

**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games
Tournament(TGT)* Terhadap Kecerdasan Interpersonal
Siswa
Dan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD**

(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Kowangan
Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Disusun oleh,

Nurul Litawati
(13.0305.0182)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang
2017**

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Disusun oleh :

**Nurul Litawati
13.0305.0182**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang
2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Nurul Litawati

NPM : 13.0305.0182

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dan Hasil
Belajar Matematika Kelas III SD

Deengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Hormat saya,

Yang menyatakan



Nurul Litawati
13.0305.0182

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS III SD

(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Kowangan Kecamatan
Temanggung, Kabupaten Temanggung)



Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Magelang ,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Hermawan, M.Si.
NIK. 09820604


Septiyati Purwandari, M.Pd.
NIK. 148306129

PENGESAHAN

Dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi, dan disahkan oleh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Magelang guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Diterima dan disahkan oleh Dewan Penguji :

Hari : Senin

Tanggal : 19 Juni 2017

Dewan Penguji

- | | | |
|-----------------------|-------------------------------|---------|
| 1 Ketua/ Anggota | : Hermahayu, M.Si. | (.....) |
| 2 Sekretaris/ Anggota | : Septiyati Purwandari, M.Pd. | (.....) |
| 3 Anggota | : Drs. H. Subiyanto, M.Pd | (.....) |
| 4 Anggota | : Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi | (.....) |

Mengesahkan,

Dekan FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

MOTTO

“Hubungan seorang mukmin dengan mukmin lainnya ibarat satu bangunan,
sebagian yang satu mendukung atau menguatkan bagian lainnya.”

(Terjemahan QS. Al Baqoroh : 153)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap syukur kehadiran Allah SWT, sekripsi ini penulis mempersembahkan kepada:

1. Bapak dan ibu tercinta yang senantiasa memanjakan do'a, kasih sayang, dukungan, pengorbanaan, bimbingan, motivasi, dan dampingan selama menyelesaikan sekripsi ini.
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD
(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Kowangan
Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung)

Nurul Litawati
13.0305.0182

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas III di SDN Kowangan Temanggung.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan teknik total *sampling*. Sampel yang diambil sebanyak 40 siswa terdiri dari 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi kecerdasan interpersonal dan tes hasil belajar. *SPSS for Windows versi 23.00*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *TGT* berpengaruh positif terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil nilai rata-rata dari kecerdasan interpersonal setelah *treatment* kelas eksperimen 70,5 menjadi 90,1 dan kelas kontrol 70,2 menjadi 85,9. Hasil belajar matematika rata-rata nilai kognitif kelas eksperimen meningkat adalah 64,7 menjadi 76,75 dan hasil belajar untuk kelas kontrol menjadi 64,65 menjadi 65,10. Hasil uji *Mann Whitney* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* hasil belajarsebesar $0,044 < 0,05$ dan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* kecerdasan interpersonal sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak, maka terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika.

Kata kunci : *Teams Games Tournament*, Kecerdasan Interpersonal, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya dan hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas III SD.

Sholawat serta salam selalu tercurahkan untuk Nabi Muhammad SAW, yang menjadi panutan bagi setiap umat manusia di dunia dan akhirat . skripsi ini merupakan salah satu tugas wajib yang ditempuh mahasiswa sebagai tugas akhir dan syarat guna mendapat gelar Sarjana pendidikan S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Magelang. Penyelesaian penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muhammad Widodo, M.T selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan arahan dalam terselesainya penelitian ini.
4. Hermahayu, M.Si selaku dosen pembimbing I dan Septiyati Purwandari, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Eny Suryantini,S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Kowangan yang telah memberikan ijin untuk penelitian di lembaga tersebut.
6. Sumarti,S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri Rambeanak 2 yang telah memberikan ijin untuk melakukan uji validasi dilembaga tersebut.
7. Teman-teman seperjuangan atas segala bantuan, kebersamaan, dukungan, perhatian dan motivasinya.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu, yang turut membantu dan memberikan dukungan.

Penulis mengharapkan masukan dan saran yang membangun untuk kemajuan ilmu pengetahuan yang akan datang. Penulis berharap bahwa sekripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penulis maupun para pembaca.

