian tujuan dan materi ini biasanya dilakukan dengan ceramah.

b. Penomoran

Guru mengelompokkan siswa kedalam kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 5 siswa. Setiap siswa akan mendapatkan nomor dari guru. Pengelompokkan siswa dicampur secara acak.

c. Pertanyaan (Questioning) dan berpikir bersama (Heads Together)

Guru memberikan pertanyaan/membagikan LKPD kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari dan didiskusikan oleh siswa didalam kelompoknya. Pertanyaan dari guru dapat bervariasi, dari umum hingga yang bersifat khusus, namun masih dalam konteks pembahasan.

d. Pemberian jawaban

Guru memanggil siswa dengan menyebutkan nomor peserta didik dari tiap kelompok. Ada berbagai macam cara untuk menentukan nomor ini, seperti dengan cara pengundian.

e. Memberi kesimpulan

Guru mengevaluasi semua jawaban dari siswa dengan cara menarik kesimpulan dari semua pertanyaan yang diajukan.

Selain langkah-langkah diatas Huda (2015) juga menyebutkan langkah-langkah pembelajaran Kooperatif NHT sebagai berikut.

- a. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok.
- b. Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor.
- c. Guru memberikan tugas/pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya.

- d. Setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut.
- e. Guru memanggil salah satu nomor secara acak.
- f. Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka.

Berdasarkan kedua pendapat diatas, maka langkah-langkah penerapan model pembelajaran NHT dalam penelitian ini mengikuti pendapat Fadly (2022).

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran NHT

Model pembelajaran NHT memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut (Hamdayana, 2014) kelebihan dan kelemahannya adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan

- 1) Setiap siswa dalam proses pembelajaran menjadi siap semua
- 2) Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain
- 3) Melatih siswa untuk menjadi tutor sebaya
- 4) Membangun rasa kebersamaan
- 5) Melatih siswa terbiasa dengan perbedaan

b. Kelemahan

- 1) Kurang efektif jika digunakan untuk jumlah siswa yang banyak.
- 2) Tidak semua siswa mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan (Bunyamin, 2021).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru menetapkan tujuan pembelajaran. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Pingge, 2020).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang digunakan sebagai alat ukur pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar menjadi proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada tingkat kognitif, afektif, serta psikomotorik siswa yang mengacu pada perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku. Perubahan yang terjadi

tercapai setelah dilakukan proses pembelajaran atau perlakuan berdasarkan suatu permasalahan yang sedang terjadi atau tujuan yang telah disepakati (Sujarwo et al., 2023)

Hasil belajar dalam pendidikan adalah penanda keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Secara teoritis, hasil belajar memberikan arah dan makna yang penting bagi siswa untuk memahami dan menerapkan ilmu yang telah mereka pelajari sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Pengaruh guru dalam membangun suasana kelas yang kreatif juga berperan dalam mencapai hasil belajar yang baik (Agustina et al., 2020). Hal ini penting untuk mencegah pembelajaran di kelas menjadi monoton, sehingga siswa dapat terlibat dengan baik dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran yang penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain dengan mendorong, membimbing, dan menyediakan fasilitas belajar yang dibutuhkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru memiliki beberapa cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seperti menguasai materi, menggunakan media pembelajaran, menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, dan menerapkan model pembelajaran (Ulfia & Irwandani, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi tertentu yang dikuasai oleh siswa baik kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Hasil belajar yang dicapai siswa pada hakikatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali dengan tujuan agar dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang seoptimal mungkin sesuai dengan kemampuan masing-masing (Haryati, 2017).

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa baik dari segi kondisi jasmani maupun rohani. Adapun faktor internal dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kesehatan, merupakan kondisi jasmani sangat melatarbelakangi kegiatan belajar
- 2) Bakat, merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seorang anak untuk mencapai keberhasilan
- 3) Minat, merupakan kecenderungan atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu

- 4) Intelegensi, merupakan kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat
- 5) Motivasi, merupakan keadaan internal yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu
- 6) Sikap, merupakan gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi dan merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa. Adapun faktor eksternal dibedakan menjadi beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor lingkungan sosial, faktor sosial menyangkut hubungan antara manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa.
- 2) Faktor lingkungan non sosial, faktor non sosial seperti gedung, sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan dan waktu belajar yang digunakan siswa.

- 3) Faktor pendekatan belajar, pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah aspek kognitif yaitu nilai-nilai yang dicapai siswa setelah penerapan model TGT dan NHT.

D. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika sekolah dasar merupakan kegiatan siswa dalam menemukan pola, melakukan investigasi, menyelesaikan masalah dan mengomunikasikan hasil-hasilnya yang berhubungan dengan materi matematika dasar yang diajarkan di SD (Purnomosidi et al., 2018).

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk meningkatkan keahlian berpikir dan berargumentasi, memberikan partisipasi dalam penyelesaian berbagai masalah baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja. Oleh karena itu matematika sebagai salah satu bidang ilmu pengetahuan perlu dipahami oleh peserta didik sejak mereka jenjang usia sekolah dasar.

2. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan (Wandini, 2019):

- a. Memahami konsep matematika, merupakan kompetensi dalam menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan menggunakan konsep matematika, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

3. Materi Pelajaran Matematika

a. Pengertian Pecahan

Pecahan adalah bagian dari keseluruhan atau bagian dari sekelompok benda. Pecahan ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dimana $b \neq$

0. Bagian a disebut sebagai pembilang dan bagian b disebut sebagai penyebut.

1) Penjumlahan Pecahan Biasa

Langkah-langkah Penyelesaiannya:

- a) Pecahan dengan penyebut sama maka, jumlahkan pembilang pecahan. Penyebutnya tetap.
- b) Pecahan dengan penyebut berbeda maka samakan penyebut masing-masing pecahan dengan mencari KPK. kemudian, sesuaikan pembilangnya.
- c) Jika hasilnya berupa pecahan dengan pembilang dan penyebutnya masih besar, maka sederhanakan pecahan menjadi pecahan senilai yang lebih kecil.

Contoh:

Dengan penyebut sama

$$\frac{3}{6} + \frac{2}{6} =$$

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}\frac{3}{6} + \frac{2}{6} &= \frac{3+2}{6} \\ &= \frac{5}{6}\end{aligned}$$

Contoh:

Mencari KPK dari 4 dan 6

Dengan penyebut berbeda

Kelipatan dari 4 yaitu

$$\frac{3}{4} + \frac{1}{6} =$$

4, 8, 12, ...

Penyelesaian:

Kelipatan dari 6 yaitu

$$\frac{3}{4} + \frac{1}{6} =$$

6, 12, 18, ...

$$= \frac{9}{12} + \frac{2}{12}$$

KPK dari 4 dan 6 adalah 12

$$= \frac{9+2}{12}$$

$$= \frac{11}{12}$$

2) Pengurangan Pecahan Biasa

Cara menyelesaikan pengurangan pecahan biasa sama seperti cara menyelesaikan penjumlahan pecahan biasa. Untuk pecahan dengan penyebut berbeda, samakan terlebih dahulu setiap penyebut dengan mencari KPK dari masing-masing penyebut pecahan.

Contoh:

Dengan penyebut sama

$$\frac{8}{5} - \frac{4}{5} =$$

Penyelesaian:

$$\frac{8}{5} - \frac{4}{5} = \frac{8-4}{5}$$

$$= \frac{4}{5}$$

Contoh:

Dengan penyebut berbeda

$$\frac{5}{3} - \frac{4}{5} =$$

Penyelesaian:

$$\frac{6}{3} - \frac{4}{5} =$$

$$= \frac{25}{15} - \frac{12}{15}$$

$$= \frac{30-12}{15}$$

$$= \frac{13}{15}$$

Mencari KPK

dari 3 dan 5

Kelipatan dari 3

yaitu

3, 6, 9, 12, 15, ...

Kelipatan dari 6

yaitu

5, 10, 15, ...

