

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Berhasil tidaknya pendidikan yang dilaksanakan akan menentukan maju mundurnya negara tersebut. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa melalui proses pembelajaran. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang mulia ini disusunlah kurikulum yang merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan serta metode pembelajaran.<sup>1</sup>

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan penalaran, oleh sebab itu diperlukan suatu sistem pengajaran yang berkualitas. Dalam hal ini inovasi pembelajaran merupakan suatu upaya bidang pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat berbentuk model pembelajaran, strategi pembelajaran,

---

<sup>1</sup> Depdiknas, *Undang-Undang RI NO 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Depdiknas, 2014), h. 5

maupun teknik-teknik pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan mempunyai daya tarik.<sup>2</sup>

Selain itu Matematika juga merupakan salah satu alat untuk memajukan kehidupan bangsa. Mengingat pentingnya ilmu Matematika dalam kehidupan, Al-Qur'an telah memberikan contoh dalam aspek pecahan, salah satunya terdapat pada Q.S. An-Nisa ayat 11:

يُوصِيكُمُ اللَّهُ فِي أَوْلَادِكُمْ لِلذَّكَرِ مِثْلُ حَظِّ الْأُنثِيَّاتِ ۚ فَإِن كُنَّ نِسَاءً فَوْقَ اثْنَتَيْنِ فَلَهُنَّ ثُلُثَا مَا تَرَكَ ۚ وَإِن كَانَتْ وَاحِدَةً فَلَهَا النِّصْفُ ۚ . . . .

Ayat di atas, berkaitan dengan pembagian harta warisan dan menunjukkan bahwa pentingnya ilmu Matematika untuk dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan yang berhubungan dengan kehidupan sosial terutama pada bilangan pecahan.

Ilmu Matematika walaupun dianggap rumit dengan berbagai macam faktor dan persoalannya namun tetaplah kita harus tanamkan kepada anak didik dengan berbagai macam upaya dan solusi agar mereka dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya terkait dengan hitungan.

Dari permasalahan yang ditemukan, maka perlulah dilakukan perubahan dalam penataan serta sistem pembelajaran secara menyeluruh dan terpadu, yang berkaitan dengan pembelajaran Matematika di MIN Kertak Hanyar II, terutama pada materi bilangan pecahan di kelas VB yang secara kualitasnya baru mencapai rata-rata  $\leq 65\%$  ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal yang ditetapkan oleh

---

<sup>2</sup> Z. Chairani, *Model Belajar Kooperatif Sebagai Inovasi Pembelajaran*, (Banjarmasin, Balai Penataran Guru, 2013), h. 10

pihak sekolah dengan KKM 70%. Sedangkan ketuntasan klasikal dikatakan tuntas bila mencapai 85%.

Oleh karena itu sering kali terjadi taraf ketuntasan pada pelajaran Matematika rendah terutama pada pokok bahasan bilangan pecahan. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran di kelas VB yang terlihat masih kurang mendapat perhatian dari siswanya dan tergambar jelas pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Ulangan Harian

Data Ulangan Harian	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Prosentase	
		Tuntas Belajar	Tidak Tuntas Belajar	Tuntas Belajar	Tidak Tuntas Belajar
UH1	25	16	9	64%	40%
UH2	25	17	8	68%	32%

Oleh karena itu berdasarkan informasi guru sebelumnya dan berdasarkan nilai rata-rata hasil ulangan harian 1 dan 2 materi pecahan pada mata pelajaran Matematika kelas VB maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan mereka adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya aktivitas (keterlibatan) siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan dengan sikap tidak mau menjawab dan tidak mau bertanya bila diberikan soal oleh guru.
2. Kurangnya minat mengerjakan soal-soal pada diri siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya sebagian siswa yang tidak mau mengerjakan pekerjaan rumah.
3. Proses kegiatan pembelajaran sebelumnya masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab.

Tim MKPBM (Mata Kuliah Proses Belajar Mengajar) menyatakan bahwa diantara model pembelajaran yang ada, terdapat model yang mempunyai keunggulan dalam memecahkan masalah pembelajaran dan membawa siswa menjadi lebih efektif dalam belajar (*effective learners*) dan salah satu model pembelajaran yang perlu dipertimbangkan adalah pembelajaran kooperatif (*cooperative learnings*). Pembelajaran kooperatif memiliki variasi dan salah satunya adalah *Team Games Tournament* (TGT).<sup>3</sup>

Para ahli pendidikan menjelaskan bahwa TGT telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri Matematika, dan fakta-fakta serta konsep IPA.<sup>4</sup>

Selanjutnya, penulis mencoba untuk mengubah sikap siswa yang tradisional dari pasif menjadi pelajar yang aktif. Guru dapat menemukan sesuatu yang bernilai dan berguna untuk mengembangkan penghitungan dan keterampilan Matematika.

Ada beberapa alasan penulis tertarik memilih model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Siswa dilatih keterampilan-keterampilan yang spesifik untuk membantu sesama temannya bekerja sama dengan baik.