Magelang, 01 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 9
A. Kecerdasan Interpersonal	9
1. Pengertian Kecerdasan Intrapersonal.....	9
2. Komponen Kecerdasan Interpersonal	11
3. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal	14
4. Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal	15
5. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal ..	18

	6. Pentingnya Kecerdasan Interpersonal	20
	7. Pengembangan Kecerdasan Interpersonal	22
	B. Hasil Belajar	23
	1. Pengertian Hasil Belajar.....	23
	2. Ranah Hasil Belajar	24
	3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
	4. Fungsi Hasil Belajar.....	29
	5. Tujuan Dan Manfaat Hasil Belajar	31
	C. Teams Games Tournament (TGT)	33
	1. Pengertian TGT.....	33
	2. Tahap-Tahap TGT.....	35
	3. Prosedur TGT.....	43
	4. Keuntungan Dan Kelemahan TGT	44
	D. Kerangka Berfikir	45
	E. Hipotesis	47
	F. Penelitian Relevan	47
BAB III	METODE PENELITIAN	49
	A. Jenis Dan Desain Penelitian	49
	B. Identifikasi Variabel Penelitian	50
	C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	51
	D. Subyek Penelitian	53
	E. Metode Pengumpulan Data	54
	F. Prosedur Penelitian.....	56
	G. Validitas dan Reliabilitas.....	59
	H. Teknik Analisis Data	62
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
	A. Hasil Penelitian.....	65
	1. Hasil <i>Tryout</i> Instrumen Penelitian	65
	a. Uji Validitas Instrumen.....	65
	b. Uji Reliabilitas Instrumen	67

2.	Diskripsi Data Penelitian	68
a.	Kecerdasan Interpersonal.....	69
b.	Hasil Belajar Matematika.....	80
3.	Analisis Data	91
a.	Uji Normalitas.....	91
b.	Uji Homogenitas	92
c.	Uji Hipotesis	93
4.	Pembahasan.....	95
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	101
A.	Kesimpulan.....	101
B.	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN		107

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Perhitungan poin permainan untuk empat pemain.....	39
Tabel 2	Perhitungan poin permainan untuk tiga pemain.....	39
Tabel 3	Kriteria penghargaan kelompok.....	40
Tabel 4	Disain Penelitian Eksperimen	50
Tabel 5	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	68
Tabel 6	Deskripsi Data Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 7	Distribusi Hasil <i>Pretest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol.....	71
Tabel 8	Distribusi Hasil <i>Pretest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 9	Perbandingan <i>Pretest</i> Hasil Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	74
Tabel 10	Distribusi Hasil <i>Posttest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol.....	76
Tabel 11	Distribusi Hasil <i>Posttest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 12	Perbandingan Hasil <i>Posttest</i> Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 13	Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	81
Tabel 14	Distribusi <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	83
Tabel 15	Distribusi <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	84
Tabel 16	Perbandingan <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	85
Tabel 17	Distribusi <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	87
Tabel 18	Distribusi <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	88
Tabel 19	Perbandingan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	90
Tabel 20	Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	92

Tabel 21 Uji Homogenitas.....	92
Tabel 22 Uji <i>Mann Whitney</i> data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> hasil belajar.....	93
Tabel 23 Uji <i>Mann Whitney</i> data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Kecerdasan interpersonal.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Pikiran.....	46
Gambar 2	Diagram Data Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	71
Gambar 3	Diagram Hasil <i>Pretest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol.....	72
Gambar 4	Diagram Hasil <i>Pretest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen.....	74
Gambar 5	Diagram Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	75
Gambar 6	Diagram Hasil <i>Posttest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol.....	77
Gambar 7	Diagram Hasil <i>Posttest</i> Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen.....	78
Gambar 8	Diagram Perbandingan <i>Posttes</i> Hasil Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	80
Gambar 9	Diagram Data Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	82
Gambar 10	Diagram <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	83
Gambar 11	Diagram <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	85
Gambar 12	Diagram Perbandingan <i>Pretest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	86
Gambar 13	Diagram <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol.....	88
Gambar 14	Diagram <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen.....	89
Gambar 15	Diagram Perbandingan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika Kelas Kotrol Dan Kelas Eksperimen	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Ijin Penelitian.....	107
Lampiran 2	Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	108
Lampiran 3	Kisi-Kisi Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal.....	109
Lampiran 4	Kisi-kisi soal matematika.....	110
Lampiran 5	Soal Tes Matematika Uji Validitas.....	111
Lampiran 6	Kunci Jawaban Soal Tes Matematika Uji Validitas.....	121
Lampiran 7	Kalkulasi Perhitungan Validitas Dan Reliabilitas.....	122
Lampiran 8	Soal Pretest Dan Posttest Matematika.....	124
Lampiran 9	Kunci Jawaban Pretest Dan Posttest Matematika.....	132
Lampiran 10	Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal.....	134
Lampiran 11	Rekapitulasi Hasil Belajar Matematika.....	137
Lampiran 12	Rekapitulasi Observasi Kecerdasan Interpersonal.....	139
Lampiran 13	Silabus Pembelajaran.....	143
Lampiran 14	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	148
Lampiran 15	Validasi Ahli.....	260
Lampiran 16	Uji Normalitas Dan Homogenitas.....	274
Lampiran 17	Uji Hipotesis.....	276
Lampiran 18	Dokumentasi.....	278
Lampiran 19	Buku Bimbingan.....	280