KPK dari 3 dan

5 adalah 15

E. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran peneliti, terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Adapun penelitian yang relevan tersebut sebagai berikut.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Identitas Jurnal	Metode	Hasil
1	Ermawati et al (2023), Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD 1 Gribig.	Eksperimen dengan desain pre-experimental dalam bentuk one grup pre-test post-test	Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar matematika sebelum dan sesudah melakukan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> , dengan nilai rata-rata post-test yang lebih

			tinggi dibandingkan pre-test.
2	Nourhasanah & Aslam (2023), Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar	Kuasi eksperimen dengan desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	Terdapat pengaruh yang positif dan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan Numbered Heads Together
3	Jannah et al (2023), Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar	Eksperimen (pre-experimental design) dengan desain one-group pretest-posttest design.	Terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN No. 113 Inpres Laikang setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Ice Breaking.
4	Kusnaeni et al (2019), Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	<i>Quasy eksperimen</i> dengan desain penelitiannya adalah <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	Penggunaan model <i>Number Head Together</i> (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar
5	Nurahmawati et al (2020), Membandingkan Antara Model Number Head Together (NHT) Dan Teams Games Tournament (TGT) Pada Hasil Belajar Matematika	Eksperimen, dengan desain penelitian quasi experimental tipe nonequivalent control group design	Siswa yang diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Number Head Together</i> lebih tinggi dibandingkan dengan memakai model <i>Teams Games Tournament</i> .

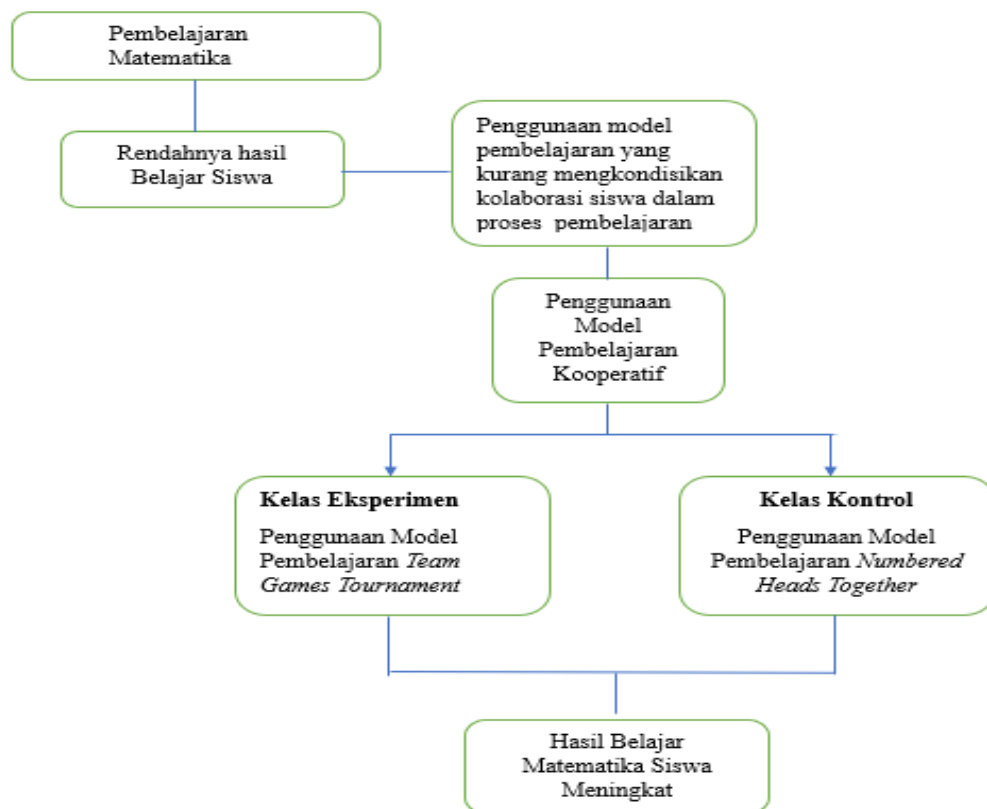
Persamaan antara penelitian ini dengan kelima penelitian terdahulu terletak pada fokus utama yang meneliti pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa. Semua penelitian yang telah dilakukan sebelumnya juga menggunakan pendekatan eksperimen untuk mengukur efektivitas model pembelajaran TGT dan NHT dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Perbedaannya adalah beberapa penelitian terdahulu hanya berfokus pada efektivitas satu model pembelajaran baik TGT maupun NHT, sementara penelitian ini secara langsung membandingkan kedua model tersebut dalam satu penelitian. Selain itu, penelitian sebelumnya belum secara spesifik mengkaji materi penjumlahan dan pengurangan pecahan sebagai fokus utama, sementara penelitian ini lebih terarah dalam mengukur pengaruh TGT dan NHT terhadap hasil belajar siswa pada materi tersebut.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini. Kerangka berpikir ini menggambarkan hubungan antara rendahnya hasil belajar siswa dengan perlunya penerapan model pembelajaran kooperatif yang tepat, dalam hal ini TGT dan NHT, serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



Gambar 1 menunjukkan alur penelitian yang berangkat dari masalah rendahnya hasil belajar matematika siswa. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang mendorong kolaborasi antar siswa. Sebagai solusi, digunakan pendekatan pembelajaran kooperatif. Dalam penerapannya, dilakukan perlakuan yang berbeda pada dua kelompok

siswa, yaitu kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT, dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran NHT. Melalui penerapan dua model pembelajaran ini, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih kondusif dan kolaboratif, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

G. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, maka hipotesis penelitian ini adalah.

1. Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.

2. Hipotesis 2

H_0 : Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT tidak lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan model pembelajaran NHT.

H_1 : Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan model pembelajaran NHT.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu penelitian kuantitatif dimana peneliti memanipulasi satu atau lebih variabel bebas (*independent variable*), mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengamati efek dari manipulasi pada variabel terikat (*dependen variable*) (Nuruddin et al., 2021). Adapun jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental* (eksperimen semu), yaitu penelitian yang tidak sepenuhnya mengontrol variabel yang ditelitinya.

Rancangan jenis desain penelitian yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control-Group Design*. Desain jenis ini membutuhkan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada proses pembelajarannya dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan perlakuan yang sama dengan kelas eksperimen sehingga pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran NHT (Isnawan, 2020). Selanjutnya, terhadap kedua kelas tersebut diberikan tes sebelum kegiatan pembelajaran (*pretest*) dan diberikan tes setelah kegiatan pembelajaran (*post-test*). Adapun rancangan atau desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. *Non-Equivalent Control-Group Design*

Kelompok	Pretest	Treatmen	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₃
Kontrol	O ₂	X ₂	O ₄

Keterangan :

O₁ : Pretest kelompok eksperimen

O₂ : Pretest kelompok kontrol

O₃ : Posttest kelompok eksperimen

O₄ : Posttest kelompok kontrol

X₁ :Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT

X₂ :Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran NHT

B. Tempat Dan Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian, maka penelitian ini dilaksanakan di SDK Bali Loura yang terletak di Jalan Mananga Aba, Desa Karuni, Kecamatan Loura, Kabupaten Sumba Barat Daya, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun Pelajaran 2024/2025.

C. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDK Bali Loura tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 29 siswa. Kelas VA sebagai kelas eksperimen terdiri dari 14 siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol terdiri dari 15 siswa. Untuk menyamakan jumlah siswa pada kedua kelas, peneliti melakukan pengundian secara acak di kelas VB guna menentukan satu siswa yang hasil belajarnya tidak akan dianalisis. Meskipun demikian, siswa tersebut tetap mengikuti proses pembelajaran.

D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu karakteristik objek yang memiliki variasi, bisa diukur, ataupun bisa dibilang (Anggara & Anwar, 2017). Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu :

1. Variabel Bebas atau Independen (X)

Variabel independen atau variabel bebas yaitu variabel yang cenderung mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah model pembelajaran Team Games Tournament dan model pembelajaran Numbered Head Together.

2. Variabel Terikat atau Dependent (Y)

Variabel dependent atau variabel terikat merupakan variabel yang cenderung dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar matematika.