---

<sup>3</sup> Tim MKPBM, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia, 2001), h. 12

<sup>4</sup> M. Nur dan Wilkadari, *Pengajaran Berpusat kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*, (Surabaya: Pusat Studi Matematika dan IPA Sekolah Universitas Negeri Surabaya, 2000), h. 15

2. Adanya pengakuan atau ganjaran kecil yang harus diberikan kepada kelompok yang kinerjanya baik.
3. Memanfaatkan suatu permainan dalam kelompok kecil untuk memperoleh tambahan pengetahuan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan pokok bahasan bilangan pecahan.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan pada mata pelajaran Matematika kelas VB melalui kesempatan bekerja sama dalam satu permainan kelompok kecil.

Dengan latar belakang masalah tersebut penulis ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas pada siswa MIN Kertak Hanyar II dengan judul “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BILANGAN PECAHAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS VB MIN KERTAK HANYAR II KABUPATEN BANJAR”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Matematika di kelas VB MIN Kertak Hanyar II masih dianggap menggunakan metode konvensional.
2. Hasil belajar siswa dalam mempelajari materi pecahan masih rendah. Dari 25 siswa rata-rata baru 16 orang yang mencapai KKM yang ditentukan 70 dan siswa yang belum tuntas 9 orang, sedangkan ketuntasan secara

klasikal dikatakan tuntas bila mencapai 85%, yaitu 21 orang siswa yang mencapai nilai ketuntasan.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bilangan pecahan mata pelajaran Matematika pada siswa kelas VB MIN Kertak Hanyar II?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran bilangan pecahan mata pelajaran Matematika pada siswa kelas VB MIN Kertak hanyar II?
3. Apakah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar bilangan pecahan mata pelajaran Matematika pada siswa MIN Kertak Hanyar II?

### **D. Cara Memecahkan Masalah**

Metode pemecahan masalah yang digunakan dalam PTK ini adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Dengan model ini diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi pecahan pada mata pelajaran Matematika meningkat.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Penelitian ini direncanakan terbagi ke dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui dua siklus tersebut

peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa diamati. Dengan demikian, hipotesis tindakan dirumuskan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam materi bilangan pecahan mata pelajaran Matematika kelas VB.
2. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi bilangan pecahan mata pelajaran Matematika kelas VB.

#### **F. Tujuan PTK**

Tujuan PTK ini adalah:

1. Aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bilangan pecahan pada mata pelajaran Matematika pada siswa kelas VB MIN Kertak Hanyar II dapat meningkat.
2. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil pembelajaran bilangan pecahan mata pelajaran Matematika pada siswa kelas VB MIN Kertak Hanyar II.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari PTK ini adalah:

1. Siswa: Proses pembelajaran Matematika di kelas VB MIN Kertak Hanyar II, Kabupaten Banjar menjadi menarik dan menyenangkan serta hasil belajar menjadi meningkat.

2. Guru: Ditemukan strategi atau model pembelajaran yang tepat, variatif dan menyenangkan.
3. Sekolah: Meningkatkan mutu sekolah melalui hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas VB.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Skripsi ini terdiri dari lima bab dengan pembahasan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, cara memecahkan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teori yang berisi tentang hakekat hasil belajar, strategi, pendekatan, metode, model dan media pembelajaran, serta model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Bab III adalah metode penelitian yang berisi tentang setting penelitian, siklus PTK, subjek dan objek, data dan sumber data, teknik dan alat pengumpulan data, indikator kinerja, teknik analisis data, prosedur penelitian dan jadwal penelitian.

Bab IV adalah laporan penelitian yang berisi deskripsi setting penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

Bab V merupakan penutup atau pembahasan akhir dari penelitian ini yang berisi tentang simpulan dan saran-saran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kurikulum Matematika pada MI**

Kurikulum Matematika di SD/MI dirancang secara khusus agar dapat dimengerti dan dipahami mereka melalui tahapan benda kongkret, kemudian semi abstrak dan akhirnya abstrak ialah penggunaan simbol-simbol terutama dimulai untuk kelas I dan II SD/MI.

Dalam pelaksanaan kurikulum Matematika hendaknya memperhatikan penggunaan pendekatan keterampilan spiral dan selalu mengusahakan agar siswa mengerti di kelas, sebab Matematika bukan semata merupakan mata pelajaran hafalan.

Landasan pendidikan Matematika secara khusus adalah:

1. Matematika pada umumnya mempelajari objek yang abstrak dan sering menggunakan banyak simbol.
2. Matematika memakai penalaran deduktif dengan menggunakan hukum logika.
3. Karena siswa SD/MI pada umumnya belum mencapai tingkat berfikir formal, maka di SD/MI pengajaran Matematik dimulai penalaran secara induktif.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Departemen Agama RI, *Standar Kompetensi Madrasah Ibtidaiyah*, (Jakarta: Direktorat

## 1. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa Latin, *Manthanein* atau *Mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *Wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.<sup>6</sup>

Matematika adalah terjemahan dari *Mathematics* yang berarti bahwa Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyaknya yang terbagi kedalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.<sup>5</sup>

Matematika tidak sama dengan pelajaran yang lain, karena Matematika memiliki karakteristik atau ciri tertentu yang membedakannya dengan mata pelajaran lain, ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Obyek pembicaraannya abstrak.
- b. Pembahasannya mengandalkan tata nalar.
- c. Pengertian, konsep, pernyataan atau sifat jelas berjenjang sehingga terjaga konsistensinya.
- d. Melibatkan perhitungan atau pengerjaan (operasi hitung).
- e. Dapat dialih gunakan dalam berbagai aspek keilmuan maupun kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup>