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Matematika adalah sebagai salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting. Karena pelajaran matematika merupakan salah satu sarana dalam membentuk siswa untuk berpikir secara alamiah. Menurut **Sumardiyono** (2004: 28). Matematika juga sering dipandang sebagai alat dalam mencari solusi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan fungsi pembelajaran matematika, yaitu untuk mengembangkan kemampuan berhitung yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Diperlukan adanya pengumpulan pengetahuan, penanaman konsep dan kecekatan dalam pembelajaran matematika, juga serta bentuk sikap dan perbuatan. Dari tujuan di atas tampak dalam belajar tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja tapi aspek-aspek lain juga, seperti afektif dan psikomotorik.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak yaitu pendidik, pemerintah, orang tua, maupun masyarakat, karena pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar pada jenjang berikutnya. Menurut Abdussysyahir, (2007:5) **orang Arab**, menyebut matematika dengan ‘ilmu al-hisab yang berarti ilmu berhitung, di Indonesia, matematika disebut

dengan ilmu pasti dan ilmu hitung. Sebagian orang Indonesia memberikan “plesetan” menyebut matematika dengan “matimatian”, karena sulitnya mempelajari matematika. Banyak siswa sekolah dasar (SD) yang merasakan pembelajaran matematika itu adalah pembelajaran yang tidak menyenangkan, maka dalam proses pembelajaran matematika dipandang pembelajaran yang sangat sulit untuk dipelajari.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari. Sesuai hasil observasi, siswa kelas 3 di SD Negeri Kowangan Temanggung masih banyak yang beranggapan bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sangat sulit, dan menakutkan untuk dipelajari, hal tersebut berdampak pada hasil belajar yang mereka dapatkan pada proses pembelajaran berlangsung.

Proses belajar mengajar peran guru tidak hanya memperhatikan pengetahuan atau hasil belajar siswa saja, tetapi harus memperhatikan permasalahan siswa serta mengasah kemampuan atau kecerdasan yang dimiliki siswa. Menurut Gardner (Yaumi, 2012:12) ada 8 kecerdasan yang dimiliki manusia akan membantu manusia untuk menemukan jalan keluar atau solusi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari,

kecerdasan tersebut meliputi kecerdasan linguistik, kecerdasan matematik-logika, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan kinestetik dan kecerdasan natural.

Kecerdasan interpersnoal ini berkaitan dengan kehidupan sosial seperti: berteman, bergaul atau bersosialisasi dengan orang lain, dan bekerja atau bermain secara berkelompok. Yaumi, (2012:22) komponen kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan dan keinginan orang lain disamping kemampuan untuk melakukan kerja sama. Sesuai hasil pengamatan, dalam pembelajaran siswa kelas 3 di SD Negeri Kowangan Temanggung masih kurang dalam penggunaan model-model pembelajaran yang bersifat dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa. Pada pembelajaran berlangsung seharusnya guru mampu mengembangkan kemampuannya untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif guna untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran yang telah dilakukan di kelas 3 di SD Negeri Kowangan Temanggung.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III di SD Negeri Kowangan Temanggung, kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dikarenakan kurang adanya rasa suka dalam pembelajaran matematika, anggapan bagi siswa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang kurang memuaskan terutama pada pembelajaran

matematika dan pembelajaran masih ditekankan pada kemampuan akademis dan bersifat monoton. Guru kesulitan dalam menyampaikan materi matematika, dimana dengan jam pelajaran matematika yang hanya sedikit harus menyampaikan materi yang begitu banyak. Pada akhirnya guru harus mempercepat untuk penyampaian materi matematika dengan menggunakan model pembelajaran seadanya.