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes. Tes merupakan pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa kelas V tentang materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Tes ini dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun instrumen dalam penelitian adalah soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal.

Instrumen penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan validasi konten untuk memastikan bahwa soal mencakup seluruh aspek dari materi yang diukur. Validasi instrumen melibatkan dosen matematika prodi PGSD untuk menilai apakah item-item soal mencakup seluruh dimensi dari materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Berdasarkan umpan balik dari ahli, item-item dalam tes direvisi untuk memastikan cakupan dan relevansi yang optimal. Instrumen penelitian yang telah direvisi yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Daga et al., 2024). Hasil validasi ahli dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 67.

F. Teknik Analisis data

1. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan teknik analisis data yang hanya menggambarkan atau mendeskripsikan karakteristik atau sifat-sifat yang dimiliki oleh sekelompok atau serangkaian data (baik itu data sampel maupun data populasi), tanpa melakukan generalisasi yaitu menarik suatu kesimpulan umum berdasarkan informasi data sampel yang dikenakan kepada populasi induknya (Husnul et al., 2020).

Analisis statistik deskriptif ini dilakukan untuk menyajikan data yang telah diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis statistik deskriptif ini meliputi nilai tertinggi, nilai terendah dan rata-rata. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum xi}{f}$$

Keterangan:

X : *Mean* (rata-rata)

$\sum xi$: Jumlah nilai ke i sampai ke n

f : Jumlah data

Data hasil belajar yang diperoleh siswa selanjutnya dikategorikan berdasarkan tabel kategori nilai hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Nilai Hasil Belajar Matematika

Interval Skor / Nilai	Kategori
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang
0-39	Sangat Kurang

Sumber: Atikah (2020)

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus chi square (Anggara & Anwar, 2017).

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

Keterangan

χ^2 : Chi square

f_0 : Frekuensi data empiris berdasarkan kelas interval

f_h : Frekuensi harapan data empiris berdasarkan kelas interval

Kesimpulan

$\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal

$\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal

Peneliti menggunakan bantuan program statistik SPSS versi 16.0 untuk memudahkan dalam melakukan uji normalitas. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah:

- 1) Jika nilai sig > 0,05, maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai sig < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, maka tahap selanjutnya adalah uji kesamaan dua variabel atau uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data atau sampel yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas varian dilakukan dengan menggunakan uji F (Anggara & Anwar, 2017).

$$F = \frac{S^2_{\text{besar}}}{S^2_{\text{kecil}}}$$

Keterangan

F : F hitung

S² : varian yang nilainya terbesar

S¹ : varian yang nilainya terkecil

Peneliti menggunakan bantuan program statistik SPSS versi 16.0 untuk memudahkan dalam melakukan uji homogenitas. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas dilakukan dengan melihat nilai signifikan dari hasil perhitungan. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka H₀ diterima, artinya varian dari populasi data adalah homogen dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka H₀ ditolak, artinya varian dari populasi data adalah tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

a. Uji *Paired Sample t-test*

Uji *Paired Sample t-test* adalah metode statistik untuk membandingkan dua rata-rata dari data berpasangan, seperti hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada subjek yang sama, guna mengetahui perbedaan yang signifikan di antara keduanya (Muhid, 2019).

Peneliti menggunakan bantuan program statistik SPSS versi 16.0 untuk memudahkan dalam melakukan uji *paired sample t-test* dengan dasar pengambilan keputusan merujuk pada Muhid (2019), yaitu sebagai berikut.

Jika signifikansi > 0.05 , maka H_0 diterima, H_1 ditolak

Jika signifikansi < 0.05 , maka H_0 ditolak, H_1 diterima

Keterangan:

1. Jika H_0 diterima berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.
2. Jika H_1 diterima, maka terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan nilai *pretest* dan *posttest*.

b. Uji Independent Sample t-test

Peneliti menggunakan analisis uji *Independent Sample t-test*, yaitu cara untuk menguji perbedaan rata-rata dua sampel atau data yang diperoleh dari dua kelompok yang berbeda (Anggara & Anwar, 2017).

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan

- $\bar{X}_1$: rata-rata sampel 1
- $\bar{X}_2$: rata-rata sampel 2
- S_1 : simpangan baku sampel 1
- S_2 : simpangan baku sampel 2
- S_1^2 : varians sampel 1
- S_2^2 : varians sampel 2
- n_1 : jumlah data sampel 1
- n_2 : jumlah data sampel 2

Peneliti menggunakan bantuan program statistik SPSS versi 16.0 untuk memudahkan dalam melakukan ujiindependent t-test, dengan dasar pengambilan keputusan merujuk pada Anggara & Anwar, 2017 yaitu sebagai berikut.

Jika nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima, H_1 ditolak

Jika nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak, H_1 diterima

Keterangan:

1. Jika H_0 diterima Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT tidak lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan model pembelajaran NHT.
2. Jika H_1 diterima berarti rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan model pembelajaran NHT.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan pretest dan posttest (tes awal - tes akhir) yang melibatkan 29 siswa SDK Bali Loura dengan 10 soal pilihan ganda dan menggunakan model pembelajaran TGT dan NHT. Adapun hasil analisis pretest dan posttest dari siswa tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Analisis Deskriptif

Pretest	Eksperimen	Minimum	Maksimum	Mean
		20	60	40.71
Posttest	Kontrol	20	60	38.57
	Eksperimen	70	100	85.00
	Kontrol	50	90	71.43
	Eksperimen	70	100	85.00

Tabel 4 menyajikan jumlah peserta (N), nilai minimum dan maksimum, rata-rata (mean) dari masing-masing kelompok baik sebelum (*pretest*) maupun sesudah (*posttest*) perlakuan pembelajaran.

- a. *Pretest* Kontrol dan *Posttest* Kelas Kontrol, berdasarkan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* diatas menunjukkan bahwa siswa di kelas kontrol sebelum diberi perlakuan, memperoleh nilai minimum 20, nilai maksimum 60 dengan nilai rata-rata sebesar 38.57 (kategori sangat kurang). Setelah diberi perlakuan, hasil *posttest* kelompok kontrol menunjukkan peningkatan dimana nilai

minimum 50, nilai maximum 90, dengan rata-rata sebesar 71.43 (kategori baik).

- b. *Pretest* Eksperimen dan *Posttest* Kelas Eksperimen, berdasarkan hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* diatas menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan, memperoleh nilai minimum 20, nilai maximum 60 dengan nilai rata-rata sebesar 40.71 (kategori kurang). Setelah diberi perlakuan hasil *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dimana nilai minimum 70, nilai maximum 100, dengan rata-rata sebesar 85.00 (kategori sangat baik).

Dari deskripsi data tersebut terlihat bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai *posttest* kelas kontrol.

2. Hasil Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t terhadap tes hasil belajar siswa, maka terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan homogen atau tidak. Adapun hasil yang didapat setelah dilakukan pengujian prasyarat analisis data sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk pada program SPSS statistik 16.0 dikarenakan data kurang dari 50 dengan taraf signifikan 0.05. Jika $\text{Sig} > 0.05$, maka data terdistribusi normal dan apabila $\text{Sig} < 0.05$, maka data tidak terdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	sig
Pretest	Eksperimen	.914	14	.181
	Kontrol	.924	14	.261
Posttest	Eksperimen	.901	14	.115
	Kontrol	.916	14	.251

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan software SPSS 16.0, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji Shapiro-Wilk untuk data pretest kelas eksperimen adalah 0.181 dan posttest sebesar 0.115, sedangkan untuk kelas kontrol nilai signifikansi pretest adalah 0.261 dan posttest sebesar 0.251. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05, yang berarti data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest dan posttest pada kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi untuk dilakukan uji hipotesis.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas selanjutnya dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest dari kedua kelas memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 diterima atau varian homogen, dan jika nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak atau varian tidak homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

	Leneve Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	.640	1	27	.433
Posttest	.309	1	27	.889

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS 16.0, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 0.433, dan pada data *posttest* sebesar 0.889. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen atau sama. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi, sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik hipotesis yaitu uji *paired sample t-test* dan *independent t-test*.

3. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan uji prasyarat diperoleh bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian dilanjutkan dengan menggunakan uji *Paired Sample t-test* dan uji-t dengan menggunakan SPSS 16.0.

a. Uji *Paired Sample t-test*

1. Uji *Paired Sample t-test* Kelas Eksperimen

Tabel 7. Uji *Paired Sample t-test* Kelas Eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-44.286	13.425	3.588	-52.037	-36.535	-12.343	13	.000

Berdasarkan tabel 7 hasil *paired sample test* diketahui Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam *paired sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen.

2. Uji *Paired Sample t-test* Kelas Kontrol

Tabel 8. Uji paired sample t-test kelas kontrol

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	Sebelum - Sesudah	-32.857	13.828	3.696	-40.841	-24.873	-8.891	13	.000

Berdasarkan tabel 8 hasil *paired sample test* diketahui Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam *paired sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas kontrol.

b. Uji Independent t-test

Tabel 9. Hasil Uji-t

Independent Samples Test										
		Levene's Test for		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the	
									Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	.020	.889	3.646	26	.001	13.571	3.722	5.921	21.222
	Equal variances not assumed			3.646	25.801	.001	13.571	3.722	5.918	21.225

Berdasarkan tabel 9 hasil *t-test for Equality of Means* diketahui Sig. (2-tailed) sebesar $0.001 < 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independen t-test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan model pembelajaran NHT. Dimana nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, artinya nilai siswa yang diajar menggunakan TGT lebih tinggi daripada yang menggunakan NHT.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGT dan NHT pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V SDK Bali Loura. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Peningkatan tersebut lebih tinggi terjadi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT, yaitu dari nilai rata-rata pretest sebesar 40.71 menjadi 85.00 pada posttest. Sementara pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran NHT, nilai rata-rata meningkat dari 38.57 menjadi 71.43. Perbedaan hasil belajar ini diperkuat melalui uji *paired t-test* dan uji *independent sample t-test*. Hasil *paired t-test* menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan yang signifikan, dengan nilai signifikansi masing-

masing sebesar 0.000 (< 0.05). Sementara itu, hasil uji *independent t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.001 (< 0.05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan model TGT dibandingkan dengan NHT. Sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT lebih efektif dibandingkan NHT dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDK Bali Loura. Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurdiansyah & Syam (2019) yang menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model TGT lebih tinggi (80.62) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan NHT (73.37). Meskipun tidak signifikan secara statistik, hasil ini menunjukkan kecenderungan bahwa model TGT memberikan hasil yang lebih baik dalam konteks pembelajaran matematika kelas V. Penelitian serupa oleh Utama et al (2019) juga menunjukkan keefektifan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Unsur kolaboratif dan turnamen dalam pembelajaran TGT mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Namun, hasil penelitian ini berbeda dengan temuan penelitian oleh Nurahmawati et al (2020) yang menunjukkan bahwa model NHT lebih efektif daripada TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD. Pendekatan NHT dinilai membangun partisipasi aktif siswa dalam kelompok melalui sistem penomoran dan diskusi yang sistematis.

Demikian pula penelitian oleh (Sari et al., 2023) menemukan bahwa model NHT menghasilkan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan TGT. Hal ini menunjukkan bahwa model NHT juga dapat memberikan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa.

Perbedaan hasil antara penelitian ini dan penelitian-penelitian terdahulu dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti perbedaan tingkat kelas, karakteristik peserta didik, dan konteks pembelajaran. Pada penelitian ini, siswa kelas V SDK Bali Loura menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam pembelajaran dengan model TGT, terutama karena kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan dan turnamen yang sesuai dengan karakteristik siswa pada jenjang tersebut. Aktivitas bermain sambil belajar, seperti permainan yang digunakan dalam penelitian ini, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang semangat siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Sementara itu, model NHT yang digunakan di kelas kontrol juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, namun peningkatannya tidak sebesar pada model TGT. Model NHT menekankan partisipasi individu dalam kelompok, karena setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab pertanyaan saat nomornya dipanggil secara acak. Hal ini mendorong tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran, tetapi tidak sekompetitif dan seinteraktif model TGT yang memadukan unsur permainan dan penghargaan.

Secara keseluruhan, baik model TGT maupun NHT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam konteks pembelajaran matematika kelas V di SDK Bali Loura, penerapan model TGT memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan model NHT.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan model pembelajaran TGT dan NHT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDK Bali Loura, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Model pembelajaran TGT meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen dari 40.71 (*pretest*) menjadi 85.00 (*posttest*). Model ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan akademik, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan partisipasi serta rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran.
2. Model pembelajaran NHT juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun tidak seefektif TGT. Peningkatan nilai rata-rata pada kelas kontrol dari 38.57 (*pretest*) menjadi 71.43 (*posttest*) menunjukkan bahwa model NHT tetap memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, khususnya dalam mendorong keterlibatan siswa secara individu melalui kerja kelompok dan pemanggilan nomor secara acak.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dan NHT. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.001 (< 0.05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua model tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan model NHT dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Secara keseluruhan, penggunaan model pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif seperti TGT dan NHT terbukti mampu meningkatkan hasil belajar matematika. Namun, TGT menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dalam konteks penelitian ini, sehingga sangat direkomendasikan untuk diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru, dapat menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika karena model ini telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa menjadi lebih percaya diri, termotivasi untuk belajar serta saling bekerja sama.
2. Untuk Sekolah, Sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap penerapan model-model pembelajaran inovatif seperti TGT dan NHT, dengan menyediakan fasilitas belajar yang memadai, pelatihan guru, serta waktu yang fleksibel untuk perencanaan pembelajaran aktif.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya, Penelitian ini hanya terbatas pada aspek kognitif dan materi penjumlahan serta pengurangan pecahan. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan cakupan materi yang lebih luas dan berbeda atau mengkaji aspek afektif dan psikomotorik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Misdalina, & Lefudin. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 186–195. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.267>
- Anggara, D. S., & Anwar, S. (2017). *Modul Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Unpam Press.
- Atikah, H. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1).
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta: UPT Uhamka Press.
- Daga, A. T., Magi, N., Djouru, I. R. A., & Bela, M. R. (2024). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model PBL dan PjBL Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 2393–2403. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6739>
- Ermawati, D., Nihayati, N. F., Marlin, C. M., Aleansyah, F., & Amelia, P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD 1 Gribig. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch Of Mathematics)*, 8(1), 93–103. Diambil dari <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th>
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Ponorogo: Bening Pustaka.
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Hamdayana, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan .Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Haryati, S. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Kooperatif*. Magelang: Graha Cendekia.
- Hilmi, I. F., & Lena, M. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Kelas V SDN 05 Pasar Baru Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7005>
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Belajar.
- Husnul, N. R. I., Prasetya, E. R., Sadewa, P., Ajimat, & Purnomo, L. I. (2020). *Statistik deskriptif*. Tangerang Selatan: Unpam Press.
- Hutama, P. D., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Perbedaan Kemampuan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Head Together Dan Teams Games Tournament. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 80–87.
- Ihsan, H. F. (2010). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi-Eksperimen*. Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia.

- Jannah, M., Husniati, A., & Sirajuddin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.172>
- Karmila, B., & Mawardi. (2020). Meta Analisis Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(4), 224–233. Diambil dari <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Kusnaeni, D., Affandi, L. H., & Oktaviyanti, I. (2023). Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 1017–1023. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4780>
- Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran*. Jombang: Lppm Unhasy Tebuireng Jombang.
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows*. Surabaya: Zifatama Jawa.
- Nourhasanah, F. Y., & Aslam. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5124–5129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3050>
- Nurahmawati, D., Sesrita, A., & Maryani, N. (2020). Membandingkan Antara Model Number Head Together (NHT) Dan Teams Games Tournament (TGT) Pada Hasil Belajar Matematika. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 17–30. <https://doi.org/10.30762/sittah.v1i1.1968>
- Nurdiansyah, E., & Syam, N. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Dengan Tipe TGT Pada Siswa Kelas V SDN No 138 Basokeng Kabupaten Bulukumba. *Algazali International Journal Of Educational Research*, 2(1), 53–62.
- Nuruddin, M., Asmarani, R., & Raharja, H. F. (2021). *Metodologi Penelitian Untuk Mahasiswa PGSD*. Lamongan: CV.Pustaka Djati.
- Parwata, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran NHT Terhadap Hasil Belajar Geometri Ditinjau Dari Kemampuan Spasial Siswa SD. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 40–50.
- Pingge, H. D. (2020). *Mengajar dan Belajar Menjadi Guru Sekolah Dasar*. Bandung: Penerbit Lakeisha.
- Purnomosidi, Wiyanto, Safiroh, & Gantiny, I. (2018). *Buku Guru Senang Belajar Matematika*. Malang: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbub.
- Purwantini, J., Wiarta, I. W., & Putra, I. K. A. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Tgt Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd No . 9 Jimbaran. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1–10.