## 2. Pembelajaran Matematika di MI

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa di Madrasah Ibtidaiyah, sehingga siswa dapat mengenal konsep, aktif

---

<sup>5</sup> Depdikbud, *Pendidikan Matematika 3*, (Jakarta: Dirjen Dikti, 1992) h. 27

<sup>6</sup> Muhammad Soleh, *Pokok-pokok Pengajaran Matematika di Sekolah*, (Jakarta: Depdikbud, 1998) h. 6

<sup>8</sup> Tim Bina Karya Guru, *Terampil Berhitung Matematika SD Kelas V*, (Jakarta: PT Erlangga, 2013), h. 1

terlibat dalam menemukan cara atau pembuktian teori, bermain logika dan asah otak (pengembangan pengetahuan siswa).<sup>7</sup>

Tujuan pembelajaran di MI sebagai berikut:

- a. Memperoleh pengetahuan dan informasi
- b. Memperoleh penguasaan keterampilan
- c. Memperoleh sifat aktif dan positif pada Matematika
- d. Mampu mengerjakan tugas-tugas dengan baik
- e. Sikap cakap dan terampil
- f. Memahami dan hafal materi tertentu.<sup>8</sup>

Metode mengajar yang diperlukan dalam mata pelajaran Matematika yaitu:

- a. Metode ceramah
- b. Metode ekspositori
- c. Metode penemuan
- d. Metode drill
- e. Metode diskusi
- f. Metode pemecahan masalah<sup>9</sup>
- g. Metode kooperatif, yang antara lain yaitu:
  - Kontekstual
  - Pembelajaran langsung
  - *Team Game Tournament*
  - STAD
  - *Auditory, intellectually, repetition (AIR)*<sup>10</sup>

### 3. Kurikulum Matematika Kelas V

<sup>7</sup> Tim Bina Karya Guru, *Terampil Berhitung Matematika SD Kelas V*, (Jakarta: PT Erlangga, 2013), h. 1

<sup>8</sup> Depag RI, *Pedoman Guru Mata Pelajaran Pendidikan Matematika MI*, Op. Cit., h. 21

<sup>9</sup> Depag RI, *Op, Cit*, h. 8

<sup>10</sup> Dian Oky Sakyowati, *Peningkatan Mutu Pembelajaran dalam Pelajaran Sains*, (Jakarta: Ghina Walafafa, 2011), h. 53

Struktur kurikulum yang dikembangkan MIN Kertak Hanyar II mengacu pada susunan kurikulum yang ditetapkan oleh pusat. Pada tahun pelajaran 2013/2014, penerapan KTSP berlaku untuk siswa kelas I, II, III, IV, V, dan VI. Struktur kurikulum tersebut sebagai berikut:

Tabel 2.1 Struktur Kurikulum MIN Kertak Hanyar II

Komponen	Kelas dan Alokasi Waktu					
	I	II	III	IV	V	VI
<b>A. Mata Pelajaran</b>						
1. Pendidikan Agama						
a. Quran Hadis	2	2	2	2	2	2
b. Akidah Akhlak	2	2	2	2	2	2
c. Fikih	2	2	2	2	2	2
d. S K I	-	-	2	2	2	2
2. Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	2	2	2	2
3. Bahasa Indonesia	5	5	5	5	5	6
4. Bahasa Arab	-	-	-	2	2	2
5. Matematika	5	5	5	5	5	6
6. Ilmu Pengetahuan Alam	3	3	3	4	4	6
7. Ilmu Pengetahuan Sosial	2	2	3	3	3	3
8. Seni Budaya dan Keterampilan	2	2	3	4	4	4
9. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3	3	3	4	4	4
<b>B. Muatan Lokal</b>						
1. Baca Tulis Alquran	1	1	1	1	1	1
2. Bahasa Inggris			1	2	2	2
<b>C. Pengembangan Diri</b>						
1. Pramuka						
2. Seni Tari						
3. Seni Tilawah						
4. Seni Kaligrafi Arab						
5. Penulis Cilik						
<b>Jumlah</b>	<b>27</b>	<b>27</b>	<b>34</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>

Sedangkan standar isi untuk mata pelajaran Matematika kelas V secara umum adalah sebagaimana tabel berikut:

Tabel 2.2 Standar Isi Kelas V Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<b>Bilangan</b> 1. Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah	1.1 Melakukan operasi hitung bilangan bulat termasuk penggunaan sifat-sifatnya, pembulatan, dan penaksiran 1.2 Menggunakan faktor prima untuk menentukan KPK dan FPB 1.3 Melakukan operasi hitung campuran bilangan bulat 1.4 Menghitung perpangkatan dan akar sederhana 1.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung, KPK dan FPB
<b>Geometri dan Pengukuran</b> 2. Menggunakan pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan dalam pemecahan masalah	2.1 Menuliskan tanda waktu dengan menggunakan notasi 24 jam 2.2 Melakukan operasi hitung satuan waktu 2.3 Melakukan pengukuran sudut 2.4 Mengenal satuan jarak dan kecepatan 2.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan
3. Menghitung luas bangun datar sederhana dan menggunakannya dalam pemecahan masalah	3.1 Menghitung luas trapesium dan layang-layang 3.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas bangun datar
4. Menghitung volume kubus dan balok dan menggunakannya dalam pemecahan masalah	4.1 Menghitung volume kubus dan balok 4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok

