

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TAEMS*
GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN PERMAINAN
MONOPOLI BILANGAN PADA SISWA KELAS V
SD INPRES DURIAN KABUPATEN MINAHASA SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Diseminarkan dalam Sidang Munaqasyah dalam Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada IAIN Manado



Oleh :

CHEN ALDIA LAMUSU

NIM. 19.2.1.026

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
1445 H / 2023 M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Chen Aldia Lamusu
NIM : 1921026
Tempat/Tgl.Lahir : Durian, 04 Agustus 2001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jaga V, Desa Durian, Kecamatan Sinonsayang, Kabupaten Minahasa Selatan
Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Monopoli Bilangan pada Siswa Kelas V SD Inpres Durian Kabupaten Minahasa Selatan

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa Skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya maka Skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Manado, 25 Agustus 2023



Chen Aldia Lamusu


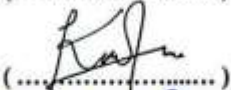
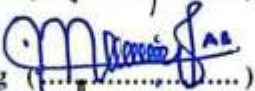
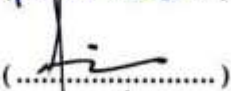


NIM. 1921026

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Monopoli Bilangan pada Siswa Kelas V SD Inpres Durian Kabupaten Minahasa Selatan", yang disusun oleh Chen Aldia Lamusu, NIM 19.2.1.026, Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Telah diuji dan di pertahankan dalam Sidang *Munaqasyah* yang telah diselenggarakan pada hari Kamis, 31 Agustus 2023, dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan beberapa perbaikan.

Manado, 17 September 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Ardianto, M.Pd	 (.....)
Sekretaris	: Kadir, M.Pd	 (.....)
Penguji I	: Dr. Mastang Ambo Baba, M.Ag	 (.....)
Penguji II	: Nur Fitriani Zainal, M.Pd	 (.....)
Pembimbing I	: Dr. Ardianto, M.Pd	 (.....)
Pembimbing II	: Kadir, M.Pd	 (.....)

Diketahui Oleh :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Manado,



Dr. Arhanuddin, M.Pd.I
NIP.19830116201101100

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Monopoli Bilangan pada Siswa Kelas V SD Inpres Durian Kabupaten Minahasa Selatan". Penelitian ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

Skripsi ini dapat disusun berkat Rahmat Allah SWT, bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Ardianto, M.Pd selaku Pembimbing I dan Kadir, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kritik dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Ahmad Rajafi, M.HI., Selaku Rektor IAIN Manado.
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Adri Lundeto, S.Ag., M.Pd.I, selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga.
4. Dr. Nurhayati, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan.
5. Dr. Ishak Talibo, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
6. Dr. Mastang Ambo Baba, M.Ag, selaku Penguji I saya sekaligus Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
7. Nur Fitriani Zainal, M.Pd, selaku Penguji II.

8. Ilham Syah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), dan Aris Armeth Daud Al Kahar, M.Pd, selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Maddrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Manado.
9. Rhyan Prayuddy Reksamunandar, M.Pd, selaku Penasehat Akademik.
10. Alfontje G.A Ruru, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Inpres Durian.
11. Elke Lakoy, S.Pd, selaku Wali Kelas V SD Inpres Durian dan seluruh Siswa Kelas V SD Inpres Durian.
12. Kepada Bapak saya Alm. Trisno Lamusu, Ibu Roswati Tasiak, Bapak Sambung Saya Trisno Mutia, Kaka Alan Utama Lamusu, Adik Zidane Mutia dan Mofik Mutia yang selalu memberikan doa, kasih sayang, semangat dan dukungan yang tidak henti-hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi ini dengan baik.
13. Teman-teman kelas PGMI 19 B, teman-teman Posko 9 Bolaang Mongondow (Lolak) yang sudah membantu memberikan arahan, masukan dan semangat dalam masa-masa perkuliahan hingga saat ini.
14. Teruntuk Mardita Pobela, Siti Nurhaliza Suma dan Jesika Pelango terima kasih selalu memberikan motivasi, semangat, dukungan dan membantu saya selama masa perkuliahan.
15. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan seluruh pembaca. Semoga semua pihak yang telah membantu penulis akan mendapatkan imbalan yang berlipat ganda oleh Allah SWT.

Manado, Agustus 2023
Penulis

Chen Aldia Lamusu
NIM. 19.2.1.026

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Kegunaan Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Penelitian Terdahulu yang Relevan	6
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Hasil Belajar	10
B. Mata Pelajaran Matematika	11
C. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	17
D. Media Permainan Monopoli Bilangan	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Rancangan Penelitian	25
B. Siklus Penelitian.....	26
C. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian	32
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data.....	36
F. Indikator Keberhasilan	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Profil Sekolah Dasar Inpres Durian	39

B. Hasil Penelitian	42
1. Hasil Pra Siklus	42
2. Hasil Siklus I	44
3. Hasil Siklus II	54
C. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal Siklus I.....	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Siklus II.....	33
Tabel 3.3 Penskoran Turnamen Permainan.....	34
Tabel 3.4 Lembar Observasi Peserta Didik.....	34
Tabel 3.5 Kategori Skor Aktivitas Peserta didk	35
Tabel 3. 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	35
Tabel 3.7 Kategori Skor Aktivitas Guru	36
Tabel 3.8 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar	36
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa	38
Tabel 4.1 Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan	41
Tabel 4.2 Jumlah Siswa Kelas I – VI.....	41
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus.....	42
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	46
Tabel 4.5 Penskoran Turnamen Permainan Monopoli Siklus I.....	48
Tabel 4.6 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	49
Tabel 4.7 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	52
Tabel 4.8 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus I	53
Tabel 4.9 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II.....	56
Tabel 4.10 Penskoran Turnamen Permainan Monopoli Siklus II	58
Tabel 4.11 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	59
Tabel 4.12 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	62
Tabel 4.13 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus II	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Permainan Monopoli	22
Gambar 3.1 Siklus PTK Model Penelitian Kemmis dan Tagart	26
Gambar 4.1 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus	43
Gambar 4.2 Pembelajaran Pertemuan Pertama Siklus I	45
Gambar 4.3 Pembelajaran Pertemuan Kedua Siklus I	46
Gambar 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I	48
Gambar 4.5 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I	51
Gambar 4.6 Pembelajaran Pertemuan Pertama Siklus II	55
Gambar 4.7 Pembelajaran Pertemuan Kedua Siklus II	56
Gambar 4.8 Hasil Belajar Siklus II	58
Gambar 4.9 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II	61
Gambar 4.10 Diagram Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	66

ABSTRAK

Nama : Chen Aldia Lamusu
NIM : 1921026
Judul : Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Monopoli Bilangan pada Siswa Kelas V SD Inpres Durian Kabupaten Minahasa Selatan

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar matematika pada kelas V di SD Inpres Durian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli bilangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023 dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan untuk kegiatan belajar mengajar dan satu pertemuan untuk tes hasil belajar. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Inpres Durian yang berjumlah 18 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes hasil belajar peserta didik, tes hasil belajar kelompok, observasi aktivitas peserta didik dan guru serta dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli bilangan pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Inpres Durian dari nilai rata-rata pra siklus sebesar 48,33 menjadi 72,22 pada siklus I dan 85,55 pada siklus II. Selain itu, ketuntasan belajar secara klasikal pada pra siklus sebesar 15,78% meningkat menjadi 66,67% pada siklus I dan 88,88% pada siklus II. Mengacu pada indikator keberhasilan penelitian, yang menetapkan KKM sebesar 70 dan nilai ketuntasan klasikal sebesar 85% dengan kategori baik, maka dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli bilangan pada kelas V SD Inpres Durian dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

Kata kunci: *Teams Games Tournamen*, Permainan Monopoli Bilangan, Pembelajaran Matematika.

ABSTRACT

Name : Chen Aldia Lamusu
NIM : 1921026
Title : Improving Mathematics Learning Outcomes through the Application of TGT Learning Model Assisted with Number Monopoly Game in The Fifth Grade Students of SD Inpres Durian, Minahasa Selatan Regency

This study aims to improve mathematics learning outcomes in the fifth grade of SD Inpres Durian by applying the Teams Games Tournament learning model assisted with the number monopoly game. This study used a classroom action research method with four stages, i.e., planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted in the second semester of the 2022/2023 school year in two cycles, and each cycle comprised two meetings for teaching and learning activities and one meeting for the learning outcomes test. The subjects of this study were fifth-grade students of SD Inpres Durian, totaling 18 people. The data collection techniques used were student learning outcomes tests, group learning outcomes tests, observation of student and teacher activities, and documentation. The results show that the application of the Teams Games Tournament learning model assisted with the number monopoly game in mathematics subjects can improve the learning outcomes of fifth-grade students of SD Inpres Durian from the pre-cycle average score of 48.33 to 72.22 in cycle I and 85.55 in cycle II. In addition, classical learning completeness in the pre-cycle of 15.78% increased to 66.67% in cycle I and 88.88% in cycle II. Referring to the research success indicators, which set the KKM at 70 and the classical completeness value at 85% with a suitable category, it can be concluded that in applying the Teams Games Tournament learning model assisted by the number monopoly game in class V SD Inpres Durian can improve learning outcomes in mathematics subjects.

Keywords: *Teams Games Tournament, Number Monopoly Game, mathematics Learning*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik di sekolah dasar adalah mata pelajaran matematika. Matematika merupakan pelajaran yang membahas angka-angka dan perhitungan, membahas masalah-masalah numerik (simbol), mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, dan alat.¹

Dalam hal ini, pembelajaran matematika dianggap sulit oleh beberapa peserta didik dikarenakan pembelajaran matematika membutuhkan banyak hafalan dan pemahaman tentang rumus dan aturan, sehingga peserta didik menjadi malas dalam belajar atau merasa tidak senang terhadap pembelajaran matematika yang menyebabkan hasil belajar matematika selalu saja masih kurang memuaskan.

Model pembelajaran sangatlah penting untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Menurut Joyce model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.²

Dalam proses kegiatan pembelajaran matematika, tentu saja memerlukan kemampuan guru atau pendidik untuk menerapkan model pembelajaran efektif dan inovatif yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karena keberhasilan dari suatu proses kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik.

¹ Ali Hamzah dan Mushlisraini, *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Rajawali Pers.2014), 48.

² Ngalimun. *Strategi dan model pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2013), 7.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada kelas V SD Inpres Durian diperoleh bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini terkesan monoton dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini terjadi karena penerapan model pembelajaran langsung dilakukan dalam bentuk ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang masih terbatas dari buku materi saja. Selain itu pendidik yang kurang mengikuti *workshop* pembelajaran matematika yang inovatif. Fenomena ini akhirnya mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 65 di bawah standar.³

Model pembelajaran yang monoton membuat peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi kurang menggairahkan dan tidak menarik. Hal tersebut karena peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses komunikasi hanya terjadi satu arah saja dan peserta didik hanya duduk sambil mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru.

Dari analisa peneliti, salah satu model pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Penilaian didasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh kelompok.⁴

Dalam hal ini, alasan *pertama* peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* dikarenakan peneliti mengamati anak usia sekolah dasar yang berumur 6 sampai 12 tahun lebih suka belajar sambil bermain karena saat belajar dan bermain peserta didik dapat mengasah kemampuan kognitif, kemampuan berfikir dan juga kemampuan berargumentasi dalam menyelesaikan masalah atau pertanyaan-pertanyaan yang ada pada

³ Elke Lakoy, S.Pd Wali kelas V SD Inpres Durian, 17 Januari 2023.

⁴ Slavin, Robert E. *Cooperative Learning*. (Bandung: Nusa Media 2010), 163.

pembelajaran. *Kedua*, peneliti memilih model pembelajaran TGT dikarenakan menurut Shoiman, kelebihan model pembelajaran ini yaitu dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, dan peserta didik menjadi lebih bersemangat karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik serta dalam kegiatan permainan membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar.⁵ Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mengatasi permasalahan model pembelajaran yang cenderung monoton yang membuat peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pada peserta didik kelas V SD Inpres Durian seta .

Pada penelitian ini, model pembelajaran TGT akan dikolaborasikan dengan media pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran TGT pada tahap ketiga dan keempat adalah tahap melakukan *games* dan turnamen, jadi peneliti memilih satu permainan yang menarik dan disukai oleh peserta didik. Menurut Nuraini, permainan monopoli merupakan salah satu permainan anak-anak yang bisa diterapkan dalam pembelajaran matematika, dikarenakan permainan monopoli dapat menjadi permainan yang bermuatan pelajaran matematika sehingga peserta didik dapat bermain sambil belajar matematika.⁶ Maka peneliti memilih permainan monopoli bilangan karena mengingat permainan monopoli ini merupakan permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak sehingga mudah diimplementasikan pada tahap ketiga dan keempat dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbasis permainan dan juga mudah diimplementasikan dalam pembelajaran matematika.

⁵ Aris Shoiman, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Depok: Ar- Ruzz Media, 2017), 207-208.

⁶ Sigit Lego Wicaksono, Endro Wahyuno, and Usep Kustiawan, 'Penggunaan Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Tunagrahita Ringan', *Jurnal Ortopedagogia*, 2.November (2016), 65–68.