- Sari, M., Kashardi, & Selvi Riwayati. (2023). Kemampuan Memahami Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Dengan TGT. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 10(3), 200–210. <https://doi.org/10.36085/mathumbedu.v10i3.5097>
- Setyowati, L., & Inah, E. N. (2020). Penerapan Model Number Head Together (NHT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Diniyah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 23–30. <https://doi.org/10.31332/dy.v1i1.1818>
- Sujarwo, T. N., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 3203– 3209.
- Sulistiawati, N., Hermawan, Y., & Nurdianti, R. R. S. (2024). Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi*, 1(6), 528–535.
- Ulfia, T., & Irwandani. (2019). Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep, 02(1), 140–149. <https://doi.org/10.24042/Ijsme.V2i1.4220>
- Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 5(2), 140–147. <https://doi.org/10.37730/edutrain.v5i2.154>
- Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Widyasari, N., & Hayyun, M. (2017). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Soal Pretest dan Posttest sebelum divalidasi

Pilihlah jawaban berikut dengan tepat !

1. $\frac{4}{5} + \frac{2}{5} = \dots\dots$

a. $\frac{6}{10}$

c. $\frac{6}{5}$

b. $\frac{8}{5}$

d. $\frac{8}{10}$

2. $\frac{1}{3} + \frac{1}{2} = \dots\dots$

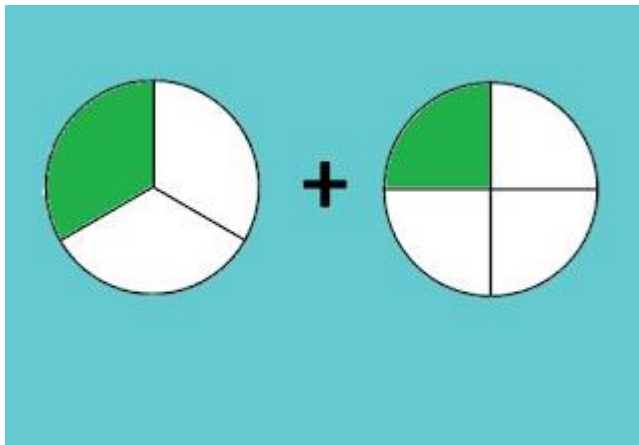
a. $\frac{2}{3}$

c. $\frac{5}{6}$

b. $\frac{2}{5}$

d. $\frac{3}{4}$

3. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Hasil penjumlahan dua pecahan yang ditunjukkan oleh gambar di atas adalah. . .

a. $\frac{2}{12}$

c. $\frac{2}{7}$

b. $\frac{7}{12}$

d. $\frac{4}{7}$

4. $\frac{1}{2} + \frac{3}{8} = \dots\dots$

a. $\frac{4}{10}$

c. $\frac{3}{8}$

b. $\frac{4}{8}$

d. $\frac{7}{8}$

5. $\frac{2}{10} + \frac{4}{10} + \frac{3}{10} = \dots$

a. $\frac{9}{30}$

c. $\frac{12}{30}$

b. $\frac{9}{10}$

d. $\frac{3}{10}$

6. $\frac{8}{10} - \frac{5}{10} = \dots$

a. $\frac{3}{20}$

c. $\frac{3}{20}$

b. $\frac{13}{10}$

d. $\frac{3}{10}$

7. $\frac{3}{4} - \frac{1}{6} = \dots$

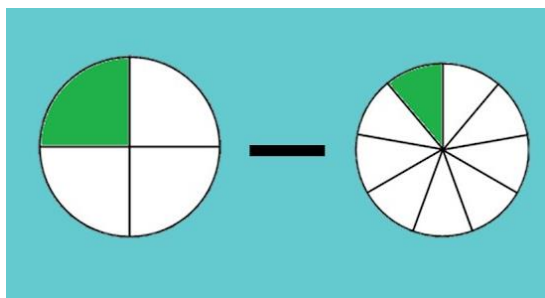
a. $\frac{5}{12}$

c. $\frac{15}{24}$

b. $\frac{7}{12}$

d. $\frac{17}{24}$

8. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Hasil pengurangan dua pecahan yang ditunjukkan oleh gambar di atas adalah.....

a. $\frac{2}{9}$

c. $\frac{5}{36}$

b. $\frac{3}{9}$

d. $\frac{4}{36}$

9. $\frac{6}{8} - \frac{1}{4} = \dots$

a. $\frac{1}{2}$

c. $\frac{1}{4}$

b. $\frac{1}{3}$

d. $\frac{1}{5}$

10. $\frac{4}{7} - \frac{1}{3} - \frac{1}{7} = \dots$

a. $\frac{2}{21}$

c. $\frac{5}{21}$

b. $\frac{4}{21}$

d. $\frac{6}{21}$

11. Hasil dari $\frac{2}{5} + \frac{3}{5} - \frac{1}{5}$ adalah

a. $\frac{3}{5}$

c. $\frac{4}{5}$

b. $\frac{2}{5}$

d. $\frac{1}{5}$

12. Hasil dari $\frac{3}{4} + \frac{4}{6} - \frac{1}{12}$ adalah

a. $\frac{2}{3}$

c. $\frac{3}{4}$

b. $\frac{4}{3}$

d. $\frac{3}{2}$

13. Hasil dari $\frac{2}{5} - \frac{1}{10} + \frac{1}{2}$ adalah

a. $\frac{9}{10}$

c. $\frac{4}{5}$

b. $\frac{7}{10}$

d. $\frac{3}{5}$

14. $\frac{3}{7} + \frac{2}{14} - \frac{1}{2} = \dots$

a. $\frac{5}{14}$

c. $\frac{1}{14}$

b. $\frac{1}{7}$

d. $\frac{6}{14}$

15. Hasil dari $\frac{3}{8} - \frac{1}{4} + \frac{5}{16}$ adalah

a. $\frac{9}{16}$ c. $\frac{5}{16}$

b. $\frac{7}{16}$ d. $\frac{11}{16}$

16. Seorang petani memanen $\frac{5}{8}$ karung jagung di pagi hari dan $\frac{1}{4}$ karung di sore hari. Jumlah keseluruhan jagung yang dipanen petani tersebut adalah....

a. $\frac{9}{8}$ c. $\frac{3}{4}$

b. $\frac{5}{8}$ d. $\frac{7}{8}$

17. Dino membeli $\frac{2}{5}$ kg gula pasir di toko pertama dan $\frac{1}{4}$ kg di toko kedua. Jumlah gula pasir yang dibeli Dino adalah....kg

a. $\frac{13}{20}$ c. $\frac{9}{20}$

b. $\frac{7}{20}$ d. $\frac{11}{20}$

18. Ayah memiliki $\frac{3}{4}$ kue. Kemudian diberikan ke kakak $\frac{1}{3}$ dan kepada adik $\frac{1}{6}$. Berapa sisa kue ayah?

a. $\frac{2}{6}$ c. $\frac{3}{4}$

b. $\frac{3}{4}$ 1 d. $\frac{1}{4}$

19. Karin memiliki persediaan terigu sebanyak $\frac{3}{4}$ kg, sebanyak $\frac{2}{4}$ kg dipakai untuk membuat kue. Kemudian Karin membeli lagi terigu sebanyak $\frac{1}{5}$ kg. Terigu yang dimiliki Karin sekarang adalah.... kg

a. $\frac{4}{5}$ c. $\frac{9}{20}$

b. $\frac{1}{5}$ d. $\frac{1}{2}$

20. Andi mempunyai tali sepanjang $\frac{1}{5}$ meter dan Alif mempunyai tali sepanjang $\frac{1}{3}$ meter. Maka jumlah tali Andi dan Alif jika ditambahkan menjadi....

a. $\frac{8}{15}$ c. $\frac{2}{7}$

b. $\frac{2}{12}$ d. $\frac{7}{7}$

Kunci Jawaban

1 C
2 C
3 B
4 D
5 B

6 D
7 B
8 C
9 A
10 A

11 C
12 B
13 C
14 C
15 B

16 D
17 A
18 D
19 C
20 A

Lampiran 2

Soal Pretest dan Posttest sesudah divalidasi

Pilihlah jawaban berikut dengan tepat !