Tabel 2.3 Standar Isi Kelas V Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<b>Bilangan</b> 5. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah	5.1 Mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya 5.2 Menjumlahkan dan mengurangkan berbagai bentuk pecahan
<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
	5.3 Mengalikan dan membagi berbagai pecahan 5.4 Menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala

Lanjutan Tabel 2.3

<b>Geometri dan pengukuran</b> 6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun	6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar 6.2 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang 6.3 Menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana 6.4 Menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri 6.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar dan bangun ruang sederhana
--	---

Adapun menurut Standar Isi 2006 Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Materi sebagai berikut:

1. Standar kompetensi, yang meliputi: operasi bilangan bulat, geometri dan pengukuran (pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan), menghitung luas bangun datar, volume kubus, balok, bilangan pecahan dan geometri serta pengukuran (memahami sifat bangun datar, dan hubungan antar bangun)
2. Kompetensi dasar, yang meliputi: operasi hitung bilangan bulat, faktor prima, menentukan KPK dan FPB, operasi hitungan, campuran bilangan bulat, perpangkatan, menyelesaikan masalah berkaitan dengan operasi hitung KPK dan FPB, menuliskan tanda waktu, operasi hitung waktu, pengukuran sudut, satuan jarak, luas trapesium, dan layang-layang, luas bangun datar, volume kubus, mengubah pecahan ke persen, desimal, menjumlahkan dan mengurangi berbagai pecahan, mengalikan dan membagi berbagai bentuk pecahan, perbandingan skala, identifikasi sifat-sifat sudut, identifikasi bangun ruang, jaring-jaring bangun ruang

sederhana, sifat kesebangunan dan simetri serta menyelesaikan berbagai masalah yang berkaitan dengan bangun datar dan bangun ruang<sup>11</sup>

### 3. Cakupan Materi Matematika Kelas V SD/MI

Adapun cakupan materi Matematika kelas V SD/MI yaitu:

- a. Semester ganjil meliputi: bilangan bulat, pengukuran waktu sudut, jarak dan kecepatan, luas trapesium, layang-layang dan volume kubus dan balok.
- b. Pada semester genap meliputi: bilangan pecahan, sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang.<sup>12</sup>

### 4. Bilangan Pecahan

Bilangan pecahan adalah bilangan yang dikembangkan dengan  $\frac{a}{b}$ , “a” disebut pembilang dan “b” disebut penyebut, dengan  $b \neq 0$ . Bentuk-bentuk pecahan antara lain sebagai berikut:

#### a. Pecahan Biasa (sejati)

Pecahan biasa yaitu pecahan yang nilai pembilangnya kurang dari nilai penyebutnya ( $a < b$ ), contohnya seperti:

$$\frac{1}{2}, \frac{2}{5}, \frac{4}{9}, \dots \quad 1 < 2 \quad 2 < 5 \quad 4 < 9$$

#### b. Pecahan Campuran

Pecahan campuran dilambangkan dengan  $m \frac{a}{b}$ , dengan  $a < b$ ,  $b \neq 0$  dan “m” bilangan bulat. contohnya yaitu:  $2 \frac{1}{2}$ ,  $4 \frac{1}{3}$

---

<sup>12</sup> *Ibid*, h. vi

Pecahan campuran dapat diubah menjadi pecahan tidak sejati dengan cara membagikan bilangan bulat pada pecahan dengan penyebut kemudian ditambahkan dengan pembilang, sedangkan penyebutnya tetap, contohnya yaitu:

$$2\frac{1}{2} = \frac{2 \times 2 + 1}{2} = \frac{5}{2}.$$
<sup>13</sup>

### c. Pecahan Tidak Sejati

Pecahan tidak sejati yaitu pecahan yang nilai pembilangnya lebih dari atau sama dengan penyebutnya ( $a \geq b$ ). Adapun contohnya yaitu:

$$\frac{3}{3}, \frac{12}{5}, \frac{20}{9}, \dots \quad \boxed{3 = 3, 12 > 5, 20 > 9}$$

Pecahan tidak sejati dapat diubah menjadi pecahan campuran dengan cara membagi pembilang pecahan dengan penyebutnya.

Adapun contohnya yaitu:  $\frac{20}{9} = 2\frac{2}{9}$

### d. Pecahan Desimal

Pecahan desimal yaitu pecahan yang mempunyai penyebut 10, 100, 1000 dan seterusnya. Pecahan berpenyebut 10 disebut persen dan penulisannya dengan tanda %, sedangkan yang berpenyebut 1000 disebut permil dan penulisannya dengan tanda ‰. Bentuk desimal mempunyai ciri tanda koma yang memisahkan bilangan bulat dengan bagian desimal.