Berdasarkan beberapa gagasan tersebut, maka peneliti tertantang untuk meneliti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan permainan monopoli bilangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Inpres Durian. Penelitian ini akan membantu guru untuk mengaplikasikan model pembelajaran inovatif guna meningkatkan hasil pembelajaran di dalam kelas.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang ada di SD Inpres Durian :

Pemilihan model pembelajaran guru hanya berpaku pada model pembelajaran yang monoton menggunakan model pembelajaran langsung yaitu dalam bentuk ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas yang masih terbatas dari buku materi saja sehingga suasana kelas menjadi serba membosankan serta peserta didik belum mampu berpartisipasi secara aktif dalam mengikuti pembelajaran.

2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli bilangan pada siswa kelas V SD Inpres Durian Kabupaten Minahasa Selatan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

Bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan monopoli bilangan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Inpres Durian?

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan monopoli bilangan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Inpres Durian.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Teoritis

- a. Sebagai sumber data dan informasi, serta dasar pertimbangan bagi para guru dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan monopoli bilangan pada mata pelajaran matematika.
- b. Sebagai bahan kajian atau studi banding terhadap model Tindakan kelas yang lebih relevan dengan model-model pengajaran lainnya untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik di Sekolah.

2. Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Melatih peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar matematika dalam menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan monopoli bilangan yang akan membuat proses pembelajaran berkesan menarik, menjadi lebih aktif dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai bahan referensi dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai program referensi baru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik.

F. Definisi Operasional

Judul dari peneliti, yaitu meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan monopoli bilangan pada siswa kelas V SD Inpres Durian Kabupaten Minahasa Selatan, maka yang menjadi definisi operasional dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.⁷ Hasil belajar pada penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif.

2. Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang menuntut peserta didik untuk berfikir secara logis, kritis, tekun, kreatif, sehingga diharapkan karakteristik terdapat pada peserta didik yang mempelajari matematika.

3. Model pembelajaran TGT

TGT merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Penilaian didasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh kelompok.

4. Permainan Monopoli Bilangan

Permainan monopoli bilangan adalah permainan yang dimainkan oleh 5 atau 6 orang di atas papan yang di dalamnya terdiri dari petak-petak yang akan berisi soal-soal pelajaran matematika.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Jurnal Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, dan Endah Rita Sulistya Dewi yang “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi”. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, persentase ketuntasan belajar kelas eksperimen 76,66% sedangkan kelas kontrol 54,54%. Keaktifan belajar ditunjukkan dari rata-rata kelas eksperimen 80,57 sedangkan kelas kontrol 56,55. Disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT menggunakan media puzzle berpengaruh positif terhadap keaktifan dan

⁷ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7.

hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi manusia kelas VIII MTs Negeri 1 Semarang.⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT. Perbedaannya penelitian ini menggunakan Media Puzzle sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan media permainan monopoli bilangan.

2. Jurnal Yenni Fitra Surya dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota”. Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat pada siklus I dari 33 orang siswa, yang mencapai ketuntasan berjumlah 20 orang siswa (60.6%) dan siswa yang tidak tuntas 13 orang (39.4%). Sedangkan pada siklus II siswa yang dikatakan tuntas 29 orang (87.9%) dan siswa yang tidak tuntas 4 orang (12.1%). Sedangkan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dari data awal ke siklus I sebesar 5.5 dan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 10,30.⁹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Perbedaannya terdapat pada lokasi dalam penelitian, penelitian dari Yenni berlokasi di Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berlokasi di SD Inpres Durian Kabupaten Minahasa Selatan.
3. Jurnal Peranti, Andik Purwanto, dan Eko Risdianto, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) pada Siswa SMA Kelas X”. Hasil produk penelitian ini menunjukkan bahwa pada aspek desain media memiliki kriteria yang baik (81%), aspek

⁸ Ina Kristiana, Atip Nurwahyunani, and Endah Rita Sulistya Dewi, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang’, *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6.2 (2017), 78–92.

⁹ Yenni Fitra Surya, ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota’, *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.1 (2018), 154–63.

penyajian materi memiliki kriteria baik (74%), dan aspek kelayakan media pembelajaran Mofin dalam pembelajaran memiliki kategori baik (88%). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan Mofin dalam bentuk papan permainan pada materi Dinamika Partikel untuk siswa SMA Kelas X secara keseluruhan memiliki kriteria baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang akan diteliti yaitu penelitian ini menggunakan mata pelajaran fisika dan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan mata pelajaran matematika serta jenis penelitiannya juga berbeda dimana penelitian ini menggunakan penelitian Pengembangan R&D sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

4. Jurnal Syarifudin, penelitian ini berjudul "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia yang Baik Bagi Siswa Ibtidaiyah (MI) Melalui Media Pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa)". Hasil penelitian kebutuhan awal diperoleh hasil media yang diharapkan adalah media yang tidak hanya sekali pakai dan terbuat dari bahan yang anti air, berukuran sedang dan dapat diletakkan di meja. Media pembelajaran memuat materi yang beragam dan mencakup semua aspek keterampilan berbahasa. Media disertai gambar yang beragam sesuai dengan materi bahasa Indonesia MI kelas IV. Berdasarkan hasil validasi diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Monosa layak digunakan. Selain dapat digunakan oleh peserta didik, media pembelajaran ini juga dapat menciptakan suasana menyenangkan serta tidak menjenuhkan karena pembelajaran dilakukan dengan bermain.¹¹

¹⁰ Peranti Peranti, Andik Purwanto, and Eko Risdianto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X', *Jurnal Kumparan Fisika*, 2.1 (2019), 41–48 .

¹¹ Syarifuddin, 'Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Yang Baik Bagi Siswa Ibtidaiyah (MI) Melalui Media Pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa)', *Jurnal Diklat Keagamaan*, 12.2 (2018), 157–64.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli. Perbedaan penelitian ini yaitu dalam mata pelajaran, penelitian ini menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan mata pelajaran Matematika.

5. Skripsi Bella Sintia Rahma Kolopita, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Monopoli dalam Pembelajaran Di MTS Al-Khairaat Mapanget Kota Manado”. Hasil dari penelitian media monopoli yaitu menunjukkan bahwa monopoli ini layak digunakan sebagai bahan ajar, hal tersebut didasarkan pada skor yang diperoleh melalui penilaian dari ahli materi dengan persentase 86,25% kriteria sangat valid, skor penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 87% kriteria sangat valid, dan uji coba produk pada peserta didik mendapatkan persentase kelayakan media monopoli sebesar 86,7% kriteria sangat valid, selanjutnya respon dari pendidik mendapatkan persentase 88,33 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media monopoli ini sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.¹²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran monopoli. Perbedaan penelitian ini yaitu pada metode penelitian dan pada mata pelajaran, penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D dengan mata pelajaran SKI sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan mata pelajaran Matematika.

¹² Bella Sintia Rahma Kolopita, “*Pengembangan Media Monopoli Dalam Pembelajaran Di MTS Al-Khairaat Mapanget Kota Manado*”, Skripsi Institut Agama Negeri Islam (IAIN). h.ix.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil dapat diartikan sebagai suatu akibat yang dilakukan dari aktivitas yang dapat mengakibatkan berubahnya masukan secara fungsional. Belajar yang memiliki arti sebagai perubahan menjadi lebih baik dalam diri seseorang setelah mendapatkan pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran.¹³

Menurut Ari Yanto, hasil belajar dapat merupakan perubahan perilaku akibat dari proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat diukur melalui kegiatan penilaian. Penilaian dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau kegiatan untuk menilai sejauh mana tujuan-tujuan instruksional tercapai atau sejauh mana materi yang diberikan dapat dikuasai oleh siswa. Hasil belajar dapat dilaporkan dalam bentuk nilai atau angka.¹⁴

Menurut Rialen Kanna, dkk. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik dari usaha yang telah dilakukannya dalam rangka menambah informasi, pengetahuan maupun pengalaman. Melalui hasil belajar yang diperoleh, peserta didik dapat mengukur sejauh mana kemampuan yang telah dimilikinya dan dapat menentukan hal-hal apa saja yang harus dilakukan kedepannya agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal.¹⁵

¹³ Siti Komariyah and Ahdinia Fatmala Nur Laili, 'Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4.2 (2018), 55–60.

¹⁴ Ari Yanto, 'Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1.1 (2015) <<https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>>.

¹⁵ Rialen Kanna, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni, 'Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 SD', *Kalam Cendekia*, 6.4.1 (2018), 1–8 .

Berdasarkan beberapa gagasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada setiap peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar mengajar dalam memperoleh pengetahuan maupun pengalaman. Hasil belajar didapatkan setelah melakukan tes hasil belajar pada akhir kegiatan belajar mengajar untuk mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik memahami pelajaran yang telah diajarkan.

B. Mata Pelajaran Matematika

1 Konsep Mata Pelajaran Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Matematika yang diajarkan di jenjang persekolahan yaitu Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Umum disebut Matematika Sekolah.¹⁶

Menurut Syahputri, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif dalam tercapainya masyarakat yang cerdas, bermartabat melalui sikap kritis dan berfikir logis. Pembelajaran matematika di SD (Sekolah Dasar) merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan.¹⁷

Menurut Andayani dan Amir, matematika adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari karena berbagai masalah kehidupan sehari-hari dapat dimodelkan dalam matematika untuk kemudian dicari solusinya berdasarkan kaidah-kaidah yang terdapat dalam matematika.¹⁸

¹⁶ Nur Rahmah, 'Hakikat Pendidikan Matematika', *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1.2 (2018), 1–10.

¹⁷ Nita Syahputri, 'Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi', *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 2.1 (2018), 89–95.

¹⁸ Meri Andayani and Zubaidah Amir, 'Membangun Self-Confidence Siswa Melalui Pembelajaran Matematika', *Desimal: Jurnal Matematika*, 2.2 (2019), 147–53.

Menurut Ferryka, matematika merupakan salah satu ilmu penting yang dipelajari bagi siswa sekolah dasar, karena ilmu ini selalu digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan dalam kehidupan sehari-hari seian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran matematika SD menekankan kepada siswa untuk menghubungkan atau mengkaitkan informasi pada pengetahuan berupa konsep-konsep yang telah dimilikinya, siswa membangun pengetahuan sendiri dan guru sebagai fasilitator. Sehingga kualitas pembelajaran tampak ketika siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.¹⁹

Berdasarkan beberapa gagasan di atas, dapat disimpulkan matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting dipelajari oleh peserta didik di jenjang persekolahan terutama di sekolah dasar karena pembelajaran matematika bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan tentang perhitungan dalam kehidupan sehari-hari.

2 Tujuan Mata Pelajaran Matematika

Tujuan mata pelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma 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.

¹⁹ Putri Zudhah Ferryka, 'Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Jurnal Magistra*, 29.100 (2018), 58–64.

- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.²⁰

3 Karakteristik Pembelajaran Matematika di Sekolah

Pembelajaran matematika di sekolah tidak bisa terlepas dari sifat-sifat matematika yang abstrak dan sifat perkembangan intelektual siswa. Berikut ini karakteristik pembelajaran matematika di sekolah.

- a. Pembelajaran matematika berjenjang (bertahap). Materi pembelajaran diajarkan secara berjenjang atau bertahap, yaitu dari hal konkrit ke abstrak, hal yang sederhana ke kompleks, atau konsep mudah ke konsep yang lebih sukar.
- b. Pembelajaran matematika mengikuti metoda spiral. Setiap mempelajari konsep baru perlu memperhatikan konsep atau bahan yang telah dipelajari sebelumnya. Bahan yang baru selalu dikaitkan dengan bahan yang telah dipelajari. Pengulangan konsep dalam bahan ajar dengan cara memperluas dan memperdalam adalah perlu dalam pembelajaran matematika (Spiral melebar dan meningkat).
- c. Pembelajaran matematika menekankan pola pikir deduktif. Matematik adalah deduktif, matematika tersusun secara deduktif aksiomatik. Namun demikian harus dapat dipikirkan pendekatan yang cocok dengan kondisi siswa. Dalam pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan pendekatan deduktif tapi masih campur dengan deduktif..
- d. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Kebenaran-kebenaran dalam matematika pada dasarnya merupakan kebenaran konsistensi, tidak bertentangan antara kebenaran suatu konsep dengan yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar bila didasarkan atas

²⁰ S Wardhani, 'Analisis SI Dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan', 2008.

pernyataan-pernyataan yang terdahulu yang telah diterima kebenarannya.²¹

4 Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di SD/MI

Ruang Lingkup untuk pembelajaran matematika sekolah dasar (SD/MI) sebagai berikut:

- a. Bilangan
 - 1) Melakukan dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah
 - 2) Menaksir hasil operasi hitung
- b. Geometri dan pengukuran
 - 1) Mengidentifikasi bangun datar dan bangun ruang menurut sifat, unsur, atau kesebangunannya
 - 2) Melakukan operasi hitung yang melibatkan keliling, luas, volume, dan satuan pengukuran
- c. Pengolahan data
 - 1) Mengumpulkan, menyajikan, dan menafsirkan data (ukuran pemusatan data).²²

5 Materi yang digunakan dalam Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 pada kelas V dan materi yang telah diajarkan guru pada kelas V ini sudah sampai pada materi bangun ruang maka peneliti memilih materi Statistika.

a. Mengumpulkan Data

Data adalah suatu keterangan yang nyata dan benar. Ada 2 cara mengumpulkan data, yaitu cara mengumpulkan data secara langsung dan cara mengumpulkan data dengan menggunakan lembar isian.