1. $\frac{4}{5} + \frac{2}{5} = \dots\dots$

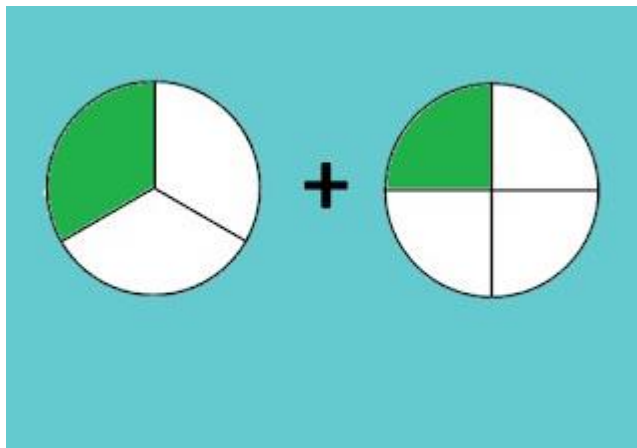
a. $\frac{6}{10}$

c. $\frac{6}{5}$

b. $\frac{8}{5}$

d. $\frac{8}{10}$

2. Perhatikanlah gambar berikut ini!



Hasil penjumlahan dua pecahan yang ditunjukkan oleh gambar di atas adalah. . .

a. $\frac{2}{12}$

c. $\frac{2}{7}$

b. $\frac{7}{12}$

d. $\frac{4}{7}$

3. $\frac{8}{10} - \frac{5}{10} = \dots\dots$

a. $\frac{3}{20}$

c. $\frac{3}{20}$

b. $\frac{13}{10}$

d. $\frac{3}{10}$

4. Perhatikanlah gambar berikut ini!

9. Ayah memiliki $\frac{3}{4}$ kue. Kemudian diberikan ke kakak $\frac{1}{3}$. Sisa kue yang dimiliki ayah sekarang adalah...

- a. $\frac{12}{5}$ c. $\frac{5}{12}$
b. $\frac{3}{4}$ d. $\frac{1}{4}$

10. Karin memiliki persediaan terigu sebanyak $\frac{3}{4}$ kg, sebanyak $\frac{2}{4}$ kg dipakai untuk membuat kue. Kemudian Karin membeli lagi terigu sebanyak $\frac{1}{5}$ kg. Terigu yang dimiliki Karin sekarang adalah.... kg

- a. $\frac{4}{5}$ c. $\frac{9}{20}$
b. $\frac{1}{5}$ d. $\frac{1}{2}$

Kunci Jawaban

- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | C | 6 | B |
| 2 | B | 7 | A |
| 3 | D | 8 | D |
| 4 | A | 9 | C |
| 5 | C | 10 | A |

Lampiran 3

SURAT KETERANGAN VALIDASI MATERI PELAJARAN DAN BENTUK SOAL

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yohana Anggreni Talo, M.Pd.

Jabatan : Dosen Matematika

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrument soal pada penelitian dengan judul "Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament dan Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDK Bali Loura" yang dibuat oleh mahasiswi:

Nama : Agustina Mersiana Paila

NIM : 83822101030

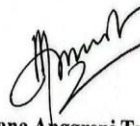
Prodi : PGSD

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrument tersebut valid.

Demikian surat ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya.

Karuni,, Mei 2025



Yohana Anggreni Talo, M.Pd

NIDN : 1507088801

KARTU TELAAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : Matematika
 Sasaran Program : SDK Bali Loura
 Peneliti : Agustina Mersiana Paila
 NIM : 83822101030
 Ahli Materi dan Bentuk Soal : Yohana Anggreni Talo, M.Pd.
 Jabatan : Dosen

Bidang Penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian				Catatan/ Saran Perbaikan
		T	CT	KT	TT	
Materi	Soal mencerminkan indikator yang ditetapkan.		✓			
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan jelas		✓			
	2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang negatif	✓				
	3. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban diatas salah"	✓				
	4. Gambar mendukung soal dan mudah dipahami.	✓				
	5. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat	✓				

Bahasa	1. Soal menggunakan Bahasa yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓				
	2. Soal tidak menggunakan Bahasa yang berlaku setempat	✓				

Keterangan

T : Tepat

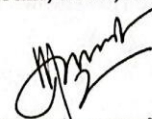
KT : Kurang Tepat

CT ; Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Kesimpulan : Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Karuni, ...3..., Mei 2025



Yohana Anggreni Talo, M.Pd.

NIDN : 1507088801

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDK Bali Loura
Kelas / Semester : V/II
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Penjumlahan Pecahan
Kelas : Eksperimen
Alokasi waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
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

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda	3.1.1 Memahami konsep pecahan 3.1.2 Menyamakan penyebut pecahan menggunakan KPK 3.1.3 Menjumlahkan dua pecahan dengan penyebut berbeda 3.1.4 Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dan pemberian contoh oleh guru, siswa dapat memahami konsep pecahan dengan benar
2. Melalui penjelasan dan pemberian contoh oleh guru, siswa dapat menyamakan penyebut pecahan menggunakan KPK dengan benar.
3. Melalui tanya jawab dan bimbingan guru, siswa dapat menjumlahkan dua pecahan dengan penyebut berbeda secara tepat.
4. Melalui pemberian soal dan diskusi terbimbing, siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan secara benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Konsep pecahan
2. Menyamakan penyebut pecahan menggunakan KPK
3. Penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda
4. Soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Team Games Tournament
2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi

F. Sumber, Media dan Alat Pembelajaran

1. Purnomosidi, dkk. 2018. Buku Guru Senang Belajar Matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2. Purnomosidi, dkk. 2018. Senang Belajar Matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
3. Kertas Lipat
4. Gambar pecahan
5. Daftar pertanyaan dan kunci jawaban untuk permainan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila 4. Guru memberi motivasi dengan mengajak siswa melakukan tepuk semangat 5. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pecahan 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15 Menit
Kegiatan Inti	• Guru memberikan <i>pretest</i> • Presentasi Materi 1. Guru menjelaskan konsep dasar pecahan dan cara menyamakan penyebut menggunakan KPK. 2. Guru memberikan contoh soal dan langkah-langkah penyelesaian penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda. 3. Guru memberikan contoh soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan dan cara penyelesaiannya. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. • Pembentukan Tim 1. Guru membagi siswa menjadi beberapa tim yang beranggotakan 4-5 siswa 2. Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan • Games dan Turnamen 1. Siswa melakukan turnamen dengan kelompok lain untuk mengumpulkan skor pada kelompoknya. 2. Permainan dilakukan pada meja-meja turnamen yang diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda	50 Menit