Adapun contohnya yaitu:

1) 50, 53; 50 bagian bilangan bulat, koma (,) 53 bagian desimal

2)  $\frac{3}{10} = 0,3$ ;  $\frac{4}{100} = 4\% = 0,04$ ;  $\frac{25}{1000} = 25\text{‰} = 0,025$ <sup>14</sup>

<sup>13</sup> Ngapiningsih, *Aku Pintar Matematika*, (Klaten: Intan Pariwara, 2007), h. 14

## C. Strategi Pembelajaran

### 1. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Tujuan pengajaran :
  - memecahkan masalah secara bulat, dan luas
- b. Bahan :
  - bahan dapat disusun secara fleksibel
  - sumber bahan tidak terbatas
  - penyusunan pokok bahasan tidak terpancang pada satu bidang pengetahuan
- c. Metode mengajar :
  - Pendekatannya *student centered*
  - CBSA dapat terlaksana secara wajar,
  - tidak membosankan
- d. Evaluasi :
  - yang dievaluasi tidak hanya evaluasi produk, tetapi juga evaluasi proses
- e. Guru :
  - guru lebih kreatif, dan tidak terpancang waktu
  - guru mempunyai ilmu yang luas dan dalam
  - secara *team teaching* tidak melelahkan.
- f. Siswa :
  - mempunyai pengetahuan yang praktis dan luas
  - sesuai dengan minatnya
  - siswa tidak hanya diasah otaknya saja, tetapi secara keseluruhan.<sup>15</sup>

### 2. Pengertian Strategi, Metode, dan Model Pembelajaran

---

<sup>14</sup> *Ibid.* h. 15

<sup>15</sup> Dakir, *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h.

#### a. Strategi Pembelajaran atau Pendekatan Pembelajaran

Strategi dan pendekatan pembelajaran mempunyai makna yang sama, yaitu menjelaskan bagaimana proses seorang guru mengajar dan siswa belajar dalam mencapai tujuan. Strategi pembelajaran adalah sebuah metode untuk menyampaikan pelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan belajar. Secara umum pendekatan atau strategi pembelajaran dibedakan menjadi dua yaitu pendekatan/strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan pendekatan/strategi pembelajaran yang berpusat pada guru. Disisi lain, strategi juga dapat diklasifikasikan menjadi strategi pembelajaran klasikal, kelompok dan individu. Strategi pembelajaran juga dapat dibedakan antara strategi pembelajaran dan psikomotor.<sup>16</sup>

#### b. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun tercapai secara optimal. Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting yaitu digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.<sup>17</sup> Adapun beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran antara lain yaitu: metode ceramah, metode eksperimen, metode diskusi, metode proyek, metode karyawisata, metode penugasan.<sup>18</sup>

#### c. Model Pembelajaran

---

<sup>16</sup> Team MDC, *Strategi Metode Mengajar*, (Banjarmasin, Team MDC Prov. Kalsel, 2007), h. 228

<sup>17</sup> TIM LPMP, *Modul Pelatihan Peningkatan Mutu guru dan Pengembangan Pembelajaran SD/MI*, (Yogyakarta, LPMP, 2013), h. 10

<sup>18</sup> *Ibid*, h. 11-13

Model pembelajaran adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.<sup>19</sup> Dalam istilah bahasa asing model pembelajaran adalah *model of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, values, ways of thinking, and means of expressing themselves we are also teaching them how to learn.*<sup>20</sup>

### 3. Macam-macam Model Pembelajaran

Joyce dan Weil (1986) mengelompokkan model pembelajaran dalam empat kategori, yaitu: (1) model pengolahan informasi, (2) model personal, (3) model sosial, (4) model sistem perilaku.

#### a. Model Pengolahan Informasi (*The Information Processing Model*)

Model-model yang termasuk dalam kelompok pengolahan informasi menitikberatkan pada cara memperkuat dorongan internal (dari dalam diri sendiri) untuk memahami dunia dengan cara menggali, mengorganisasikan data, merasakan ada masalah, mengupayakan cara untuk mengatasinya dan mengungkapkan hasil belajarnya secara lisan dan tertulis. Beberapa metode pembelajaran yang mendukung pelaksanaan model pembelajaran pengolahan informasi antara lain: *problem based learning, inquiry, dan discovery, memorization, pencapaian konsep (concept attainment)*, dan lain-lain.

#### b. Model Personal (*Personal Model*)

---

<sup>19</sup> *Ibid*, h. 13

<sup>20</sup> Bruce Joyce dan Marsha Weil, *Models of Teaching*, (Boston London: Allyn and Bacon, 1996), h. 7

Model personal merupakan model yang membangkitkan siswa agar dapat belajar secara mandiri, memiliki kesadaran terhadap tugas dan tanggung jawabnya. Model pembelajaran personal tersebut antara lain diterapkan dengan metode pengajaran tanpa arahan (*non directive learning*), latihan kesadaran (*awareness training*), dan lain-lain. Secara lebih kongkret, model pembelajaran personal antara lain diterapkan dengan metode pembelajaran berbantuan modul dan *e-learning*.

c. Model Sosial (*Social Model*)

Model pembelajaran ini mengacu pada model pembelajaran kelompok yang melibatkan kerjasama antar personal. Model pembelajaran dapat dilaksanakan dalam bentuk model pembelajaran *cooperative* atau *collaborative*. Metode pembelajaran yang mendukung metode tersebut antara lain: metode investigasi kelompok (*group investigation*), bermain peran (*role playing*), *peer teaching*, diskusi dll.

d. Model Sistem Perilaku (*Behavioral Systems*)

Model pembelajaran ini dikenal sebagai model modifikasi perilaku dalam hubungannya dengan respon terhadap tugas-tugas yang diberikan. Kegiatan belajar berorientasi pada perubahan perilaku yang tadinya tidak bisa menjadi bisa atau yang tidak tahu menjadi tahu. Model pembelajaran yang termasuk ke dalam kelompok model sistem perilaku ini antara lain: belajar tuntas (*mastery learning*), CBT (*competence based training*), pembelajaran langsung (*direct instruction*), model kontrol diri, drill, dan. Dalam penerapan model sistem perilaku, guru dapat

menggunakan metode tutorial dengan membimbing siswa sampai mencapai tujuan.<sup>21</sup>

#### 4. Model Pembelajaran TGT

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara pertandingan permainan dengan tim yang pertama kali dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1986.