²¹ Nasaruddin Nasaruddin, 'Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah', *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1.2 (2018), 63–76.

²² Nasaruddin.

1) Pengumpulan data secara langsung.

Pengumpulan data secara langsung dilakukan untuk data yang sederhana dan dapat dilakukan sendiri. Contohnya :

Kumpulkan data tentang umur siswa (dalam tahun) di kelasmu. Setelah data terkumpul, tuliskan data tersebut dalam tabel berikut.

Umur	Banyaknya Siswa
9	1
10	8
11	9
Jumlah	18

2) Pengumpulan data menggunakan lembar isian.

Pengumpulan data menggunakan lembar isian yaitu dengan cara mengisi lembar isian. Bertujuan untuk mempermudah kita dalam pengolahan data.

Contohnya :

Kumpulkan data tentang mata pelajaran yang disukai teman-teman sekelasmu menggunakan lembar isian. Tuliskan data tersebut ke dalam tabel berikut.

Mata Pelajaran	Banyaknya Siswa
Matematika	6
Bahasa Indonesia	10
IPA	2
Jumlah	18

b. Mengurutkan Data

Data nilai ulangan matematika siswa kelas V adalah sebagai berikut.

7, 8, 8, 5, 6, 6, 5, 5, 9, 8,

8, 9, 6, 5, 8, 9, 8, 5, 8, 9

Berdasarkan data di atas, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.

- 1) Urutkan data tersebut mulai dari yang terkecil.
- 2) Sajikan data tersebut dalam bentuk tabel

Pembahasan:

- 1) Urutan data mulai dari yang terkecil
5, 5, 5, 5, 5, 6, 6, 6, 7, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 8, 9, 9, 9, 9.
- 2) Tabel nilai ulangan matematika

No	Nilai	Banyaknya Siswa
1	5	5
2	6	3
3	7	1
4	8	7
5	9	4
	Jumlah	20

c. Membaca Data

Berikut tabel data kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Inpres Durian.

Jenis Ekstrakurikuler	Banyak Siswa
Pramuka	5
Taekwondo	8
Tari Daerah	6
Marching Band	6
Paduan suara	7
Jumlah	32

- 1) Banyaknya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pramuka ada 5 anak.
- 2) Banyaknya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler taekwondo ada 8 anak.
- 3) Banyaknya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tari daerah ada 6 anak.
- 4) Banyaknya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler marching band ada 6 anak.
- 5) Banyaknya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler paduan suara ada 7 anak.

d. Mean, Modus dan Median

1) Mean

Mean adalah jumlah seluruh data dibagi banyaknya data. Rumus untuk menghitung nilai mean (\bar{x}) adalah sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\text{jumlah semua data}}{\text{banyak data}}$$

Keterangan :

\bar{x} = nilai mean.

2) Modus

Modus dilambangkan dengan Mo. Modus adalah nilai yang paling banyak muncul.

3) Median

Median dilambangkan dengan Me. Median adalah nilai yang membagi data menjadi dua bagian yang sama banyaknya setelah data diurutkan dari yang terkecil hingga yang terbesar.²³

C. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

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

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.²⁴ Menurut Jamal, model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran.²⁵

²³ Rika Setyaningsi, "Matematika untuk SD/MI Kelas V", (Sidoarjo : Masmmedia Buana Pustaka, 2017) : 143-150.

²⁴ Muhamad Afandi, Evi Chamalah, and Oktarina Puspita Wardani, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah, Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)*, 2013, CCCXCII.

²⁵ J Mirdad, 'Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)', *Jurnal Sakinah*, 2.1 (2020), 14–23.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang efektif dan inovatif yang mudah diterapkan dan dapat dicapai secara efektif, karena melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dan mengandung unsur permainan, dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil tanpa ada perbedaan status.²⁶

Menurut Palimbong, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dikarenakan dalam pembelajaran TGT, peserta didik tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, tetapi semua peserta didik turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan diskusi dan permainan. Peserta didik juga tidak merasa bosan karena dalam menyampaikan pembelajaran, guru tidak monoton, tetapi ada variasi.²⁷

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin, model pembelajaran TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (team), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).²⁸ Tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai berikut.

a. Penyajian kelas

Tahap pertama yaitu penyajian kelas disampaikan oleh pendidik pada awal pembelajaran, biasanya dilakukan dengan menyampaikan materi secara langsung baik ceramah, maupun diskusi. Saat penyajian kelas berlangsung peserta didik dituntut untuk memperhatikan dengan seksama dan memahami apa yang disampaikan oleh pendidik, agar dapat menjawab pertanyaan pada saat turnamen dan meraih skor yang tinggi.

²⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2011), 92.

²⁷ Naftalia Palimbong, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Xi Ips 1 Di Sma Negeri 1 Dolo", *Jurnal Edu-Civic* 1, No.1 (Juni 2013) : 11.

²⁸ Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. (Edisi 2. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2014), 225.

b. Pembagian kelompok

Tahap pembagian peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 orang tanpa melihat adanya perbedaan diantara mereka. Adanya keanekaragaman dalam pembentukan kelompok diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu antar peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda-beda.

c. *Games*

Tahap ini adalah tahap penjelasan langkah-langkah dan aturan-aturan *games* yang akan dilakukan pada saat turnamen. *Games* yang akan dilakukan saat turnamen adalah *games* monopoli yang terdiri atas petak-petak berisikan pertanyaan-pertanyaan dan tantangan lainnya untuk menguji pengetahuan peserta didik.

d. Turnamen

Tahap ini, melakukan turnamen sesuai dengan aturan-aturan permainan monopoli, setiap kelompok akan menjawab pertanyaan-pertanyaan dan akan menjalani tantangan serta akan mendapatkan skor.

e. Perhargaan kelompok

Pada tahap terakhir ini, untuk menghitung rata-rata skor kelompok yang dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh tiap kelompok dan membaginya sesuai jumlah kelompok. Penghargaan akan diberikan kepada kelompok yang memperoleh nilai paling tinggi. Penghargaan bisa berupa sertifikat, piala dan berupa bentuk hadiah lainnya.²⁹

3. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Tujuan pokok model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai berikut.

a. Meningkatkan hasil belajar akademik peserta didik.

²⁹ Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 84-85.

- b. Penerimaan keseragaman atau melatih peserta didik menghargai pendapat orang lain.
- c. Untuk mengembangkan keterampilan sosial.³⁰

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

- a. Kelebihan TGT :
 - 1) Model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi.
 - 2) Model TGT dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan.
 - 3) Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
 - 4) Kegiatan permainan (turnaments) membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar.
- b. Kekurangan TGT :
 - 1) Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan.
 - 2) Sebelum diterapkan di dalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik.³¹

³⁰ La Iru dan La Ode Saifun Arihin, *Analisis Penerapan Pendekatan Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*, (DIY: Multi Presindo, 2012), 63.

³¹ Aris Shoiman, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Depok: Ar- Ruzz Media, 2017), 207-208.

D. Media Permainan Monopoli Bilangan

1. Pengertian Media Permainan Monopoli Bilangan

Media pembelajaran adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan yang sangat bermanfaat jika diterapkan ke dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.³² Media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran dan sangat disenangi oleh peserta didik dalam pembelajaran adalah media permainan. Salah satu bentuk media permainan yang menyenangkan dan digunakan guru dengan peserta didik adalah permainan monopoli.

Menurut Husna, permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan membeli dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana.³³

Media permainan monopoli merupakan salah satu media yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi menyenangkan. Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena kebanyakan peserta didik sudah mengetahui permainan tersebut. Sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memperoleh banyak pengetahuan dan materi yang dipelajari. Tujuan utama dari permainan monopoli pembelajaran ini sebenarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya yaitu menguasai, maksud dari penguasai adalah menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat pada permainan monopoli tersebut.³⁴

³² Rusman, *Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta : PRENAMEDIA GROUP, 2018), h.214.

³³ Anis Nuryati Suprpto, 'Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma', *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0.1 (2013), 37–43.

³⁴ Siti Ulfaeni, 'Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd', *Profesi Pendidikan Dasar*, 4.2 (2017), 136–44 <<https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>>.



Gambar 2.1 Ilustrasi Permainan Monopoli

2. Langkah-langkah Permainan Monopoli Bilangan

Langkah-langkah permainan monopoli pada penelitian yang akan peneliti lakukan sebagai berikut.

- a. Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan mengatur meja turnamen sesuai dengan kelompok yang telah dibagi.
- b. Mempersiapkan seluruh alat dan bahan permainan monopoli bilangan di atas meja turnamen.
- c. Menjelaskan aturan-aturan permainan monopoli bilangan.
- d. Peserta didik melemparkan dadu untuk memulai permainan dari garis start.
- e. Peserta didik melakukan turnamen sesuai dengan aturan-aturan permainan monopoli bilangan.
- f. Peserta didik melakukan permainan selama 4 kali putaran.
- g. Jika permainan telah selesai, guru menghitung seluruh skor yang didapatkan semua kelompok.
- h. Dan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah.

3. Aturan-aturan Permainan Monopoli Bilangan

Aturan-aturan pada permainan monopoli pada penelitian yang akan peneliti lakukan sebagai berikut.

- a. Di dalam permainan monopoli ada petak-petak yang akan diisi oleh pertanyaan sesuai dengan materi yang telah diajarkan pada tahap pertama model pembelajaran TGT.
- b. Petak-petak dalam permainan ini, terbagi atas 18 petak dimulai dengan petak start, kemudian petak soal nomor 1,2,3,4, petak jalan terus, petak tantangan, petak bebas langkah, petak keberuntungan dan petak maju terus sampai di petak keberuntungan.
- c. Petak nomor 1,2,3 dan 4 berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi.
- d. Petak jalan terus, yang dimaksud dengan petak ini harus melempar kembali dadu untuk melanjutkan permainan.
- e. Petak tantangan, berarti mendapatkan tantangan seperti bernyanyi.
- f. Petak bebas langkah, berarti seluruh kelompok bebas melangkah ke petak yang diinginkan.
- g. Petak keberuntungan, petak bonus yang tidak mendapatkan pertanyaan dan tidak mendapatkan tantangan tetapi mendapat 10 poin.
- h. Petak maju sampai keberuntungan, berarti harus maju sampai keberuntungan.
- i. Jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan akan mendapat 10 poin. Dan jika salah atau tidak dapat melakukan tantangan tidak akan mendapatkan poin.
- j. Waktu yang diberikan untuk menjawab soal yaitu 10 detik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Monopoli Bilangan

Kelebihan dan kekurangan permainan monopoli bilangan sebagai berikut.

- a. Kelebihan
 - 1) Proses pembuatannya sederhana dan dapat dimainkan lebih dari 5 orang.

- 2) Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya dan mudah dibawa dan dipindahkan.
- 3) Pemain dapat merasakan senang, dan rasa ingin tahu dalam pemahaman materi.

b. Kekurangan

- 1) Tidak dapat dimainkan perorangan.
- 2) Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan secara kolaborasi antara guru dan peneliti di kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut. Tujuan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar secara praktis.³⁵

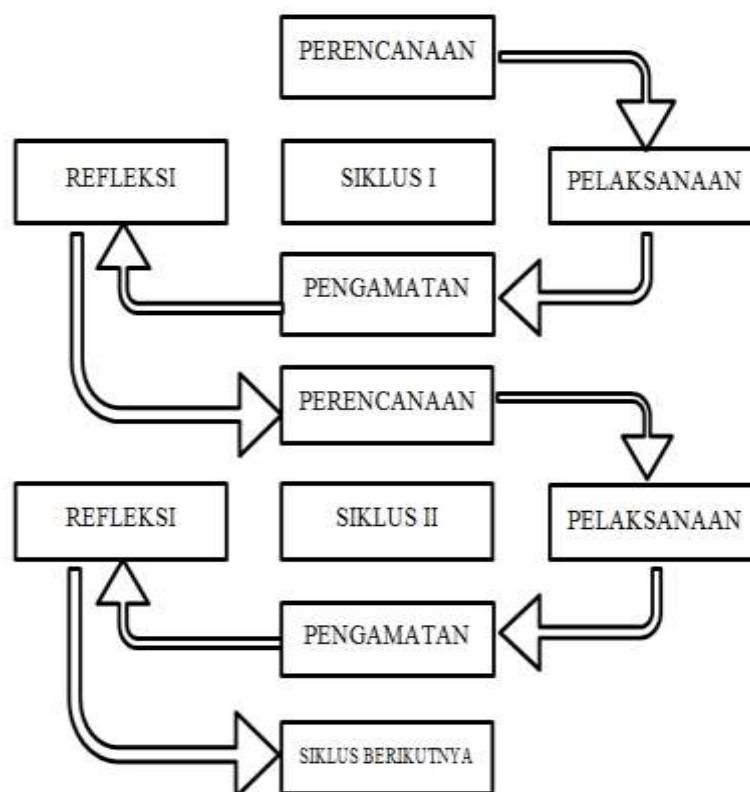
Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), sesuai dengan namanya maka ada tiga kata yang masing-masing kata mempunyai pengertian. Adapun pengertian tiap kata tersebut yaitu: Penelitian-merupakan kegiatan ilmiah dengan menggunakan metode yang berdasarkan fakta untuk menemukan, membuktikan, mengembangkan dan mengevaluasi suatu pengetahuan, dalam hal ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Tindakan-sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian berbentuk rangkaian langkah-langkah (siklus) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang terus mengalir menghasilkan siklus baru sampai penelitian tindakan kelas dihentikan. Kelas-sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama.³⁶

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang dikenal dengan istilah siklus. Masing-masing siklus dalam PTK menjadi 4 tahap yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observasi*), dan refleksi (*reflection*). Konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Levin dan dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart bahwa pada tahap pelaksanaan dan pengamatan disatukan dengan alasan kedua kegiatan itu tidak

³⁵ Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group.2009), 33.