Proses pembelajaran menjadi terkesan monoton dimana setiap hari siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru, mencatat, membaca, dan menyelesaikan tugas individu tanpa ada kegiatan yang mengaitkan siswa pada peningkatan kecerdasan interpersonal. Kegiatan pembelajaran seperti ini tidak akan menumbuhkan kerja sama maupun interaksi sosial yang positif antar siswa.

Selain itu Peneliti menemukan beberapa tingkah laku siswa yang menyimpang yang menunjukkan kurangnya kecerdasan interpersonal siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung beberapa siswa terlihat hiperaktif, bermain sendiri ketika pelajaran maupun sibuk mengganggu temannya yang sedang berkonsentrasi dengan cara menyembunyikan kotak pensil maupun buku temannya sehingga berujung pada pertengkaran. Beberapa siswa senang berkata kotor terhadap teman-temannya, ada pula siswa yang pasif hanya duduk diam, ketika disuruh maju tidak mau dan selalu menjadi bahan olokan teman-temannya. Saat guru memberikan pertanyaan hanya siswa itu-itu saja yang menjawab. Tingkah laku seperti ini akan berkembang pada pribadi siswa yang mau

menang sendiri, tidak mau bermain dengan teman yang lain selain teman akrabnya, tidak mau bekerja sama dengan yang lain, pendiam, kurang percaya diri, dan bahkan ada yang menarik diri dari pergaulan. Situasi diatas berbeda dengan situasi yang seharusnya terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Idealnya siswa berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru, melakukan tanya jawab, duduk dengan rapi, dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Terkait dengan permasalahan yang ada di SD Negeri Kowangan Temanggung, perlu dilakukan adanya perubahan pada model pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Alasan penggunaan model pembelajaran TGT adalah metode ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD memiliki karakter suka bermain dan senang bergerak. Sehingga dalam hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk menginovasi pembelajaran matematika yang kurang diminatinya dengan menggunakan model TGT agar siswa lebih merasa nyaman dan senang dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Menurut Huda, (2013:197) dalam model TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam suatu kelompok yang terdiri tiga orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel *Tournament*), yang setiap minggunya harus diubah. Model pembelajaran TGT juga memiliki keunggulan yaitu : menambahkan rasa percaya diri, mengembangkan ide

serta menerima umpan balik, meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, menumbuhkan rasa menghormati pada orang lain, meningkatkan motivasi belajar dan rangsangan untuk berfikir. Pengembangan ini mengarahkan pada pembentukan kecerdasan interpersonal yang tinggi serta meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika.

Penulis mengetahui keunggulan dari metode diskusi kelompok dan melihat kenyataan bahwa pengembangan kecerdasan interpersonal di sekolah dasar masih sangat minim dan kurangnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Maka dalam penyusunan penelitian ini penulis tertarik untuk meneliti menggunakan model pembelajaran TGT untuk mengetahui pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas III SD Negeri Kowangan Temanggung.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat ditentukan perumusan masalah : Apakah model *Teams Geams Tournaments* (TGT) dapat berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Kowangan Temanggung?

C. Tujuan penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Teams Geams Tournaments* (TGT) terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas III SD Negeri Kowangan Temanggung.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah khasanah ilmu Pendidikan Anak Sekolah Dasar, utamanya terkait dalam pengaruh model *Teams Geams Tournaments*(TGT) terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika kelas III.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dikelas, serta melatih kecerdasan interpersonal siswa agar meningkat, sehingga dapat tercipta interaksi yang baik antara anggota kelas maupun terhadap guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi guru

Guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dikelas khususnya melalui model pembelajaran model *Teams Geams Tournaments* (TGT).