	3. Pada tiap meja turnamen terdapat 4–5 peserta turnamen, di mana seorang siswa menjadi pembaca soal, penantang soal I, penantang soal II dan seterusnya sebanyak jumlah anggota dalam turnamen. 4. Turnamen pun dimulai, dalam permainan ini pembaca soal bertugas untuk membacakan soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban kepada penantang. 5. Penantang 1 dan seterusnya mengerjakan soal selama 1 menit, lalu membacakan jawabannya. Pembaca soal mencocokkan dengan kunci jawaban. Jika benar, penantang mendapat skor sesuai yang tertera di kartu dan menuliskannya pada lembar pencatatan skor. Selama turnamen berlangsung apabila penantang 1 tidak bisa menjawab soal yang tertera dalam kartu maka akan dilanjutkan oleh penantang selanjutnya begitu seterusnya. 6. Permainan dilanjutkan pada kartu berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, di mana posisi pemain diputar searah jarum jam agar peserta dalam satu meja dapat berperan sebagai pembaca soal, penantang dan pemain. • Penghargaan Kelompok 1. Guru menghitung skor total setiap tim (dari poin yang dikumpulkan selama permainan) 2. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi. Penghargaan dapat berupa pujian, tepuk tangan, atau hadiah sederhana.	
Kegiatan Penutup	1. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung 2. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini 3. Guru memberikan tugas rumah (PR) kepada siswa. 4. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa.	10 Menit

H. PENILAIAN

Penilaian Kognitif : Tes tertulis (soal-soal dalam games dan turnamen)

Guru Matematika



Oktavianus Seingo Kadaghu, S.Pd.Gr

Mei 2025
Peneliti



Agustina Mersiana Paila
NIM : 83822101030

Mengetahui

Kepala SDK Bali Loura



Veronika Ipa Hov S.Pd.Gr
NIP. 198402222009032010

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDK Bali Loura
Kelas / Semester : V/II
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Penjumlahan dan pengurangan Pecahan
Kelas : Eksperimen
Alokasi waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
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

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.2 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda	3.2.1 Mengurangkan dua pecahan dengan penyebut berbeda 3.2.2 Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan pecahan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dan pemberian contoh oleh guru mengenai konsep pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda, siswa dapat mengurangkan dua pecahan dengan penyebut berbeda.
2. Melalui pemberian soal dan diskusi terbimbing, siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan pecahan secara benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda
2. Soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan pecahan

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Team Games Tournament
2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi

F. Sumber, Media dan Alat Pembelajaran

1. Purnomosidi, dkk. 2018. Buku Guru Senang Belajar Matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2. Purnomosidi, dkk. 2018. Senang Belajar Matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
3. Kertas Lipat
4. Gambar pecahan
5. Daftar pertanyaan dan kunci jawaban untuk permainan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila	10 menit

	4. Guru memberi motivasi dengan mengajak siswa melakukan tepuk semangat 5. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali materi sebelumnya tentang konsep pecahan dan cara menyamakan penyebut (KPK). 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan Inti	• Presentasi Materi • Guru menjelaskan konsep pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda • Guru memberikan contoh soal dan langkah-langkah penyelesaian pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda. • Guru memberikan contoh soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan pecahan dan cara penyelesaiannya. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. • Pembentukan Tim Guru meminta peserta didik untuk duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan pada pertemuan sebelumnya • Games dan Turnamen 1. Siswa melakukan turnamen dengan kelompok lain untuk mengumpulkan skor pada kelompoknya. 2. Permainan dilakukan pada meja-meja turnamen yang diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda 3. Pada tiap meja turnamen terdapat 4–5 peserta turnamen, di mana seorang siswa menjadi pengocok soal dan pembaca soal, penantang soal I, penantang soal II dan seterusnya sebanyak jumlah anggota dalam turnamen. 4. Turnamen pun dimulai, dalam permainan ini pembaca soal bertugas untuk membacakan soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban kepada penantang.	45 Menit

	5. Penantang 1 dan seterusnya mengerjakan soal selama 1 menit, lalu membacakan jawabannya. Pembaca soal mencocokkan dengan kunci jawaban. Jika benar, penantang mendapat skor sesuai yang tertera di kartu dan menulisnya pada lembar pencatatan skor. Selama turnamen berlangsung apabila penantang 1 tidak bisa menjawab soal yang tertera dalam kartu maka akan dilanjutkan oleh penantang selanjutnya begitu seterusnya. 6. Permainan dilanjutkan pada kartu berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, di mana posisi pemain diputar searah jarum jam agar peserta dalam satu meja dapat berperan sebagai pembaca soal, penantang dan pemain. • Penghargaan Kelompok 1. Guru menghitung skor total setiap tim (dari poin yang dikumpulkan selama permainan). 2. Guru memberikan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi. Penghargaan dapat berupa pujian, tepuk tangan, atau hadiah sederhana.	
Kegiatan Penutup	1. Guru memberi <i>posttest</i> 2. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung 3. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini 4. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa.	20 Menit

H. PENILAIAN

Penilaian Kognitif : Tes tertulis (soal-soal dalam games dan turnamen)

Guru Matematika



Oktavianus Seingo Kadaghu, S.Pd.Gr

Mei 2025
Peneliti



Agustina Mersiana Paila
NIM : 83822101030

Mengetahui

Kepala SDK Bali Loura



Veronika Ipa Hov S.Pd.Gr
NIP. 198402222009032010

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDK Bali Loura
Kelas / Semester : V/II
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Penjumlahan Pecahan
Kelas : Kontrol
Alokasi waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
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

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda	3.3.1 Memahami konsep pecahan 3.3.2 Mengenal bentuk-bentuk pecahan yang penyebutnya berbeda

		3.3.3 Menghitung penjumlahan dua pecahan biasa dengan penyebut berbeda. 3.3.4 Menyajikan operasi hitung penjumlahan pecahan
--	--	--

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dan pemberian contoh oleh guru, siswa dapat memahami konsep pecahan dengan benar
2. Melalui penjelasan dan pemberian contoh oleh guru, siswa dapat menyamakan penyebut pecahan menggunakan KPK dengan benar.
3. Melalui tanya jawab dan bimbingan guru, siswa dapat menjumlahkan dua pecahan dengan penyebut berbeda secara tepat.
4. Melalui pemberian soal dan diskusi terbimbing, siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan secara benar.

D. Materi Pembelajaran

5. Konsep pecahan
 1. Menyamakan penyebut pecahan menggunakan KPK
 2. Penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda
 3. Soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Number Head Together
2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi

F. Sumber, Media dan Alat Pembelajaran

1. Purnomosidi, dkk. 2018. Buku Guru Senang Belajar Matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2. Purnomosidi, dkk. 2018. Senang Belajar Matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
3. Kertas Lipat
4. Gambar pecahan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila 4. Guru memberi motivasi dengan mengajak siswa melakukan tepuk semangat 5. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan tentang pecahan sederhana dan KPK dalam kehidupan sehari-hari. 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	10 Menit
Kegiatan Inti	• Guru memberikan <i>pretest</i> • Persiapan: Penjelasan Materi oleh Guru 1. Guru menjelaskan konsep dasar pecahan dan cara menyamakan penyebut menggunakan KPK. 2. Guru memberikan contoh soal dan langkah-langkah penyelesaian penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda. 3. Guru memberikan contoh soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan dan cara penyelesaiannya. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. 5. Penomoran (Numbering) 6. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. 7. Guru memberikan nomor kepada setiap siswa dalam kelompok • Pertanyaan (Questioning) dan Berpikir Bersama (Heads Together) 1. Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi soal-soal yang mencakup: Konsep pecahan, penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda dan soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan 2. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk memahami soal dan mencari penyelesaiannya 3. Guru membimbing siswa dalam diskusi, memberikan bantuan jika diperlukan, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.	50 Menit

	• Pemberian Jawaban 1. Guru memanggil nomor siswa secara acak. 2. Siswa dengan nomor yang dipanggil dari setiap kelompok mengangkat tangan dan siap untuk menjawab pertanyaan. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan jawaban dan menjelaskan cara mereka menemukan jawaban tersebut. 4. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap jawaban siswa, serta memberikan umpan balik. • Memberi Kesimpulan 1. Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru memberikan penekanan pada poin-poin penting dari materi yang telah dijelaskan dan dikaitkan dengan jawaban siswa. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami.	
Kegiatan Penutup	1. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung 2. Guru memberikan tugas rumah (PR) 3. Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. 4. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa.	10 Menit