³⁶ M. Afandi, 'Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1.1 (2014), 1–19.

dapat dipisahkan satu sama lain karena kedua kegiatan ini harus dilakukan di waktu yang sama. Siklus akan berakhir jika hasil penelitian diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang akan dicapai oleh peneliti.³⁷



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Penelitian Kemmis dan Tagart

B. Siklus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini, akan dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan untuk kegiatan belajar mengajar dan satu pertemuan untuk melakukan *post test* siklus I dan siklus II.

1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus ini, peneliti akan melakukan beberapa kegiatan yaitu sebagai berikut.

³⁷ Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, (Yogyakarta : Deepublish. 2020). 11-12.

- a. Peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah SD Inpres Durian untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
- b. Mengkomunikasikan dengan guru kelas terkait dengan pelaksanaan penelitian
- c. Menjelaskan kepada peserta didik kelas V maksud dan tujuan dari penelitian yang akan peneliti lakukan.
- d. Melakukan pra tindakan atau *pre test* untuk melihat hasil belajar peserta didik sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan monopoli.

2. Siklus I

a. Perencanaan (*plan*)

Pada tahap ini peneliti menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran yang digunakan pada tahap pelaksanaan atau pada tahap kegiatan belajar mengajar.

- 1) Menentukan materi yang akan diajarkan saat penelitian.
- 2) Membuat media permainan monopoli bilangan.
- 3) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 4) Membuat soal objektif 10 nomor untuk *post test* siklus I.
- 5) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan (*action*)

Pada tahap ini, siklus I akan dilakukan dalam 2 kali pertemuan untuk peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tahapan-tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Tahapan – tahapan tersebut sebagai berikut.

Pertemuan pertama (1 x 35menit)

Dalam pertemuan pertama dan kedua ini, membahas materi tentang cara mengumpulkan data dan cara mengumpulkan data sesuai dengan data diri peserta didik dan lingkungan sekitar. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- 2) Guru mengarahkan peserta didik agar mengamati materi tentang cara mengumpulkan data dan cara mengumpulkan data sesuai dengan data diri peserta didik dan lingkungan sekitar.
- 3) Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan soal-soal latihan.
- 4) Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 5 atau 6 orang.
- 5) Guru menjelaskan mengenai permainan monopoli bilangan yang akan dimainkan oleh peserta didik.
- 6) Guru mengarahkan setiap kelompok untuk melakukan turnamen dalam permainan monopoli bilangan dan menjawab soal-soal yang ada dalam petak permainan monopoli tentang materi mengumpulkan data.
- 7) Peserta didik yang memiliki skor tinggi mendapatkan hadiah.

Pertemuan kedua (1 x 35menit)

Dalam pertemuan kedua ini, membahas materi tentang mengurutkan sekumpulan data. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- 2) Guru mengarahkan peserta didik agar mengamati materi tentang mengurutkan sekumpulan data.
- 3) Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan soal-soal latihan.
- 4) Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 5 atau 6 orang.
- 5) Guru menjelaskan mengenai permainan monopoli bilangan yang akan dimainkan oleh peserta didik.

- 6) Guru mengarahkan setiap kelompok untuk melakukan turnamen dalam permainan monopoli bilangan dan menjawab soal-soal yang ada dalam petak permainan monopoli tentang materi mengurukan sekumpulan data.
- 7) Peserta didik yang memiliki skor tinggi mendapatkan hadiah.

c. Pengamatan (*observasi*)

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan tahapan pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan permainan monopoli bilangan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi yang disiapkan untuk mengamati aktivitas peserta didik dengan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi (*reflection*)

Setelah melakukan observasi atau pengamatan terhadap tindakan kelas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi. Pada tahap refleksi hasil yang didapat dalam tahap observasi dianalisis apakah sesuai dengan yang diharapkan atau belum, dalam hal ini diadakan perencanaan pada siklus berikutnya jika belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3. Siklus II

a. Perencanaan (*plan*)

Pada tahap ini peneliti menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran yang digunakan pada tahap pelaksanaan atau pada tahap kegiatan belajar mengajar.

- 1) Menentukan materi yang akan diajarkan saat penelitian.
- 2) Membuat media permainan monopoli bilangan.
- 3) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

- 4) Membuat soal objektif 10 nomor untuk *post test* siklus I.
- 5) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan (*action*)

Siklus I akan dilakukan dalam 2 kali pertemuan untuk peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tahapan-tahapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Tahapan – tahapan tersebut sebagai berikut.

Pertemuan ketiga (1 x 35menit)

Dalam pertemuan kedua ini, membahas materi tentang membaca data. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- 2) Guru mengarahkan peserta didik agar mengamati materi tentang membaca data.
- 3) Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan soal-soal latihan.
- 4) Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 5 atau 6 orang.
- 5) Guru menjelaskan mengenai permainan monopoli bilangan yang akan dimainkan oleh peserta didik.
- 6) Guru mengarahkan setiap kelompok untuk melakukan turnamen dalam permainan monopoli bilangan dan menjawab soal-soal yang ada dalam petak permainan monopoli tentang materi membaca data.
- 7) Peserta didik yang memiliki skor tinggi mendapatkan hadiah.

Pertemuan keempat (1 x 35menit)

Dalam pertemuan kedua ini, membahas materi tentang Mean, Modus dan Median. Kegiatan yang dilakukan sebagai berikut.

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- 2) Guru mengarahkan peserta didik agar mengamati materi tentang Mean, Modus dan Median.
- 3) Guru mendampingi peserta didik menyelesaikan soal-soal latihan.
- 4) Guru membimbing peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 5 atau 6 orang.
- 5) Guru menjelaskan mengenai permainan monopoli bilangan yang akan dimainkan oleh peserta didik.
- 6) Guru mengarahkan setiap kelompok untuk melakukan turnamen dalam permainan monopoli bilangan dan menjawab soal-soal yang ada dalam petak permainan monopoli tentang materi Mean, Modus dan Median.
- 7) Peserta didik yang memiliki skor tinggi mendapatkan hadiah.

c. Pengamatan (*observasi*)

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan tahapan pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan bantuan permainan monopoli bilangan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi yang disiapkan untuk mengamati aktivitas peserta didik dengan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi (*reflection*)

Tahap ini, peneliti menganalisis tindakan kelas pada siklus II, sebagaimana dilakukan pada siklus I. Selanjutnya peneliti melakukan refleksi tentang penerapan model pembelajaran dan permainan monopoli bilangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SD Inpres Durian, Kecamatan Sinonsayang, Kabupaten Minahasa Selatan. Waktu yang dibutuhkan 3 bulan, mulai dari bulan April sampai bulan Juni tahun 2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Inpres Durian, dengan jumlah peserta didik 18, peserta didik laki-laki 9 orang dan peserta didik perempuan 9 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penulisan ini meliputi, data hasil belajar siswa, data hasil belajar kelompok, data aktivitas belajar guru dan data aktivitas peserta didik. Berikut ini, instrumen-instrumen yang digunakan dalam pengambilan data penelitian.

1. Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa Matematika Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar matematika pada siswa kelas V merupakan hasil yang didapatkan saat siswa melakukan tes pada setiap akhir siklus I dan II. Data hasil belajar siswa pada kelas V dapat dikumpulkan dengan instrumen tes hasil belajar dalam bentuk soal *objektif* (pilihan ganda) yang terdiri dari 10 soal pada setiap siklus. Adapun kisi-kisi instrumen hasil belajar siswa pada siklus I dan II sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal Siklus I

Kompetensi Dasar	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya.	3.7.1 Memahami cara mengumpulkan data. 3.7.2 Memahammi cara pencatatan data yang berkaitan dengan diri	C1	1	

	peserta didik atau lingkungan sekitar.			10
	3.7.3 Memahami cara mengurutkan sekumpulan data.	C3	2 - 10	
	3.7.4 Menyajikan data dalam sebuah tabel.			
	3.7.5 Memahami cara membaca data.			

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Siklus II

Kompetensi Dasar	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya	3.7.5 Memahami cara membaca data.	C3	1 -10	10
	3.7.6 Memahammi cara menghitung data dengan mean, modus dan median.			

2. Instrumen Penskoran Hasil Belajar Kelompok dalam Melakukan Turnamen Permainan Monopoli Bilangan

Data hasil belajar kelompok diperoleh pada setiap kali melakukan turnamen permainan monopoli bilangan, dimana permainan ini akan terdiri dari petak-petak yang akan berisikan soal-soal mengenai materi yang telah didapatkan pada saat penyajian materi, jika setiap kelompok dapat menjawab soal dengan benar akan mendapatkan 10 poin. Adapun instrumen penskoran hasil belajar kelompok pada siklus I dan II sebagai berikut.

**Tabel 3.3 Penskoran Turnamen Permainan
Monopoli Bilangan**

No	Nama Kelompok	Skor	Keterangan
1	Kelompok 1		.
2	Kelompok 2		
3	Kelompok 3		

3. Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi.³⁸ Data aktivitas guru dan siswa diperoleh pada tahap pengamatan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang sudah disusun berdasarkan indikator-indikator aktivitas guru dan siswa dengan kriteria penilaian yaitu 4 pilihan. Skor 1 kurang, skor 2 cukup, skor 3 baik dan skor 4 sangat baik. Berikut lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik saat pembelajaran.

**Tabel 3.4 Lembar Observasi Peserta Didik
Dalam Proses Pembelajaran**

No	Jenis aktivitas belajar peserta didik	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesiapan siswa dalam pembelajaran				
2.	Perhatian Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran				
3.	Keaktifan Merespon pertanyaan guru				
4.	Keaktifan dalam turnamen permainan monopoli bilangan				
5.	Kerja sama dalam menjawab pertanyaan saat turnamen				
Jumlah					

³⁸ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2013), h.270

Keterangan :

1 = Kurang 3 = Baik
2 = Cukup 4 = Sangat Baik

Tabel 3.5 Kategori Skor Aktivitas Peserta didik

Skor	Aktivitas	Nilai
16 - 20	Sangat Baik	A
11 - 15	Baik	B
6 - 10	Cukup	C
0 - 5	Kurang	D

**Tabel 3. 6 Lembar Observasi Aktivitas Guru
dalam Pembelajaran**

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				
2	Guru menyiapkan permainan monopoli bilangan sebagai media pembelajaran.				
3	Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tahapan atau langkah pembelajaran.				
4	Guru membentuk beberapa kelompok.				
5	Guru mengarahkan siswa melakukan turnamen dengan menggunakan permainan monopoli bilangan.				
6	Memberikan hadiah kepada kelompok yang memperoleh skor yang tinggi.				
Jumlah					

Keterangan :

1 = Kurang 3 = Baik
2 = Cukup 4 = Sangat Baik

Tabel 3.7 Kategori Skor Aktivitas Guru

Skor	Aktivitas	Nilai
19 - 24	Sangat Baik	A
13 - 18	Baik	B
7 - 12	Cukup	C
0 - 6	Kurang	D

Tabel 3.8 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar

No	Aktivitas	Hasil Siklus
1	Nilai hasil observasi aktivitas peserta didik	
2	Nilai hasil pengamatan aktivitas guru	
3	Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik	
4	Hasil belajar kelompok	

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, menggunakan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data non-tes yaitu lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru dan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik dan hasil turnamen setiap kelompok.

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Kriteria keberhasilan aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dianalisa dengan menentukan nilai rata-rata yang dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\sum \text{jumlah semua nilai peserta didik}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase setiap aspek} = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Keberhasilan} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{aspek penilaian}} \times 100\%$$

2. Penilaian Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut Ainun Rofieq cara penskoran tes bentuk pilihan ganda ada 3 macam. Dalam penelitian ini menggunakan penskoran tanpa koreksi, yaitu penskoran dengan cara setiap butir soal yang dijawab benar mendapat nilai satu (tergantung dari bobot butir soal). Skor peserta didik diperoleh dengan cara menghitung banyaknya butir soal yang dijawab benar. Skor peserta didik diperoleh dengan rumus :

$$\text{Rumus : } S = \frac{B}{N} \times 100 \text{ (skala 0 – 100)}$$

Keterangan :

B = Jumlah jawaban benar

N = Jumlah Soal³⁹

Untuk mencari nilai rata-rata peserta didik, peneliti menjumlahkan seluruh nilai peserta didik ($\sum x$) di dalam kelas kemudian membaginya dengan jumlah siswa (n). Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

n = Jumlah subjek⁴⁰

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar.⁴¹

³⁹ Mudir, *Statistik Pendidikan*, (Jember : STAIN Jember Press). 277.