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam rangka memperbaiki kontribusi yang baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

d. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman dalam menanggapi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran matematika.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kecerdasan Interpersonal

1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Hal ini dapat mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh; kemampuan untuk membedakan berbagai jenis isyarat interpersonal; dan kemampuan untuk merespons secara efektif isyarat-isyarat tersebut dalam beberapa cara pragmatis misalnya, untuk memperbaharui sekelompok orang agar mengikuti jalur tertentu dari suatu tindakan (Armstrong, 2013: 7). Menurut Yaumi, (2012:143) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membaca dan isyarat sosial, dan komunikasi verbal dan nonverbal, dan mampu menyesuaikan gaya komunikasi secara tepat.

Siswa dengan kecerdasan interpersonal memahami proses belajar mengajar dengan interaksi dengan orang lain secara efektif. Kelas yang dipengaruhi dengan siswa yang dominan interpersonal, memungkinkan aktivitas pembelajaran dilakukan dengan proses interaksi kerja sama dalam sebuah usaha kelompok belajar. Proses belajar menggunakan skema kerja sama sebuah usaha belajar. Inti dari pendekatan kecerdasan interpersonal adalah “bekerja sama untuk melakukan sesuatu yang tidak mungkin” (Said & Budimanjaya, 2016:261).

Menurut Gardner & Checkley (Yaumi, 2012:21) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain. Kecerdasan ini merupakan indikator-indikator yang menyenangkan bagi orang lain. Sikap-sikap yang ditunjukkan oleh anak dalam kecerdasan interpersonal sangat menyejukkan dan penuh kedamaian. Oleh karena itu, kecerdasan interpersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, magsud, motivasi, dan keinginan oran lain, serta kemampuan memberikan respons secara tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi dan keinginan orang lain. Dengan memiliki kecerdasan interpersonal seorang anak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain, menangkap magsud dan motivasi orang lain bertindak sesuatu, serta mampu memberikan tanggapan yang tepat sehingga orang lain merasa nyaman.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami maksud dan perasaan orang lain sehingga tercipta hubungan yang harmonis dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal penting dalam kehidupan manusia karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup manusia terkait dengan orang lain, begitu juga seorang anak yang membutuhkan dukungan orang-orang disekitarnya. Keterampilan sosial anak terjalin melalui hubungan dengan teman sebayanya.

2. Komponen Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal memiliki komponen-komponen di dalamnya. Menurut Lwin (2008: 206) terdapat enam komponen utama untuk kecerdasan interpersonal, yaitu: (a) Memahami perasaan orang lain; (b) Berteman; (c) Bekerja dengan teman-teman; (d) Belajar mempercayai; (e) Mengungkapkan kasih sayang; (f) Belajar menyelesaikan masalah/perselisihan kemasyarakatan (Penyelesaian konflik).

Berikut ini merupakan penjelasan dari keenam komponen utama kecerdasan interpersonal di atas, yaitu:

a. Memahami perasaan orang lain

Dengan memahami perasaan orang lain siswa harus mengenal berbagai perasaan seperti perasaan senang, sedih, gembira, bangga, dll.

b. Berteman

Memberi kesempatan siswa untuk merasa nyaman di sekitar siswa lain dan mengajarkannya keberanian untuk berteman adalah suatu keterampilan yang penting yang akan menguntungkan kelak.

c. Bekerja dengan teman-teman

Belajar untuk bekerja dengan teman-teman akan memberikan sumbangan pada perkembangan siswa seperti serangkaian nilai positif dan keterampilan sosial yang akan membantunya tumbuh sehat, mudah menyesuaikan diri dan kuat.

d. Belajar mempercayai

Belajar mempercayai orang lain adalah suatu unsur penting dalam mempertahankan hubungan yang kuat dengan orang-orang di sekitar dan bekerja sama. Tentu saja, rasa tidak percaya yang sehat kadang-kadang juga perlu untuk melindungi dari bahaya. Kemampuan kita untuk mempercayai sebagai seorang dewasa sering bergantung pada pengalaman, terutama ketika kecil.

e. Mengungkapkan kasih sayang

Menerima dan memberi pelukan sangat penting bagi seseorang untuk tumbuh menjadi orang dewasa yang mantap secara emosional.

f. Belajar menyelesaikan masalah atau perselisihan kemasyarakatan (Penyelesaian konflik)

Pada setiap tahap kehidupan, pasti akan menghadapi masalah yang berhubungan dengan masyarakat. Individu yang memiliki ketrampilan untuk menyelesaikan masalah kemungkinan lebih besar untuk menjalani kehidupan yang lebih bahagia dan lebih berhasil.