H. PENILAIAN

Penilaian Kognitif : Tes tertulis (soal-soal dalam games dan turnamen)

Guru Matematika



Oktavianus Seingo Kadaghu, S.Pd.Gr

Mei 2025
Peneliti



Agustina Mersiana Paila
NIM : 83822101030

Mengetahui
Kepala SDK Bali Loura



Veronika Ipa Hov S.Pd.Gr
NIP. 198402222009032010

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDK Bali Loura
Kelas / Semester : V/II
Mata Pelajaran : Matematika
Materi : Pengurangan Pecahan
Kelas : Kontrol
Alokasi waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
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

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda	3.4.1 Mengurangkan dua pecahan dengan penyebut berbeda 3.4.2 Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan pecahan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan dan pemberian contoh oleh guru mengenai konsep pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda, siswa dapat mengurangkan dua pecahan dengan penyebut berbeda.
2. Melalui pemberian soal dan diskusi terbimbing, siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan pecahan secara benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda
2. Soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan pecahan

E. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model : Numbered Head Together
2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi

F. Sumber, Media dan Alat Pembelajaran

1. Purnomosidi, dkk. 2018. Buku Guru Senang Belajar Matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
2. Purnomosidi, dkk. 2018. Senang Belajar Matematika. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
3. Kertas Lipat
4. Gambar pecahan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila 4. Guru memberi motivasi dengan mengajak siswa melakukan tepuk semangat	10 Menit

	5. Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan kembali materi tentang pecahan, KPK, dan penjumlahan pecahan 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan Inti	• Persiapan: Penjelasan Materi oleh Guru 1. Guru menjelaskan konsep pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda 2. Guru memberikan contoh soal dan langkah-langkah penyelesaian pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda. 3. Guru memberikan contoh soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan pecahan dan cara penyelesaiannya. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dijelaskan • Penomoran (Numbering) 1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. 2. Guru memberikan nomor kepada setiap siswa dalam kelompok • Pertanyaan (Questioning) dan Berpikir Bersama (Heads Together) 1. Guru memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi soal-soal tentang: a. Pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. b. Soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan pecahan. 2. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk memahami soal dan mencari penyelesaiannya, mengacu pada penjelasan guru sebelumnya. 3. Guru membimbing siswa dalam diskusi, memberikan bantuan jika diperlukan, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.	45 Menit

	• Pemberian Jawaban 1. Guru memanggil siswa dengan menyebutkan nomor peserta didik dari tiap kelompok secara acak. 2. Siswa dengan nomor yang dipanggil dari setiap kelompok mengangkat tangan dan siap untuk menjawab pertanyaan. 3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan jawaban dan menjelaskan cara mereka menemukan jawaban tersebut. 4. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap jawaban siswa. • Memberi Kesimpulan 1. Guru mengevaluasi semua jawaban dari siswa dengan cara menarik kesimpulan dari semua pertanyaan yang diajukan. 2. Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk menyimpulkan materi pembelajaran. 3. Guru memberikan penekanan pada poin-poin penting dari materi yang telah dijelaskan dan dikaitkan dengan jawaban siswa. 4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami.	
Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan <i>posttest</i> 2. Guru bersama siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung 3. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa.	15 Menit

H. PENILAIAN

Penilaian Kognitif : Tes tertulis (soal-soal dalam games dan turnamen)

Guru Matematika



Oktavianus Seingo Kadaghu, S.Pd.Gr

Mei 2025
Peneliti



Agustina Mersiana Paila
NIM : 83822101030

Mengetahui
Kepala SDK Bali Loura



Veronika Ipa Hov S.Pd.Gr
NIP. 198402222009032010

Lampiran 5

Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Adrianus Ricardo Bii	60	90
2	Alfonsus Bili	40	100
3	Apliana Juwita Rode	30	80
4	Brigit Fermina Rode	20	80
5	Claraswyta Dapa Mede	30	80
6	Heribertus Novaldi Moza	40	90
7	Jelita Arce Bara	50	80
8	Maria Junia Calvina Haris	60	70
9	Maria Putri Bali	30	80
10	Melania Felisia Geli	40	90
11	Oktavianus Maghu Ate	20	70
12	Reimundus Seingo	40	90
13	Stefania Ensiana Ngongo	60	100
14	Yohanes Juven Lede	50	90
Jumlah		570	1190
Maksimum		60	100
Minimum		20	70
Rata-Rata		40.71	85.00

Lampiran 6

Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Daniel Seingo Nani	40	70
2	Deswita Aerin Yengu	30	60
3	Kartini Benge Geli	50	70
4	Kelvianus Timbu Dona	40	60
5	Mario Ifan Bora	60	80
6	Mario Maychael Malo	40	70
7	Marseviana Anisa Lamunde	50	90
8	Putra Alvaro T. Ama	30	80
9	Rosvita Asumta Gea Ghudi	50	70
10	Seravianus Ngongo Kaka	30	80
11	Susana Achira Olin Bulu	40	50
12	Virginia Sigrite Nering	30	70
13	Wilfrida Hutry Padi	30	80
14	Yosefa Humanismelania Inna Bangsa	20	70
Jumlah		540	1000
Maksimum		60	90
Minimum		20	50
Rata-rata		38.57	71.43

Lampiran 7

 YAPNUSDA	YAYASAN PENDIDIKAN NUSA CENDANA (YAPNUSDA) UNIVERSITAS KATOLIK WEETEBULA SK BAN-PT NOMOR 1269/SK/BAN-PT/Ak.B/PT/VI/2024 <i>Jln. Mananga Aba, Karuni, Kec. Loura Kab. Sumba Barat Daya, NTT, 87254</i> <i>Website: unika-weetebula.ac.id Email: unika.weetebula@gmail.com</i>	
06 Mei 2025		
Nomor	: 0030/WR-1.E/UNIKA-WTB/V/2025	
Lampiran	: Satu (1) Jepit	
Perihal	: <u>Permohonan Izin Penelitian</u>	
Yth, Kepala Sekolah SDK Bali Loura Di Tempat		
Dengan hormat kami sampaikan permohonan pelaksanaan penelitian mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Weetebula sebagai berikut:		
Nama	: Agustina Mersiana Paila	
NIM	: 83822101030	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Judul Penelitian	: Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament dan Numbered Head Together terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDK Bali Loura	
Dosen Pembimbing	: 1. Dr. Agustinus Tanggu Daga, M.Pd 2. Petrus Lende, S.Pd., M.A	
Kegiatan tersebut dilaksanakan dalam memenuhi data penelitian sebagai bahan penulisan skripsi. Kami mohon kiranya mahasiswa tersebut memperoleh ijin melaksanakan penelitian. Atas perhatian dan ijin tersebut kami mengucapkan terimakasih.		
Wakil Rektor Bidang Akademik  <u>Dr. Agustinus Tanggu Daga, M.Pd.</u>		
<u>Tembusan Yth.</u> 1) Ketua Yapnusda di Weetebula. 2) Dekan FKIP Unika Weetebula di Karuni. 3) Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 4) Mahasiswa yang bersangkutan. 5) Arsip		

Lampiran 8



PEMERINTAH KABUPATEN SUMBA BARAT DAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
YAYASAN PENDIDIKAN NUSA CENDANA (YAPNUSDA)
SD KATOLIK BALI LOURA

Nomor : 49/421.2/SDK-BL/SBD/V/2025
Perihal : Surat keterangan selesai penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Katolik Bali Loura,
menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Agustina Mersiana Paila
NIM : 83822101030
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Katolik Weetebula

Telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian di SD Katolik Bali Loura dengan judul skripsi "Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament dan Numbered Head Together terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Di SDK Bali Loura", dari tanggal 16 s/d 17 mei 2025.

Demikian surat keterangan selesai penelitian ini di buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bali Loura, 26 mei 2025

Kepala Sekolah


Veronika Ipa Hoy, S.Pd.Gr
NIP.198402222009032010

Lampiran 9

Dokumentasi Pertemuan 1 Kelas Eksperimen



Dokumentasi Pertemuan 1 Kelas Kontrol



Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 2 Kelas Eksperimen



Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan 2 Kelas Kontrol