⁴⁰ Mudir, *Statistik Pendidikan*, (Jember : STAIN Jember Press). 51.

⁴¹ Siti Marma Polihu, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN 115 Manado*. 50

3. Penilaian Penskoran Hasil Belajar Kelompok

Skor yang didapatkan setiap kelompok diperoleh dari peserta didik melakukan turnamen permainan monopoli bilangan. Setiap kelompok harus menjawab soal yang ada dalam petak-petak permainan monopoli bilangan dengan benar untuk mendapatkan 10 poin. Hasil belajar kelompok ditentukan dengan hasil skor yang didapatkan setiap kelompok menjawab soal dengan benar.

F. Indikator Keberhasilan

Penerapan model pembelajaran *Times Games Tournaments* (TGT) berbantuan permainan monopoli bilangan dalam mata pelajaran matematika pada kelas V SD Inpres Durian dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik apabila memenuhi ketuntasan belajar dengan kategori baik dengan nilai KKM yaitu 70. Sebaliknya ketuntasan klasikal terpenuhi jika persentase belajar secara klasikal mencapai minimal 85% telah masuk kategori baik.

Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori	Skor Standar
90-100	Sangat Baik	A
80-89	Baik	B
70-79	Cukup	C
60-69	Kurang	D

Sumber : Skripsi Siti Marma Porpoliu 2019.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah Dasar Inpres Durian

1. SD Inpres Durian

SD Inpres Durian adalah salah satu satuan pendidikan yang berdiri pada tahun 1983 dengan memiliki luas tanah 1,750m², sekolah ini terletak di Desa Durian, Kecamatan Sinonsayang, Kabupaten Minahasa Selatan, Provinsi Sulawesi Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Inpres Durian berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pembelajaran di SD Inpres Durian dilakukan pada sehari penuh, dalam seminggu pembelajaran dilakukan selama 5 hari. Fasilitas yang disediakan SD Inpres Durian yaitu listrik yang berasal dari PLN. SD Inpres Durian memiliki akreditasi C berdasarkan sertifikat 1451/BAN-SM/SK/2019.

2. Profil SD Inpres Durian

Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SD Inpres Durian
NPSN	: 40102308
Kelurahan	: Durian
Kecamatan	: Sinonsayang
Kabupaten	: Minahasa Selatan
Provinsi	: Sulawesi Utara
Kode Pos	: 95959
Status Sekolah	: Negeri
Tahun Berdiri	: 1983
Luas Tanah	: 1,750m ²
Akreditasi	: C

Naungan : Pemerintah Daerah

3. Visi Misi SD Inpres Durian

a. Visi

Terciptanya manusia yang berkualitas dengan landasan iman dan taqwa.

b. Misi

- 1) Meningkatkan Profesionalisme Guru
- 2) Menghasilkan siswa yang berkualitas
- 3) Membina hubungan yang akrab antar sekolah
- 4) Menjadi sekolah yang diminati masyarakat
- 5) Memberdayakan komponen-komponen masyarakat.

c. Tujuan

- 1) Menjadikan warga sekolah yang mengamalkan ajaran agama melalui proses pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler pengembangan diri.
- 2) Meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal di tingkat kabupaten.
- 3) Menjadikan peserta didik yang menguasai dasar-dasar Ilmu Pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.
- 4) Menjadikan sekolah pelopor dan penggerak di Lingkungan masyarakat sekitar.
- 5) Menjadikan sekolah semakin diminati masyarakat.

4. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Daftar pendidik dan tenaga kependidikan di SD Inpres Durian diuraikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.1 Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan**SD Inpres Durian**

No	Nama	Status Pegawai	Jabatan
1	Alfontje G.A Ruru, S.Pd	PNS	Kepala Sekolah
2	Rahmawati Saleh, S.Pd	PNS	Guru Kelas I
3	Silvana Rugian	Non PNS	Guru Kelas II
4	Pelly Mokoginta, S.Pd	Non PNS	Guru Kelas III
5	Subianto Monde, S.Pd	PNS	Guru Kelas IV
6	Elke Lakoy	Non PNS	Guru Kelas V
7	Harun Potabuga	PNS	Guru Kelas VI

Sumber : Kepala Sekolah SD Inpres Durian

5. Data Jumlah Siswa

Jumlah siswa yang bersekolah di SD Inpres Durian dimulai dari kelas I sampai kelas IV Tahun Ajaran 2022/2023 diuraikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Jumlah Siswa Kelas I – VI**SD Inpres Durian**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	10	11	21
II	8	6	14
III	12	6	18
IV	8	9	17
V	9	9	18
VI	4	7	11
Total	51	48	99

Sumber : Setiap Guru Kelas SD Inpres Durian

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Pra Siklus

Pada hari Rabu tanggal 10 Mei 2023 peneliti melakukan pertemuan dengan Kepala Sekolah dan Guru kelas V dengan membawa surat izin penelitian dan membicarakan tentang rencana penelitian yang akan dilakukan. Peneliti juga menjelaskan kepada peserta didik kelas V tentang penelitian yang akan dilakukan. Penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa siklus, jika pada siklus I peneliti belum melihat peningkatan hasil belajar maka peneliti akan melakukan tindakan siklus selanjutnya. Pada setiap akhir siklus akan dilakukan tes akhir untuk mengukur seberapa jauh keberhasilan tindakan yang dilakukan peserta didik.

Hasil pra siklus ini, diperoleh dengan cara peneliti melakukan tes awal (*pre test*) untuk mengetahui hasil belajar matematika pada awal pertemuan sebelum melakukan siklus I. Hasil belajar siswa pada pra siklus dapat di lihat dalam Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Andrill Tristian Rahmat	20	Tidak Tuntas
2	Cahaya Christiani Kewas	70	Tuntas
3	Farjan Ibrahim	50	Tidak Tuntas
4	Febiyan Cristiyon Kansil	30	Tidak Tuntas
5	Gercela Angelita Sembung	50	Tidak Tuntas
6	Glerry Askanio Fidel Indap	60	Tidak Tuntas
7	Naila Syakila Putri Kelembulud	40	Tidak Tuntas
8	Naychua Zefanya Kahar	70	Tuntas
9	Nayla Putri Hilman	60	Tidak Tuntas
10	Nayra Zahra Sembung	30	Tidak Tuntas
11	Nazwa April Manumbi	40	Tidak Tuntas
12	Pratiyoda Djauhari	70	Tuntas
13	Putra Rugian	40	Tidak Tuntas
14	Rayhan Richi Manumbi	40	Tidak Tuntas
15	Rifki Harun	20	Tidak Tuntas
16	Sania Rugian	60	Tidak Tuntas
17	Tiara Rahmadani Pobela	60	Tidak Tuntas
18	Vhenshee Alfa Leonardo Lumingas	60	Tidak Tuntas
	Jumlah	870	

Nilai Tertinggi	70
Nilai Terendah	20
Nilai Rata-rata	48,33
Nilai Ketuntasan Belajar	15,78%

Keterangan : *Kriteria Ketuntasan Minimum = 70*

Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

\bar{X} = nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

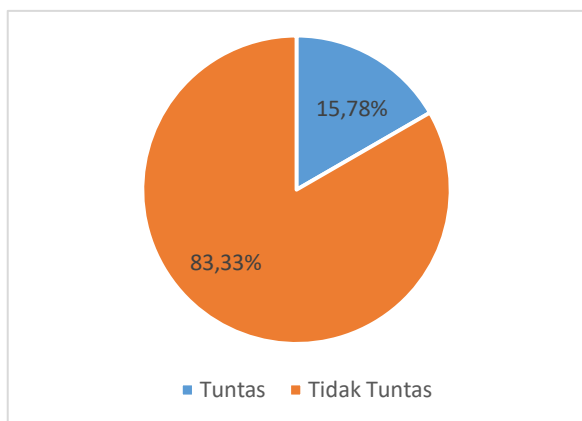
n = Jumlah subjek

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} = \frac{870}{18} = 48,33$$

Rumus menghitung ketuntasan belajar siswa sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{3}{18} \times 100\% = 15,78\%$$



Gambar 4.1 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Hasil penelitian pada tes awal (*pre test*) pra siklus terlihat hanya 3 peserta didik atau hanya 15,78% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 48,33 dan jumlah nilai 870, hasil ini masih berada pada kategori sangat rendah. Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 15 orang dikarenakan peserta didik yang kurang semangat dalam pembelajaran matematika dan sebagian peserta didik juga tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru, karena

model pembelajaran yang digunakan hanya berpusat pada guru yaitu ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang ditemukan, maka peneliti berinisiatif untuk memperbaiki model pembelajaran yang diterapkan di kelas V dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan monopoli agar supaya peserta didik akan semangat dan senang dalam belajar dikarenakan akan belajar sambil bermain.

2. Hasil Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti merancang tindakan dengan menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan monopoli. Berikut rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

- 1) Menentukan materi yang akan diajarkan pada tahap penyajian kelas. Dan merumuskan tujuan pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli.
- 2) Membuat media permainan monopoli bilangan dan menyiapkan alat serta bahan yang akan digunakan dalam turnamen.
- 3) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar supaya kegiatan belajar mengajar dapat terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Membuat soal tes *objektif* pada siklus I dan instrumen penilaiannya.
- 5) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilakukan dalam 2 kali pertemuan yaitu pada hari Kamis tanggal 11 Mei 2023 dan pada hari Selasa tanggal 16 Mei 2023. Kegiatan pembelajaran dilakukan

dalam tiga tahap yaitu pendahuluan , kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat lima tahap yaitu penyajian kelas, pembagian kelompok, *games* (penjelasan permainan), turnamen dan memberi hadiah atau penghargaan. Semua tahap tersebut termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pelaksanaan dalam pembelajaran pertemuan pertama dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli. Pada tahap pertama model pembelajaran *Teams Games Tournament* peneliti melakukan penyajian kelas dengan menyampaikan materi mengumpulkan data, kemudian pada tahap kedua peneliti membagikan peserta didik menjadi 3 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6 orang. Pada tahap ketiga peneliti menjelaskan permainan yang akan dilakukan saat turnamen, menjelaskan langkah-langkah serta aturan-aturan yang akan dilakukan saat turnamen permainan monopoli bilangan. Kemudian tahap keempat seluruh kelompok melakukan turnamen permainan monopoli bilangan dan pada tahap terakhir peneliti memberi hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.



Gambar 4.2 Pembelajaran Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan kedua, peneliti menerapkan kembali model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan tahap pertama penyajian kelas dengan menyampaikan materi mengurutkan data dan kelompok untuk melakukan turnamen masih sama dengan pertemuan pertama. Pada tahap ketiga model pembelajaran *Teams Games Tournament* peneliti menjelaskan kembali langkah-langkah dan aturan permainan monopoli bilangan kemudian peneliti mengajak semua peserta didik untuk duduk di meja turnamen sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi untuk melakukan turnamen permainan monopoli. Tahap terakhir dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberi hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tinggi dalam turnamen permainan monopoli bilangan.



Gambar 4.3 Pembelajaran Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan ketiga, pada hari rabu tanggal 17 Mei 2023 peneliti melakukan tes hasil belajar matematika, untuk mengukur hasil belajar matematika dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan monopoli. Hasil belajar siklus I dapat dilihat dalam tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Nama	Nilai Siklus I	Ket KKM = 70
1	Andrill Tristian Rahmat	60	Tidak Tuntas
2	Cahaya Christiani Kewas	80	Tuntas
3	Farjan Ibrahim	40	Tidak Tuntas

4	Febiyan Cristiyen Kansil	60	Tidak Tuntas
5	Gercela Angelita Sembung	50	Tidak Tuntas
6	Glerry Askanio Fidel Indap	40	Tidak Tuntas
7	Naila Syakila Putri Kelembulud	90	Tuntas
8	Naychua Zefanya Kahar	100	Tuntas
9	Nayla Putri Hilman	90	Tuntas
10	Nayra Zahra Sembung	90	Tuntas
11	Nazwa April Manumbi	70	Tuntas
12	Pratiyoda Djauhari	80	Tuntas
13	Putra Rugian	30	Tidak Tuntas
14	Rayhan Richi Manumbi	70	Tuntas
15	Rifki Harun	70	Tuntas
16	Sania Rugian	100	Tuntas
17	Tiara Rahmadani Pobela	100	Tuntas
18	Vhenshee Alfa Leonardo Lumingas	80	Tuntas
	Jumlah	1.300	
	Nilai Tertinggi	100	
	Nilai Terendah	30	
	Nilai Rata-rata	72,22	
	Nilai Ketuntasan Belajar	66,67%	

Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

\bar{X} = nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

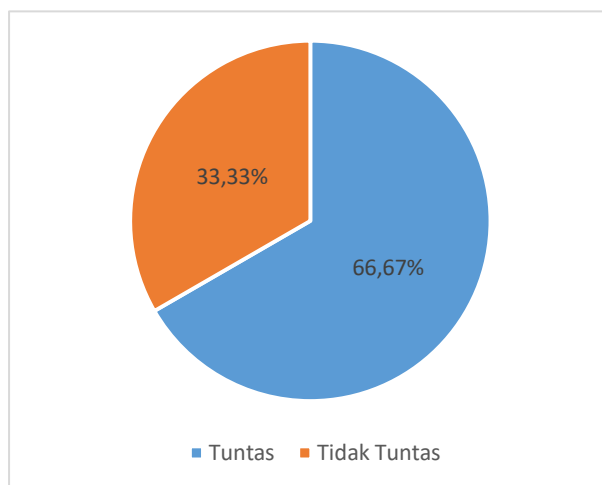
n = Jumlah subjek

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} = \frac{1300}{18} = 72,22$$

Rumus menghitung ketuntasan belajar siswa sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{18} \times 100\% = 66,67\%$$



Gambar 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Dari hasil analisis peneliti diperoleh adanya peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas belajar dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli. Dapat dilihat dari tabel 4.4 hasil belajar siswa, terdapat 12 peserta didik atau 66,67% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 72,22 dan jumlah nilai 1.300. Melihat ketuntasan belajar siswa secara klasikal ini, maka dapat dikatakan bahwa belum mencukupi target ketuntasan yang diinginkan.