Menurut Yaumi, (2012:22) komponen inti kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, magsud, motivasi, perasaan, dan keinginan orang lain disamping kemampuan untuk melakukan kerjasama. Sedangkan, komponen lainnya adalah kepekaan dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap magsud, motivasi, suasana hati, perasaan dan gagasan orang lain.

Berbeda dengan Amstrong, bahwa kecerdasan antar pribadi mencakup beberapa kemampuan. Berikut ini merupakan beberapa kemampuan menurut Amstrong (2005:22) , yaitu:

- a. Membaca atau memahami perasaan orang lain
- b. Kemampuan untuk berteman.
- c. Keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk menjalin kerjasama dengan orang lain.

Menurut Mork (Muhammad Yaumi, 2012: 145) menekankan pada empat elemen penting dari kecerdasan interpersonal yang perlu digunakan dalam membangun komunikasi yaitu:

- a. Membaca isyarat sosial
- b. Memberikan empati
- c. Mengontrol emosi
- d. Mengekspresikan emosi pada tempatnya.

Berdasarkan Komponen-komponen yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa ada lima komponen utama yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan interpersonal, yaitu: (a) Kemampuan berteman; (b) Memahami perasaan orang lain; (c) Mengontrol emosi, (d) Belajar mempercayai; (e) Menyelesaikan masalah.

Model pembelajaran dikatakan efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal jika setelah dilakukan perlakuan menggunakan model pembelajaran, kelima komponen kecerdasan interpersonal yaitu (1) Kemampuan untuk berteman; (2) Memahami perasaan orang lain; (3)

Mengontrol emosi, (4) Belajar mempercayai; (5) Menyelesaikan masalah bisa meningkat dibandingkan tes sebelum perlakuan. Hal tersebut ditandai dengan perubahan perilaku siswa yang sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yang dilihat berdasarkan hasil observasi sebelum perlakuan dan setelah perlakuan mengalami peningkatan.

3. Karakteristik Kemampuan Interpersonal

Menurut Yaumi, (2012:147). Secara khusus, karakteristik orang yang memiliki kecerdasan interpersonal adalah:

- a. Belajar dengan sangat baik ketika berada dalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lain.
- b. Semakin banyak berhubungan dengan orang lain, semakin merasa bahagia.
- c. Sangat produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif.
- d. Ketika menggunakan interaksi jejaring sosial, sangat senang dilakukan melalui *chatting* atau *teleconference*.
- e. Merasa senang berpartisipasi dalam organisasi-organisasi sosial, agama, dan politik.
- f. Sangat senang mengikuti acara *talk show* di tv dan radio.
- g. Ketika bermain atau berolahraga, sangat pandai bermain secara tim (*double* atau *kelompok*) dari pada main sendirian (*single*).
- h. Selalu merasa bosan dan tidak bergairah ketika bekerja sendiri.

- i. Selalu melibatkan diri dalam *club-club* dan berbagai aktivitas ekstrakurikuler.
- j. Sangat peduli dan penuh perhatian pada masalah-masalah dan isu-isu sosial.

Secara umum, kecerdasan interpersonal dapat diamati dari perilaku seseorang. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kuat cenderung mampu beradaptasi dengan lingkungan, senang bersama-sama dengan orang lain, dan mampu menghargai orang lain serta memiliki banyak teman.

4. Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal digambarkan melalui ciri-ciri, seperti mudah untuk: (a) berhubungan dengan orang lain, (b) berteman dan memiliki banyak teman, (c) menikmati suasana ketika berada di tengah orang banyak, (d) membaca maksud hati orang lain, (e) berkomunikasi, (f) menengahi pertengkaran, dan (g) menjadi pemimpin di sekolah ataupun di rumah (Anita Yus, 2011: 73).