##### a. Pengertian TGT

###### 1) Tim (Kelompok)

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

###### 2) *Game* (Permainan)

Gamenya terdiri atas pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari peristiwa di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga susun/empat siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan

---

<sup>21</sup> Team MDC, *Op.cit*, h. 230-231

tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.<sup>22</sup>

### 3) *Tournament* (Pertandingan)

*Tournament* adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa berada pada meja turnamen tiga/empat siswa yang berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga/empat berikutnya pada meja 2 dan seterusnya sehingga kompetensi berjalan seimbang, setelah turnamen pertama para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya dari meja 6 ke meja 5), skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama, dan skor yang paling rendah “diturunkan”.<sup>23</sup>

#### b. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT

Adapun langkah-langkah pembelajaran tipe TGT yaitu:

- 1) Memilih suatu topik pengajaran dan memberikannya kepada siswa
- 2) Mengembangkan daftar pertanyaan sesuai topik di atas dan membuat pertanyaan pada kertas kecil yang direkatkan pada kartu yang akan dijadikan alat dalam permainan.
- 3) *Team game*, menempatkan siswa dalam kelompok diskusi yang kemampuannya heterogen dan meminta mereka menguasai materi dalam LKS yang akan menjadi bahan permainan TGT.

<sup>22</sup> Robert E. Slavin, *Cooparative Learning Teori, Riset dan Praktik*, diterjemahkan oleh Narulita Yusron, (Ujungberung Bandung: Nusa Media, 2008), h. 166

<sup>23</sup> *Ibid.* h. 166

4) *Tournament*, menempatkan pada siswa dalam kelompok permainan dan bersaing untuk mendapatkan kartu permainan.

Adapun maksud turnamen dalam kegiatan tersebut yaitu para siswa memainkan permainan akademik dalam kemampuan yang homogen (setara) dalam meja turnamen dengan mewakili kelompok masing-masing, misalnya: A-1, nilai tertinggi melawan B-1, C-1, D-1 dan E-1 nilai tertinggi. Sedangkan A-2, nilai sedang melawan B-2, C-2, D-2 dan E-2 nilai sedang, kemudian E-3 nilai rendah, melawan B-3, C-3, D-3 dan E-3 nilai rendah. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

5) Para siswa kembali ke kelompok asal mereka dan melaporkan kartu yang berhasil mereka peroleh. Nilai tiap kelompok akan dibandingkan dan tim pemenang mendapatkan penghargaan.<sup>24</sup>

### c. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT

#### 1. Kelebihan TGT

- Membantu memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu dan sikap positif terhadap sekolah.

---

<sup>24</sup> Dian Oky Saktyowati, *Meningkatkan Mutu Pendidikan dalam Pembelajaran Sains*. *Op.Cit.* h. 58

- Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa serta menerima umpan balik.
- Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil.
- Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan.

## 2. Kekurangan TGT

- Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa lainnya yang memiliki kemampuan di bawahnya.
- Bukan merupakan pekerjaan yang mudah, untuk mengkolaborasi kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya.
- Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok, seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi di setiap individu siswa.
- Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antar siswa, bisa jadi dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai dengan harapan.<sup>25</sup>

## D. Evaluasi Hasil Belajar

---

<sup>25</sup>Astuti F, *Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*, (Jakarta: Grasindo, 2012), h. 23

Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Evaluasi dilakukan terhadap siswa, lembaga dan program pendidikan pada jalur formal dan nonformal untuk semua jenjang, satuan, dan jenis pendidikan. Evaluasi hasil belajar siswa dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar siswa secara berkesinambungan. Evaluasi siswa, satuan pendidikan dan program pendidikan dilakukan oleh lembaga mandiri secara berkala, menyeluruh, transparan, dan sistematis untuk menilai pencapaian standar nasional pendidikan.<sup>26</sup>

Penilaian pembelajaran Matematika di SD/MI merupakan penilaian guru terhadap penilaian hasil belajar siswa, dalam rangka untuk mengetahui prestasi atau kemampuan siswanya. Penilaian tersebut bisa berbentuk lisan maupun tulisan atau hasil kerja siswa. Penilaian tersebut untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memecahkan soal berupa tulisan, dari macam-macam hasil tes, seperti: ulangan harian, ulangan tengah semester (UTS), ulangan semester dan evaluasi.