Peserta didik yang belum tuntas atau belum sesuai dengan target ketuntasan belajar terdapat 6 orang, peserta didik yang belum tuntas dikarenakan tidak memerhatikan materi yang dijelaskan guru dan tidak bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan dalam turnamen. Dapat dilihat pada tabel 4.5 hasil belajar kelompok atau hasil penskoran turnamen permainan monopoli bilangan

Tabel 4.5 Penskoran Turnamen Permainan Monopoli

Pada Siklus I

No	Nama Kelompok	Skor	Keterangan
1	Kelompok 1	80 poin	7 soal dijawab dengan benar dan 1 kali mendapatkan petak keberuntungan.

2	Kelompok 2	60 poin	4 soal dijawab dengan benar dan 2 kali mendapatkan petak keberuntungan.
3	Kelompok 3	60 poin	4 soal dijawab dengan benar dan 1 kali mendapatkan petak tantangan serta 1 kali mendapatkan petak keberuntungan.
	Jumlah	200	
	Nilai Rata-rata	66,66	

Keterangan : *Kriteria Ketuntasan Minimum = 70*

Hasil penskoran turnamen permainan monopoli diperoleh dari turnamen yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua. Dapat dilihat hanya kelompok 1 yang tuntas dalam turnamen permainan monopoli, dan kelompok 2 serta kelompok 3 tidak tuntas karena hanya dapat menjawab 4 pertanyaan dikarenakan kelompok 2 dan kelompok 3 tidak kompak atau tidak bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan saat turnamen permainan monopoli bilangan.

Peserta didik yang tidak tuntas belajar juga dikarenakan tidak memerhatikan materi yang diajarkan guru, dapat dilihat pada tabel 4.6 lembar observasi aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berikut.

Tabel 4.6 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Pada Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Indikator yang di nilai					Jlh	Ket
		A	B	C	D	E		
1	Andrill Tristian Rahmat	2	1	1	2	2	8	C
2	Cahaya Christiani Kewas	3	2	2	3	3	13	B
3	Farjan Ibrahim	2	1	1	2	2	8	C
4	Febiyan Cristiyan Kansil	2	1	1	2	2	8	C
	Gercela Angelita Sembung	3	1	1	2	2	9	C
6	Glerry Askanio Fidel Indap	2	1	1	2	2	8	C
5	Naila Syakila Putri Kelembulud	3	2	2	3	2	12	B

8	Naychua Zefanya Kahar	3	3	3	3	3	15	B
9	Nayla Putri Hilman	3	3	3	3	3	15	B
10	Nayra Zahra Sembung	3	3	3	3	2	14	B
11	Nazwa April Manumbi	3	3	3	3	2	14	B
12	Pratiyoda Djauhari	3	3	3	2	3	14	B
13	Putra Rugian	2	1	1	2	2	8	C
14	Rayhan Richi Manumbi	2	2	2	3	3	12	B
15	Rifki Harun	2	1	1	2	2	8	C
16	Sania Rugian	3	3	3	3	3	15	B
17	Tiara Rahmadani Pobela	3	3	3	3	3	15	B
18	Vhenshee Alfa Leonardo Lumingas	2	1	1	2	2	8	C
	Jumlah	46	35	35	45	43	204	
	Persentase setiap Aspek	55,55	38,88	38,88	50	38,88		
	Nilai Rata-rata	11,33						
	Persentase ketuntasan	55,55%						

Indikator :

A = Kesiapan siswa dalam pembelajaran

B = Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran

C = Keaktifan merespon pertanyaan guru

D = Keaktifan dalam turnamen

E = Kerja sama dalam menjawab pertanyaan saat turnamen

Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\sum \text{jumlah semua nilai peserta didik}}{\sum \text{peserta didik}} = \frac{204}{18} = 11,33$$

Persentase setiap aspek di dapat dengan menggunakan rumus :

$$\text{Presentase setiap aspek} = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{18} \times 100\% = 55,55\%$$

$$P = \frac{7}{18} \times 100\% = 38,88\%$$

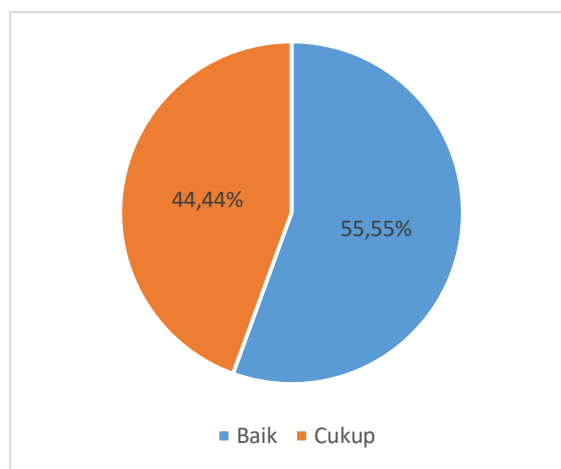
$$P = \frac{7}{18} \times 100\% = 38,88\%$$

$$P = \frac{9}{18} \times 100\% = 50\%$$

$$P = \frac{7}{18} \times 100\% = 38,88\%$$

Keterangan :

Sangat Baik	= 4	Cukup	= 2
Baik	= 3	Kurang	= 1



Gambar 4.5 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat dilihat ada 8 peserta didik yang hanya mencapai kategori cukup sebagaimana tercantum dalam tabel. Rata-rata peserta didik yang hanya mencapai kategori cukup ini belum mencapai ketuntasan belajar. Peneliti mengharapkan semua peserta didik bisa mencapai kategori sangat baik atau baik di dalam semua aspek penilaian. Hasil rata-rata yang diperoleh peserta didik sebanyak 11,33 dan merujuk ke kategori baik dengan perolehan nilai B.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Tahap pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan proses pembelajaran, tahap pengamatan ini merupakan tahap mengamati guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

berbantuan permainan monopoli berjalan dengan baik. Hasil pengamatan peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.6 dan hasil observasi mengenai aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 4.7 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Nama Kegiatan	Kategori				Skor Penilaian
		SB	B	C	K	
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓				4
2	Guru menyiapkan permainan monopoli bilangan sebagai media pembelajaran		✓			3
3	Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tahapan atau langkah pembelajaran.		✓			3
4	Guru membentuk beberapa kelompok	✓				4
5	Guru mengarahkan siswa melakukan turnamen dengan menggunakan permainan monopoli bilangan		✓			3
6	Memberikan hadiah kepada kelompok yang memperoleh skor yang tinggi.	✓				4
Jumlah Keseluruhan Nilai						21
Nilai Rata-rata						3,5

Berdasarkan tabel 4.7 hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran diketahui keseluruhan kegiatan ada 6 kegiatan. Kegiatan yang dilakukan guru dengan baik ada 3 kegiatan dengan memperoleh bobot nilai sebanyak 4 dengan kategori sangat baik. Sedangkan ada 3 kegiatan yang dilakukan guru dengan kategori baik serta memperoleh bobot nilai sebanyak 3. Maka jumlah hasil yang diperoleh guru secara keseluruhan adalah 21 dengan nilai rata-rata 3,5.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus I

No	Aktivitas	Hasil Siklus
1	Nilai hasil observasi aktivitas peserta didik	11,33
2	Nilai hasil pengamatan aktivitas guru	3,5
3	Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik	66,67%
4	Hasil belajar kelompok	66,66

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil analisis dari Tabel 4.6 terlihat pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli sudah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang diinginkan yaitu 85% dengan kategori baik.

Proses pembelajaran pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli membuat peserta didik begitu bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran meskipun tidak semua perhatian siswa pada pembelajaran dan saat turnamen juga ada beberapa peserta didik yang tidak kompak dalam bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dalam turnamen karena peserta didik kurang paham dengan konsep permainan monopoli bilangan. Sehingga ada 6 peserta didik yang tidak tuntas dalam belajar pada siklus I ini dengan nilai ketuntasan belajar peserta didik hanya 66,67% dengan nilai rata-rata 72,22. Tabel 4.7 pada lembar observasi guru terlihat bahwa guru masih mendapatkan jumlah skor keseluruhan 21 dengan kategori baik. Permasalahan yang terjadi pada siklus I dapat dilihat dari lembar observasi guru yaitu pada nomor 2, 3 dan 5 bahwa guru masih mendapatkan 3 poin karena guru masih kurang dalam menyiapkan media permainan monopoli, guru yang terlalu fokus pada materi pelajaran dan tidak memperhatikan seluruh siswa, serta guru yang tidak menjelaskan secara jelas kepada peserta didik tentang permainan monopoli. Maka untuk memperbaiki masalah tersebut harus

malanjutkan tindakan ke siklus II untuk mencapai tujuan dan target yang diinginkan peneliti.

3. Hasil Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Menentukan materi yang akan diajarkan pada tahap penyajian kelas. Dan merumuskan tujuan pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli.
- 2) Membuat media permainan monopoli bilangan dan menyiapkan semua alat serta bahan yang akan digunakan dalam turnamen.
- 3) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar supaya kegiatan belajar mengajar dapat terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Membuat soal tes *objektif* pada siklus I dan instrumen penilaiannya.
- 5) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- 6) Memperhatikan lagi peserta didik yang tidak tuntas pada siklus I dalam tahap penyajian materi.
- 7) Menjelaskan lebih detail mengenai langkah-langkah serta aturan-aturan dari permainan monopoli bilangan. Mengatur tempat duduk setiap kelompok 1, 2 dan 3 sesuai dengan tugasnya masing-masing agar supaya tidak kacau saat permainan monopoli dan peserta didik bisa bermain turnamen dengan baik serta kompak dalam menjawab soal untuk meraih skor tertinggi.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilakukan dalam 2 kali pertemuan yaitu pada hari Senin tanggal 23 Mei 2023 dan pada hari Kamis tanggal 25 Mei 2023. Kegiatan pembelajaran

dilakukan dalam tiga tahap yaitu pendahuluan , kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat lima tahap yaitu penyajian kelas, pembagian kelompok, *games* (penjelasan permainan), turnamen dan memberi hadiah atau penghargaan. Semua tahap tersebut termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pelaksanaan dalam pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli. Pada tahap pertama model pembelajaran *Teams Games Tournament* peneliti melakukan penyajian kelas dengan menyampaikan materi membaca data dan guru juga memerhatikan seluruh peserta didik agar supaya memahami materi yang diajarkan guru, kemudian pada tahap kedua pembagian kelompok untuk melakukan turnamen masih sama pada pertemuan pertama siklus I. Pada tahap ketiga peneliti menjelaskan permainan yang akan dilakukan saat turnamen, menjelaskan langkah-langkah serta aturan-aturan yang akan dilakukan saat turnamen permainan monopoli bilangan dan mengatur tempat duduk setiap kelompok sesuai dengan tugasnya masing-masing.

Kemudian tahap keempat seluruh kelompok melakukan turnamen permainan monopoli bilangan dan pada tahap terakhir peneliti memberi hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.



Gambar 4.6 Pembelajaran Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II, peneliti menerapkan kembali model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan tahap pertama penyajian kelas dengan menyampaikan materi Mean, Modus, Media. Tahap kedua pembagian kelompok, tapi kelompok yang dibagi masih sama dengan pertemuan pertama pada siklus I. Pada tahap ketiga model pembelajaran *Teams Games Tournament* peneliti menjelaskan kembali langkah-langkah dan aturan permainan monopoli bilangan kemudian peneliti mengajak semua peserta didik untuk duduk di meja turnamen sesuai dengan kelompok dan tugas yang sudah dibagi untuk melakukan turnamen permainan monopoli. Tahap terakhir dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* memberi hadiah kepada kelompok yang mendapatkan skor tinggi dalam turnamen permainan monopoli bilangan.