Menurut Champbell (2006: 173), ciri-ciri orang yang memiliki inteligensi interpersonal yang bagus antara lain: (a) terikat dengan orang tua dan berinteraksi dengan orang lain, (b) membentuk dan menjaga hubungan sosial, (c) mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dalam berhubungan dengan orang lain, (d) berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam peran yang perlu dilaksanakan oleh bawahan sampai pimpinan dalam suatu usaha bersama,

(e) merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah laku dan gaya hidup orang lain, (f) mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain, (g) memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik dengan verbal maupun nonverbal, (h) menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan grup yang berbeda dan juga umpan balik (*feedback*) dari orang lain, (i) menerima perspektif yang bermacam-macam dalam masalah sosial dan politik, dan (j) mempelajari ketrampilan yang berhubungan dengan penengah sengketa (*mediator*), berhubungan dengan.

Menurut Lwin dkk, (2008: 205) ciri anak memperlihatkan tanda-tanda kecerdasan interpersonal yang rendah jika:

- a. Tidak suka berbaur atau bermain dengan anak lain.
- b. Lebih suka menyendiri
- c. Menarik diri dari orang lain, khususnya selama pesta anak-anak.
- d. Merebut dan mengambil mainan dari anak-anak lain.
- e. Memukul dan menendang anak-anak lain dan secara teratur terlibat dalam perkelahian.
- f. Tidak suka bergiliran.
- g. Tidak suka berbagi dan sangat posesif (menonjolkan kepemilikan) akan mainannya.
- h. Menjadi agresif dan berteriak-teriak ketika dia tidak mendapatkan yang dia inginkan.

Berikut ini beberapa indikator kecerdasan interpersonal yang tinggi menurut Lwin dkk, (2008 : 205) :

- a. Berteman dan berkenalan dengan mudah.
- b. Suka berada disekitar orang lain.
- c. Ingin tahu mengenai orang lain dan ramah terhadap orang asing.
- d. Menggunakan bersama mainannya dan berbagi permen dengan teman-temannya.
- e. Melangkah kepada anak-anak lain.
- f. Mengetahui bagaimana menunggu gilirannya selama bermain.

Ciri-ciri orang yang memiliki intelegensi interpersonal yang bagus adalah (Campbell, Campbell, dan Dickinson, 2006: 172) :

- a. Terikat dengan orangtua dan berinteraksi dengan orang lain.
- b. Membentuk dan menjaga hubungan sosial.
- c. Mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dalam hubungan dengan orang lain.
- d. Merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah laku, dan gaya hidup orang lain.
- e. Berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam-macam peran yang perlu dilaksanakan oleh bawahan sampai pimpinan, dalam satu usaha bersama.
- f. Mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain.
- g. Memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik dengan cara verbal maupun non verbal.
- h. Menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan grup yang berbeda dan juga umpan balik (*feedback*) dari orang lain.

- i. Menerima perspektif yang bermacam-macam dalam masalah sosial dan politik.
- j. Mempelajari keterampilan yang berhubungan dengan penengah sengketa (mediator), berhubungan dengan mengorganisasikan orang untuk bekerjasama ataupun bekerja sama dengan berbagai macam background dan usia.
- k. Tertarik pada karir yang berorientasi interpersonal seperti mengajar, pekerjaan sosial, konseling, manajemen atau politik.
- l. Membentuk proses sosial atau model yang baru.

Sesuai beberapa ciri-ciri kecerdasan interpersonal diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kecerdasan interpersonal menunjukkan adanya hubungan dengan orang lain. Keterampilan yang dapat membantu individu untuk membangun hubungan baik dengan orang lain sehingga individu mampu bekerja sama. Setiap individu memiliki ciri-ciri tersebut meskipun tidak semua atau mungkin hanya satu, salah satunya dapat mengerti dan peka terhadap perasaan, pikiran, dan perilaku sehingga akan dapat menghargai orang lain. Maka sangatlah penting untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak sejak dini sebagai bekal dalam hidup di lingkungan sosial.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan yang berkembang baik dalam diri individu tidak berkembang dengan sendirinya, namun dipengaruhi oleh banyak faktor, begitu pula dengan kecerdasan interpersonal. Menurut Monks, Knoers, dan