Dalam rangka pelaksanaan penilaian pembelajaran Matematika, terdapat beberapa hal yang diketahui, antara lain:

1. Penilaian guru terhadap hasil belajar siswa dapat diperoleh bila siswa telah betul-betul selesai mengikuti belajar tuntas.
2. Penilaian terhadap siswa dapat dilakukan pula pada saat kegiatan belajar mengajar (pembelajaran) yang sedang berlangsung seperti melakukan tanya jawab untuk mengetahui situasi kelas sehingga dapat dilihat siswa yang aktif

---

<sup>26</sup>Depdiknas, *Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003, Op.Cit.* h. 37

dan yang belum aktif. Penilaian Pembelajaran dapat dibedakan menjadi 2 macam tes yaitu:

- a. Tes obyektif, yang meliputi pilihan ganda, isian/melengkapi dan bentuk benar atau salah.
- b. Tes uraian, yang dengan bentuk, sebutkan, jelaskan, carikan, buat contoh, mengapa, bagaimana, dan lain-lain.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup>Depag RI, *Pedoman Guru Mata Pelajaran Pendidikan Matematika I MI*, Op.Cit. h.27

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

Setting dalam penelitian ini meliputi tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus penelitian sebagai berikut:

##### 1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MIN Kertak Hanyar II, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan untuk mata pelajaran Matematika, dengan tujuan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran materi pecahan mata pelajaran Matematika pada siswa kelas VB MIN Kertak Hanyar II, di sekolah tempat peneliti.

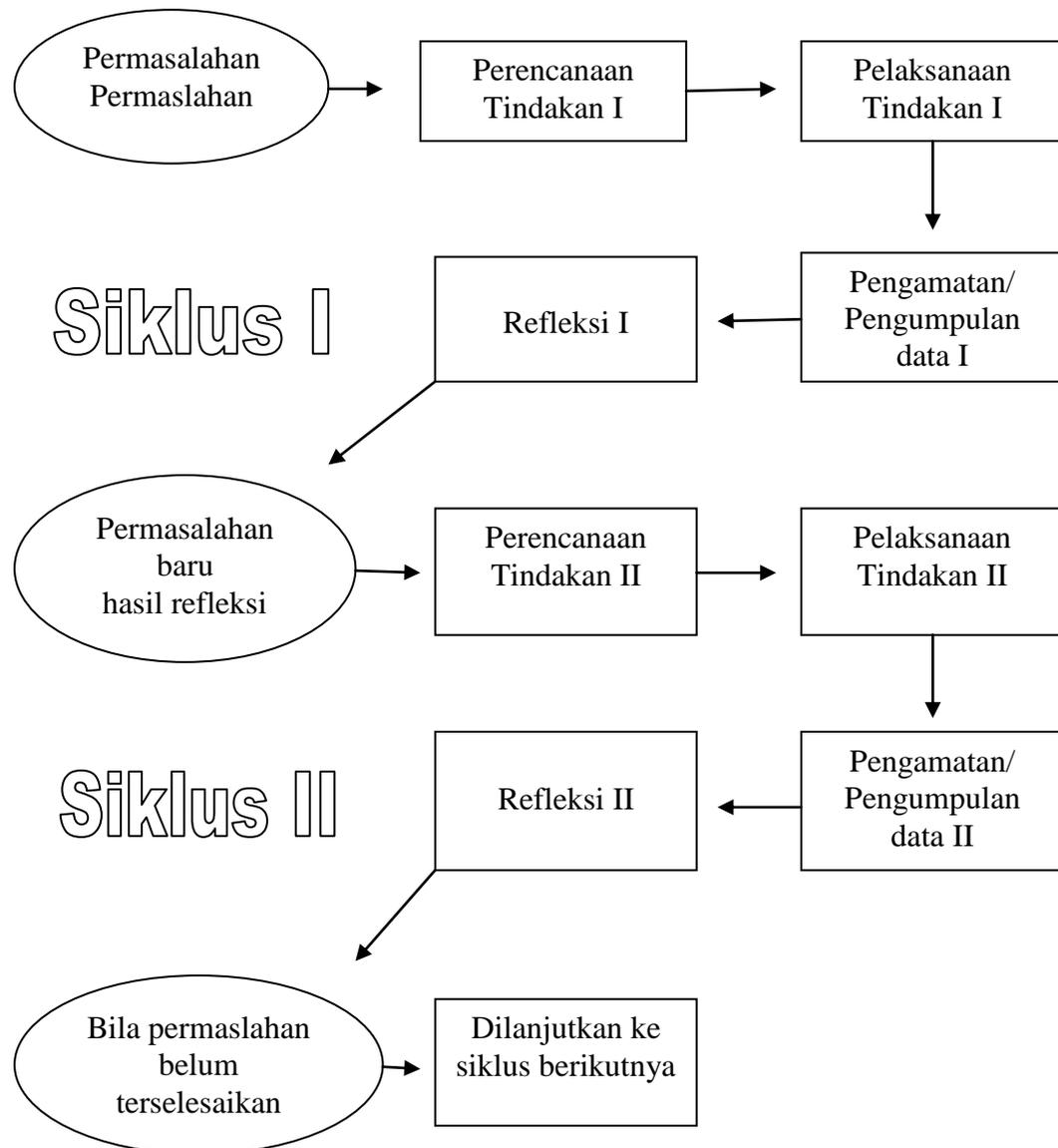
##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014 bulan Maret sampai dengan Juni. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

#### **B. Siklus PTK**

PTK ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui model pembelajaran *Team Game Tournament*. Setiap siklus dilaksanakan dengan dua kali pertemuan dan pertemuan pertama dilaksanakan dengan observasi dan pertemuan kedua evaluasi dan analisis hasil.