Gambar 4.7 Pembelajaran Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan ketiga, pada hari Jumat tanggal 26 Mei 2023 peneliti melakukan tes hasil belajar matematika, untuk mengukur hasil belajar matematika dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media permainan monopoli. Hasil belajar siklus I dapat dilihat dalam tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Nama	Nilai Siklus II	Ket KKM = 70
1	Andrill Tristian Rahmat	60	Tidak tuntas
2	Cahaya Christiani Kewas	100	Tuntas
3	Farjan Ibrahim	80	Tuntas

4	Febiyan Cristiyon Kansil	60	Tidak tuntas
5	Gercela Angelita Sembung	70	Tuntas
6	Glerry Askanio Fidel Indap	70	Tuntas
7	Naila Syakila Putri Kelembulud	100	Tuntas
8	Naychua Zefanya Kahar	100	Tuntas
9	Nayla Putri Hilman	100	Tuntas
10	Nayra Zahra Sembung	100	Tuntas
11	Nazwa April Manumbi	100	Tuntas
12	Pratiyoda Djauhari	100	Tuntas
13	Putra Rugian	80	Tuntas
14	Rayhan Richi Manumbi	70	Tuntas
15	Rifki Harun	80	Tuntas
16	Sania Rugian	100	Tuntas
17	Tiara Rahmadani Pobela	100	Tuntas
18	Vhenshee Alfa L. Lumingas	70	Tuntas
	Jumlah	1.540	
	Nilai Tertinggi	100	
	Nilai Terendah	60	
	Nilai Rata-rata	85,55	
	Nilai Ketuntasan Belajar	88,88%	

Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

\bar{X} = nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

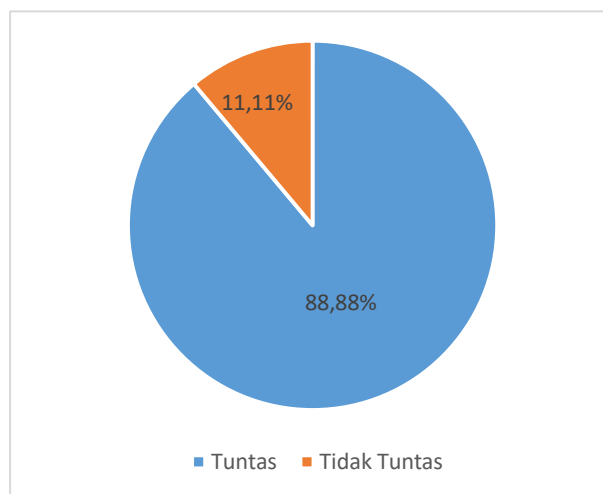
n = Jumlah subjek

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} = \frac{1540}{18} = 85,55$$

Rumus menghitung ketuntasan belajar siswa sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{16}{18} \times 100\% = 88,88\%$$



Gambar 4.8 Hasil Belajar Siklus II

Pada hasil penelitian siklus II terlihat hanya tersisa 2 orang atau 88,88% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 85,55 dengan jumlah nilai 1.540, hasil ini sudah berada pada kategori baik sesuai dengan tujuan dan target yang diinginkan peneliti. Pada saat tes hasil belajar siklus II sama halnya pada siklus I peneliti lebih memperhatikan peserta didik yang kurang memperhatikan materi yang dijelaskan, memberi penjelasan kembali kepada peserta didik yang kurang memperhatikan materi dan memberi arahan agar selalu memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan.

Peneliti juga menjelaskan langkah-langkah serta aturan-aturan dengan lebih rinci agar supaya peserta didik melakukan turnamen permainan monopoli lebih paham dan setiap kelompok akan bekerja sama atau kompak agar supaya dapat menjawab pertanyaan serta mendapatkan skor yang tinggi. Dapat dilihat pada tabel 4.10 hasil belajar kelompok atau hasil turnamen permainan monopoli berikut.

Tabel 4.10 Penskoran Turnamen Permainan Monopoli

Pada Siklus II

No	Nama Kelompok	Skor	Keterangan
1	Kelompok 1	80 poin	6 soal dijawab dengan benar dan 2 kali mendapatkan petak keberuntungan.

2	Kelompok 2	90 poin	7 soal dijawab dengan benar dan 2 kali mendapatkan petak keberuntungan.
3	Kelompok 3	70 poin	4 soal dijawab dengan benar dan 1 kali mendapatkan petak tantangan serta 2 kali mendapatkan petak keberuntungan.
	Jumlah	240	
	Nilai rata-rata	80	

Keterangan : *Kriteria Ketuntasan Minimum = 70*

Hasil penskoran turnamen permainan monopoli diperoleh dari turnamen yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus II. Dapat dilihat pada tabel 4.10 kelompok 1, kelompok 2 dan kelompok 3 sudah tuntas dalam turnamen permainan monopoli dengan skor kelompok 1 yaitu 80 poin, skor kelompok 2 yaitu 90 poin dan skor kelompok 3 yaitu 70 poin. Turnamen pada siklus II semua kelompok tuntas dikarenakan saat peneliti mengamati setiap kelompok, semua peserta didik sudah bekerja sama dengan baik serta kompak satu sama lain dalam menjawab pertanyaan untuk meraih skor yang tinggi dan mendapatkan penghargaan. Dapat dilihat pada tabel 4.11 lembar observasi peserta didik dalam pembelajaran.

**Tabel 4.11 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik
Pada Siklus II**

No	Nama Peserta Didik	Indikator yang di nilai					Jlh	Ket
		A	B	C	D	E		
1	Andrill Tristian Rahmat	2	2	1	3	2	10	C
2	Cahaya Christiani Kewas	3	3	3	4	4	17	A
3	Farjan Ibrahim	1	2	1	3	3	10	C
4	Febiyan Cristiyon Kansil	1	2	1	3	3	10	C
	Gercela Angelita Sembung	3	3	3	4	4	17	A
6	Glerry Askanio Fidel Indap	2	3	3	4	3	15	B

5	Naila Syakila Putri Kelembulud	4	3	3	4	4	18	A
8	Naychua Zefanya Kahar	4	4	4	4	4	20	A
9	Nayla Putri Hilman	4	4	4	4	4	20	A
10	Nayra Zahra Sembung	4	4	3	4	4	19	A
11	Nazwa April Manumbi	4	4	3	4	4	19	A
12	Pratiyoda Djauhari	4	4	4	4	4	20	A
13	Putra Rugian	3	3	3	4	3	16	A
14	Rayhan Richi Manumbi	3	3	3	4	3	16	A
15	Rifki Harun	2	3	3	4	3	15	B
16	Sania Rugian	4	4	4	4	4	20	A
17	Tiara Rahmadani Pobela	4	4	4	4	4	20	A
18	Vhenshee Alfa Leonardo Lumingas	2	2	2	3	3	12	B
	Jumlah	54	57	52	68	63	294	
	Persentase setiap Aspek	66,66	77,77	77,77	100	94,44		
	Nilai Rata-rata	16,33						
	Persentase ketuntasan	83,33						

Indikator :

A = Kesiapan siswa dalam pembelajaran

B = Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran

C = Keaktifan merespon pertanyaan guru

D = Keaktifan dalam turnamen

E = Kerja sama dalam menjawab pertanyaan saat turnamen

Nilai rata-rata didapat dengan menggunakan rumus :

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\sum \text{jumlah semua nilai peserta didik}}{\sum \text{peserta didik}} = \frac{312}{18} = 16,33$$

Persentase setiap aspek di dapat dengan menggunakan rumus :

$$\text{Presentase setiap aspek} = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\%$$

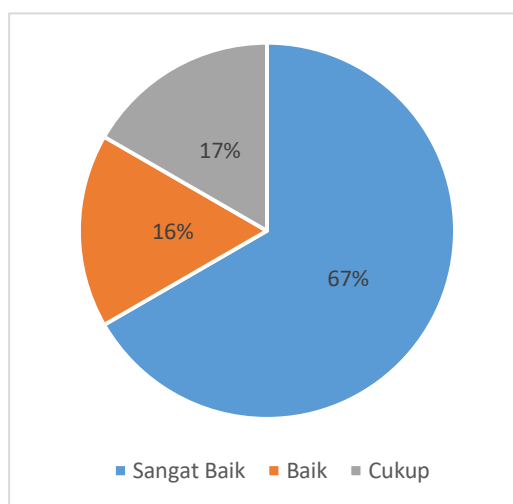
$$P = \frac{12}{18} \times 100\% = 66,66\%$$

$$P = \frac{14}{18} \times 100\% = 77,77\%$$

$$P = \frac{14}{18} \times 100\% = 77,77\%$$

$$P = \frac{18}{18} \times 100\% = 100\%$$

$$P = \frac{17}{18} \times 100\% = 94,44\%$$



**Gambar 4.9 Lembar Observasi
Aktivitas Peserta Didik Siklus II**

Berdasarkan tabel 4.11 lembar observasi peserta didik, dapat dilihat bahwa perbedaan yang terjadi pada siklus I dan siklus II yaitu seluruh peserta didik sudah aktif dalam pembelajaran, memperhatikan penjelasan materi dari guru dan sangat bersemangat dalam melakukan turnamen serta bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada pada petak-petak permainan monopoli. Hasil observasi pada siklus I adalah 11,33 dan masih pada kategori baik kemudian meningkat pada siklus II yaitu 16,33 pada kategori sangat baik. Maka dapat dikatakan bahwa belajar sambil bermain itu sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar para peserta didik kelas V di SD Inpres Durian.

Pada siklus II terlihat pada tabel 4.9 hasil belajar peserta didik, hampir semua peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan daya serap ketuntasan belajar 88,88% dengan jumlah nilai dengan nilai rata-rata 85,55 dengan jumlah nilai 1.540. Serta pada tabel 4.10 penskoran

turnamen permainan monopoli, terlihat semua kelompok juga sudah tuntas dalam turnamen permainan monopoli bilangan. Dalam hal ini penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena telah mencapai standar kelulusan yaitu 70 dan persentase belajar secara klasikal telah mencapai minimal 88,88% telah masuk kategori baik maka penelitian sudah tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

c. Tahap Pengamatan (*Observasi*)

Tahap ini adalah mengamati guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli berjalan dengan baik. Hasil pengamatan peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.11 dan hasil observasi mengenai aktivitas guru pada pertemuan pertama dan kedua dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4.12 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Nama Kegiatan	Kategori				Skor Penilaian
		SB	B	C	K	
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓				4
2	Guru menyiapkan permainan monopoli bilangan sebagai media pembelajaran	✓				4
3	Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tahapan atau langkah pembelajaran.	✓				4
4	Guru membentuk beberapa kelompok	✓				4
5	Guru mengarahkan siswa melakukan turnamen dengan menggunakan permainan monopoli bilangan		✓			3

6	Memberikan hadiah kepada kelompok yang memperoleh skor yang tinggi.	✓				4
Jumlah Keseluruhan Nilai						23
Nilai Rata-rata						3,83

Berdasarkan tabel 4.12 hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran diketahui keseluruhan kegiatan ada 6 kegiatan. Kegiatan yang dilakukan guru dengan baik ada 5 kegiatan dengan memperoleh bobot nilai sebanyak 4 dengan kategori sangat baik. Sedangkan ada 1 kegiatan yang dilakukan guru dengan kategori baik serta memperoleh bobot nilai sebanyak 3. Maka jumlah hasil yang diperoleh guru secara keseluruhan adalah 23 dengan nilai rata-rata 3,83.

Tabel 4.13 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Aktivitas	Hasil S iklus
1	Nilai hasil observasi aktivitas peserta didik	16,33
2	Nilai hasil pengamatan aktivitas guru	3,83
3	Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik	88,88%
4	Nilai Hasil belajar kelompok	80

d. Tahap Refleksi

Permasalahan yang terjadi pada siklus I sebagian peserta didik yang tidak memperhatikan materi yang dijelaskan guru dikarenakan guru yang terlalu fokus dalam menjelaskan materi dan sampai tidak memperhatikan seluruh peserta didik dalam memahami materi, kemudian seluruh kelompok tidak kompak atau tidak bekerja sama untuk melakukan turnamen karena sebagian peserta didik belum terlalu paham aturan-aturan serta langkah-langkah dari permainan monopoli bilangan dan guru yang masih kurang dalam menyiapkan alat serta bahan media permainan monopoli. Permasalahan ini telah diatasi pada siklus II dengan memperbaiki cara guru dalam menjelaskan materi dan mengamati seluruh peserta didik untuk memperhatikan materi serta menjelaskan dengan detail langkah-langkah, aturan-aturan dan

mengatur tempat duduk peserta didik agar supaya duduk sesuai dengan tugas masing-masing saat permainan monopoli supaya seluruh kelompok melakukan turnamen dengan baik, kompak dan meraih hasil belajar serta skor yang memuaskan.

Bedasarkan hasil penelitian dan cara peneliti mengatasi masalah pada siklus II peneliti mengalami peningkatan yang sangat baik dikarenakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* berbantuan media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar yang sangat memuaskan. Peneliti mengamati bahwa peserta didik kelas V sangat bersemangat untuk belajar jika di dalam pembelajaran itu ada unsur bermain. Dapat dilihat peningkatan hasil belajar dari siklus I yaitu dengan nilai ketuntasan belajar 66,67% kemudian meningkat ke siklus II dengan nilai 88,88%. Melihat adanya peningkatan maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa penelitian ini dicukupkan sampai pada siklus II.

C. Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas V berdasarkan *observasi* awal peneliti melihat model pembelajaran yang digunakan guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung dengan bentuk ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak bersemangat dan tidak aktif dalam pembelajaran serta hasil belajar peserta didik tidak memuaskan atau hanya dibawah KKM 70. Sebagai bentuk solusi dari permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang akan dikolaborasikan dengan media permainan monopoli bilangan pada peserta didik kelas V SD Inpres Durian.

Pembahasan tentang semua hasil analisis penelitian sebagai berikut :

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Penelitian terhadap aktivitas peserta didik dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli bilangan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan materi mengumpulkan data, mengurutkan

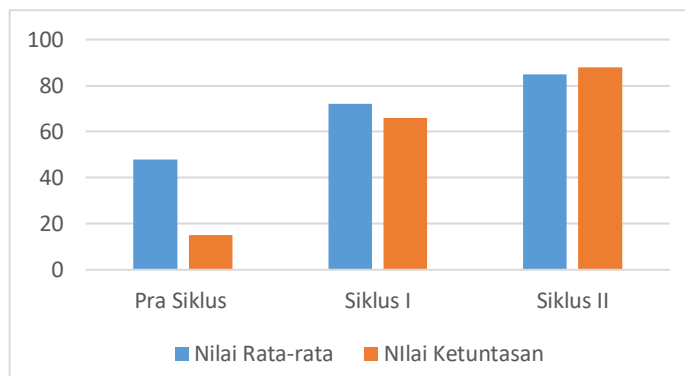
data, membaca data dan pengolahan data pada kelas V SD Inpres Durian yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus I yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 Mei 2023 dan pada hari Selasa tanggal 16 Mei 2023 dan siklus II pada hari Senin tanggal 23 Mei 2023 dan pada hari Kamis tanggal 25 Mei 2023.

Berdasarkan data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dapat meningkat dari siklus I ke siklus II. Sesuai dengan hasil lembar observasi aktivitas peserta didik peneliti memperoleh pada siklus I dengan nilai rata-rata 11,33 menduduki kategori baik dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 16,33 menduduki kategori sangat baik.

Dalam hal ini, menunjukkan bahwa adanya peningkatan karena permasalahan yang terjadi pada siklus I dapat diatasi guru pada siklus II. Permasalahan yang terjadi pada siklus I ada 6 peserta didik yang tidak tuntas dalam tes hasil belajar pada siklus I karena tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dan juga ada beberapa kelompok yang tidak bekerja sama dalam menjawab pertanyaan saat melakukan turnamen. Dapat diatasi pada siklus II dengan memperbaiki lagi cara guru dalam menyampaikan materi dan memerhatikan siswa yang tidak tuntas pada siklus I serta memperbaiki cara guru dalam menerapkan turnamen permainan monopoli dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik juga meningkat pada mata pelajaran matematika dengan materi mengumpulkan data, mengurutkan data, membaca data dan pengolahan data dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli bilangan. Hasil belajar peserta didik diuraikan pada gambar diagram batang berikut ini.



Gambar 4.10 Diagram Hasil Belajar pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat dilihat dari hasil belajar yang peneliti dapatkan pada pra siklus melalui tes awal dengan 10 soal pilihan ganda, sebelum menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli bilangan bahwa hanya 3 peserta didik yang tuntas dalam belajar dengan nilai ketuntasan 15,78% dan nilai rata-rata 48,33 serta jumlah nilai 870. Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 15 orang dikarenakan peserta didik yang kurang semangat dalam pembelajaran matematika dan sebagian peserta didik juga tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru, karena model pembelajaran yang digunakan hanya berpusat pada guru yaitu ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Pada siklus I dilakukan 2 kali pertemuan untuk kegiatan belajar mengajar dan 1 kali pertemuan untuk melakukan tes hasil belajar. Hasil belajar yang peneliti dapatkan pada siklus I melalui *post test* dengan 10 soal pilihan ganda, setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli bilangan bahwa ada 12 peserta didik tuntas dalam pembelajaran dengan nilai ketuntasan 66,67% dan nilai rata-rata 72,22 serta jumlah nilai keseluruhan 1.300. Dari hasil belajar yang peneliti peroleh dari siklus I sudah meningkat tetapi belum

seluruhnya berhasil. Karena dari 18 peserta didik hanya 12 peserta didik yang tuntas belajar dan masih 6 peserta didik yang tidak tuntas belajar karena tidak memerhatikan materi yang dijelaskan guru dan tidak bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan dalam turnamen.

Pada siklus II dilakukan 2 kali pertemuan untuk kegiatan belajar mengajar dan 1 kali pertemuan untuk melakukan tes hasil belajar. Hasil belajar yang peneliti dapatkan pada siklus II melalui *post test* dengan 10 soal pilihan ganda, setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli bilangan dan memperbaiki permasalahan yang terjadi pada siklus I bahwa sudah 16 peserta didik tuntas dalam pembelajaran dengan nilai ketuntasan belajar 88,88% dengan jumlah nilai dengan nilai rata-rata 85,55 dengan jumlah nilai 1.540. Hasil ini sudah berada pada kategori baik sesuai dengan tujuan dan target yang diinginkan peneliti. Pada saat tes hasil belajar siklus II sama halnya pada siklus I peneliti lebih memerhatikan peserta didik yang kurang memerhatikan materi yang dijelaskan, memberi penjelasan kembali kepada peserta didik yang kurang memerhatikan materi dan memberi arahan agar selalu memerhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi.

3. Hasil Belajar Kelompok

Hasil belajar kelompok diperoleh pada saat turnamen permainan monopoli bilangan. Hasil turnamen dapat meningkat dari siklus I ke siklus II. Dapat dilihat pada tabel 4.5 hasil penskoran turnamen siklus I hasil turnamen yang diperoleh peneliti bahwa kelompok 1 mendapatkan 80 poin, kelompok 2 mendapatkan 60 poin dan kelompok 3 mendapatkan 60 poin dengan nilai rata-rata pada siklus I adalah 66,66 dan jumlah keseluruhan nilai 200. Hanya kelompok 1 yang tuntas dalam turnamen permainan monopoli, dan kelompok 2 serta kelompok 3 tidak tuntas karena hanya dapat menjawab 4 pertanyaan dikarenakan kelompok 2 dan kelompok 3 tidak kompak atau tidak bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan saat turnamen permainan monopoli bilangan

Pada siklus II hasil turnamen dapat meningkat dapat dilihat tabel 4.10 hasil turnamen permainan monopoli bilangan bahwa kelompok 1 mendapatkan 80 poin, kelompok 2 mendapatkan 90 poin dan kelompok 3 mendapatkan 70 poin dengan nilai rata-rata 80 dan jumlah keseluruhan 240. Hasil turnamen pada siklus II dapat meningkat karena pada siklus II semua kelompok tuntas dikarenakan saat peneliti mengamati setiap kelompok, semua peserta didik sudah bekerja sama dengan baik serta kompak satu sama lain dalam menjawab pertanyaan untuk meraih skor yang tinggi dan mendapatkan penghargaan.

Menurut Ari Pratiwi, model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menawarkan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kompetisi yang pada akhirnya diharapkan aktivitas belajar siswa dapat mengalami peningkatan. Maka hasil penelitian yang didapatkan Ari Pratiwi pada penelitiannya setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media permainan monopoli bilangan yaitu hasil belajar pada siswa kelas XI AK2 1 SMK Negeri 1 Pengasih aktivitas belajar pada siklus I meningkat dari 77,68% menjadi 91,55% pada siklus II.⁴²

Pada penelitian ini, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai ketuntasan 88,88% pada siklus II. Hasil belajar pada kelas V SD Inpres Durian dapat meningkat dikarenakan peneliti telah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan mengkolaborasikan dengan permainan monopoli bilangan. Peneliti mengamati anak usia sekolah dasar lebih suka belajar sambil bermain karena saat belajar dan bermain peserta didik dapat mengasah kemampuan kognitif, kemampuan berfikir dan juga kemampuan berargumentasi dalam menyelesaikan masalah atau pertanyaan-pertanyaan

⁴² Ari Pratiwi, Peneapan Pembelajaran TGT Berbantu Media Monopoli Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMKN 1 Pengasih, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indoneisa*, Vol XV, No 1 Tahun 2017, h 57

yang ada pada pembelajaran serta peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka penerapan model pembelajaran TGT berbantuan permainan monopoli bilangan pada siswa kelas V SD Inpres Durian dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Sejalan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki perbedaan dan keunggulan yaitu pada penelitian ini model pembelajaran TGT yang dikolaborasikan dengan media permainan monopoli yang diterapkan pada siswa kelas V Sekolah Dasar, siswa yang dibimbing secara kelompok dan manual, aktivitas belajar siswa yang dapat meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik, dan siswa pada saat belajar dan turnamen menjadi lebih aktif dan bersemangat saat proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di SD Inpres Durian pada kelas V dengan jumlah seluruh peserta didik ada 18 orang dan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilalui setiap siklus. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika karena peserta didik lebih aktif, dan bersemangat ketika belajar sambil bermain.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari pra siklus hanya 3 peserta didik dari 18 peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 15,78%, kemudian meningkat pada siklus I sebanyak 12 peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan dengan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 66,67% dan meningkat lagi pada siklus II dengan 16 peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan dengan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 88,88%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diuraikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Sebaiknya guru dapat memilih model pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di dalam kelas.
2. Sebaiknya juga guru memilih media pembelajaran yang ada unsur bermain, karena peserta didik lebih senang jika belajar sambil bermain
3. Guru diharapkan menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan agar peserta didik bersemangat dan antusias dalam belajar dan menerima materi pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, (Yogyakarta : Deepublish. 2020).
- Anis Nuryati Suprpto, 'Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma', *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0.1 (2013).
- Ari Yanto, 'Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1.1 (2015).
- Aris Shoiman, *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Depok: Ar-Ruzz Media, 2017).
- Bella Sintia Rahma Kolopita, "*Pengembangan Media Monopoli Dalam Pembelajaran Di MTS Al-Khairaat Mapanget Kota Manado*", Skripsi Institut Agama Negeri Islam (IAIN).
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Cv Pustaka Setia, 2011).
- Hamzah, Ali dan Mushlisraini. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. (Jakarta: Rajawali Pers.2014).
- J Mirdad, 'Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)', *Jurnal Sakinah*, 2.1 (2020).
- Kristiana, Ina. Nurwahyunani, Atip. and Endah Rita Sulistya Dewi, 'Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII Mts N 1 Semarang', *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6.2 (2017).
- La Iru dan La Ode Saifun Arihin, *Analisis Penerapan Pendekatan Metode, Strategi dan Model-Model Pembelajaran*, (DIY: Multi Presindo, 2012), 63.
- Lakoy, Elke S.Pd Wali kelas V SD Inpres Durian, 17 Januari 2023.
- M. Afandi, 'Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1.1 (2014).
- Meri Andayani and Zubaidah Amir, 'Membangun Self-Confidence Siswa Melalui Pembelajaran Matematika', *Desimal: Jurnal Matematika*, 2.2 (2019).

- Muhamad Afandi, Evi Chamalah, and Oktarina Puspita Wardani, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah, Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)*, 2013.
- Mundir, *Statistik Pendidikan*, (Jember : STAIN Jember Press).
- Naftalia Palimbong, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Xi Ips 1 Di Sma Negeri 1 Dolo”, *Jurnal Edu-Civic* 1, No.1 (Juni 2013).
- Nasaruddin Nasaruddin, ‘Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah’, *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1.2 (2018).
- Ngalimun. *Strategi dan model pembelajaran*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2013).
- Nita Syahputri, ‘Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demonstrasi’, *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 2.1 (2018).
- Nur Rahmah, ‘Hakikat Pendidikan Matematika’, *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1.2 (2018).
- Peranti Peranti, Andik Purwanto, and Eko Risdianto, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa SMA Kelas X’, *Jurnal Kumparan Fisika*, 2.1 (2019).
- Putri Zudhah Ferryka, ‘Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Magistra*, 29.100 (2018).
- Pratiwi, Ari. Penerapan Pembelajaran TGT Berbantu Media Monopoli Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa SMKN 1 Pengasih, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indoneisa*, Vol XV, No 1 Tahun 2017.
- Rialen Kanna, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni, ‘Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 SD’, *Kalam Cendekia*, 6.4.1 (2018).
- Rika Setyaningsi, “*Matematika untuk SD/MI Kelas V*”, (Sidoarjo : Masmedia Buana Pustaka, 2017).
- Rusman, *Belajar & Pembelajaran*, (Jakarta : PRENAMEDIA GROUP, 2018).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*. (Edisi 2. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2014).

- S Wardhani, 'Analisis SI Dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan', 2008.
- Shoiman, Aris. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Depok: Ar-Ruzz Media, 2017).
- Siti Komariyah and Ahdinia Fatmala Nur Laili, 'Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4.2 (2018).
- Siti Marma Polihu, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe GI untuk meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN 115 Manado*.
- Siti Ulfaeni, 'Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa SD', *Profesi Pendidikan Dasar*, 4.2 (2017).
- Slavin, Robert E. *Cooperative Learning*. (Bandung: Nusa Media 2010), 163.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011).
- Syarifuddin, 'Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Yang Baik Bagi Siswa Ibtidaiyah (MI) Melalui Media Pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa)', *Jurnal Diklat Keagamaan*, 12.2 (2018).
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2011).
- Wicaksono Sigit Lego, Endro Wahyuno, and Usep Kustiawan, 'Penggunaan Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Tunagrahita Ringan', *Jurnal Ortopedagogia*, 2.November (2016).
- Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2013).
- Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group.2009).
- Yenni Fitra Surya, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.1 (2018).

LAMPIRAN-LAMPIRAN