Sebagai suatu siklus dapatlah digambarkan langkah-langkah PTK sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas<sup>28</sup>

<sup>28</sup> Muhammad Yuseran, *Materi PLPG Penelitian Tindakan Kelas*, (Banjarmasin: LPTK Rayon 11 Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari, 2013), h. 12

## 1. Persiapan PTK

Sebelum PTK dilaksanakan penulis membuat berbagai input instrumental yang akan digunakan untuk memberi perlakuan dalam PTK. Persiapan PTK ini diatur dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa yaitu “materi bilangan pecahan”.
- b. Membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Membuat media pembelajaran/alat peraga yang relevan dalam rangka implementasi PTK
- d. Membuat lembar pengamatan, berupa:
  - 1) lembar observasi kegiatan pembelajaran
  - 2) lembar observasi aktivitas siswa
- e. Membuat lembar kerja siswa
- f. Membuat alat penilaian
- g. Membuat daftar nama kelompok
- h. Menentukan alokasi waktu
  - 1) Siklus 1 : pertemuan I, 28 April 2014  
: pertemuan II, 6 Mei 2014
  - 2) Siklus 2 : pertemuan I, 12 Mei 2014  
: pertemuan II, 26 Mei 2014

## C. Subyek dan Obyek Penelitian

### 1. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini subyek penelitiannya adalah siswa kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri II yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan.

## **2. Obyek Penelitian**

Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan.

## **D. Data dan Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa, guru dan teman sejawat.

1. Siswa, yaitu untuk mendapatkan data tentang kemampuan siswa dalam mengoperasikan pecahan dan aktivitas mereka dalam proses pembelajaran.
2. Guru, yaitu untuk melihat aktivitas guru pada implementasi *Team Game Tournament*.
3. Teman sejawat sebagai kolaborator, yaitu untuk sumber data yang mengobservasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

## **E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

### **1. Observasi**

Format-format observasi digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memperoleh data kualitatif tentang:

- a. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran
  - b. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran
- ### **2. Soal tertulis**

Soal tertulis digunakan untuk memperoleh data kuantitatif tentang pemahaman siswa dan pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran.

#### **F. Indikator Kinerja**

1. Siswa
  - Tes: kemampuan siswa mengoperasikan bilangan pecahan
  - Observasi: minat, perhatian, dan partisipasi siswa dalam belajar
2. Guru
  - Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran
  - Kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dan pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskripsi dengan menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran

##### 1. Hasil Belajar

Dengan menganalisis nilai rata-rata harian dan mengamati peningkatan hasil belajar Matematika yang meliputi peningkatan dalam benarnya operasi pecahan, baik dalam menjumlahkan, mengurangi, mengali atau membagi.

Hasil tes siswa secara keseluruhan rata-ratanya dihitung dengan menggunakan rumus:  $\frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} = \text{nilai}$

Teknik analisis data dengan kategori sebagai berikut:

- a. 90-100 : Sangat memuaskan
- b. 80-<90 : Amat baik

## 2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika

Dengan menganalisis tingkat keaktifan siswa dengan bentuk kategori tinggi, sedang, rendah dan kinerja guru dalam pembelajaran model *Team Game Tournament* dianalisis dengan cara mengumpulkan data keterampilan proses dalam pembelajaran melalui observasi, kemudian secara deskripsi hasilnya dipersentasikan sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah skor} \times 100}{10} = \text{nilai}$$

## H. Prosedur Penelitian

### Siklus I

#### 1. Perencanaan (*Planing*)

- a. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*.
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- c. Membuat media pembelajaran yang relevan dalam rangka implementasi PTK.
- d. Membuat lembar kerja siswa.
- e. Membuat lembar pengamatan.
- f. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

#### 2. Pelaksanaan (*Action*)

- a. Guru memilih materi yang akan disampaikan.

- b. Guru meminta pada setiap siswa mendengarkan rencana kegiatan belajar (model pembelajaran *Team Game Tournament*) yang akan dilaksanakan.
  - c. Melaksanakan langkah-langkah pembelajaran TGT.
  - d. Guru melakukan penguatan dan membuat simpulan.
3. Pengamatan Kegiatan Siswa (*Observation*).
- a. Situasi kegiatan belajar mengajar.
  - b. keaktifan dan motivasi siswa.
  - c. keterampilan siswa mengoperasikan pecahan.
4. Refleksi (*Reflection*)

Gambaran siklus I hasil pengamatan pelaksanaan yang telah dilakukan oleh peneliti dievaluasi dan dianalisis sehingga diketahui keberhasilan yang diperoleh sebagai dasar untuk melakukan siklus selanjutnya.

### Siklus 2

#### 1. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

#### 2. Pelaksanaan (*Action*)

Peneliti Melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaram TGT berdasarkan rencana pembelajaran hasil (refleksi) pada siklus pertama.

### 3. Pengamatan (*Observion*)

Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap model pembelajaran *Team Game Tournament*.

### 4. Refleksi (*Reflection*)

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua, dievaluasi dan dianalisis, sehingga diketahui hasil yang diperoleh untuk dibandingkan dengan siklus pertama serta digambarkan dengan jelas.

## I. Jadwal Penelitian.

Adapun jadwal penelitian yang akan dilaksanakan bisa dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	2	3	4	2	3	4	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal	x	x																		
2	Seminar Proposal											x									
3	Pembuatan Instrument Pengumpulan Data												x								
4	Perencanaan Tindakan																x				
5	Pelaksanaan Tindakan													x	x	x	x				
6	Observasi dan Pengumpulan Data														x	x					
7	Refleksi														x	x					
8	Konsultasi																x				
9	Penyusunan laporan																	x	x	x	