Haditono (2004: 56), ada beberapa faktor yang mempengaruhi kompetensi interpersonal, yaitu:

- a. Umur, konformisme semakin besar dengan bertambahnya usia.
- b. Keadaan sekeliling, kepekaan pengaruh dari teman sebayanya sangat mempengaruhi kuat lemahnya interaksi teman sebaya.
- c. Jenis kelamin, kecenderungan laki-laki untuk berinteraksi dengan teman sebaya lebih besar daripada perempuan.
- d. Kepribadian ekstrovert, anak-anak ekstrovert lebih komformitas daripada introvert.
- e. Besar kelompok, pengaruh kelompok menjadi makin besar bila besarnya kelompok bertambah.
- f. Keinginan untuk mempunyai status, adanya dorongan untuk memiliki status, individu akan menemukan kekuatan dalam mempertahankan dirinya di dalam perebutan tempat di dunia orang dewasa.
- g. Interaksi orangtua, suasana rumah yang tidak menyenangkan dan tekanan dari orang tua menjadi dorongan individu dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.

Individu yang memiliki kesempatan untuk dapat berinteraksi dengan orang lain akan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk meningkatkan perkembangan sosial dan perkembangan emosi serta lebih mudah dalam membina hubungan positif dengan orang lain, sehingga dapat mengembangkan kemampuan interpersonalnya.

Kecerdasan interpersonal individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pengaruh dari keadaan sekitar, yaitu lingkungan sosial baik dari keluarga maupun masyarakat. Dari lingkungan sosial, individu berinteraksi dengan orang lain, mengerti akan setiap perbedaan yang ada pada individu lain, yang nantinya dapat membantu individu belajar menghargai orang lain. Stimulasi dapat diberikan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal individu, karena kecerdasan interpersonal yang dimiliki individu berkembang dengan dipengaruhi oleh banyak faktor. Kecerdasan interpersonal yang baik akan membantunya dalam membangun hubungan positif dengan orang lain sehingga mudah untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan sosial.

6. Pentingnya Kecerdasan Interpersonal

Sebuah jaringan persahabatan yang kuat, akan membantu dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial kita. Manusia merupakan makhluk sosial, di mana manusia satu dengan yang lainnya saling membutuhkan. Berawal dari hal tersebutlah kecerdasan interpersonal sangat penting bagi semua orang. Apabila seseorang tidak bisa mengembangkan kecerdasan interpersonalnya, maka akan menemui hambatan dalam perkembangan sosialnya. Tetapi, masih banyak orang yang tidak menyadari betapa pentingnya cerdas bermasyarakat.

Salah seorang psikolog dari Inggris, N K Humphrey mengatakan bahwa intelegensi sosial adalah hal yang paling penting dalam intelek manusia (Campbell, Campbell, dan Dickinson, 2006: 172).

Berikut ini merupakan pentingnya kecerdasan interpersonal, yaitu (Amstrong, 2005: 22):

“..... Karena begitu banyak aspek kehidupan yang melibatkan interaksi dengan orang lain, kecerdasan antar pribadi mungkin sebenarnya lebih penting bagi keberhasilan dalam hidup dari pada kemampuan membaca buku atau memecahkan problem matematika.”

Sejalan dengan Lwin yang mengungkapkan beberapa alasan untuk memulai mengembangkan kecerdasan interpersonal kepada anak atau siswa, yaitu (Lwin, 2008: 199-202): (1) Untuk menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri; (2) Menjadi berhasil dalam pekerjaan; (3) Demi kesejahteraan emosional dan fisik. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai beberapa alasan untuk memulai kecerdasan interpersonal di atas, yaitu:

- a. Untuk menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri.

Kurangnya kecerdasan interpersonal adalah salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Siswa dengan kecerdasan interpersonal yang rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois, dan menyinggung perasaan orang lain. Seperti timbulnya kasus-kasus yang ekstrim bahkan menunjukkan tingkah laku anti-sosial. Oleh karena itu, untuk memastikan siswa dapat tumbuh menjadi anak yang mudah menyesuaikan diri secara sosial adalah mulai mengajarkannya kecerdasan bermasyarakat yang benar.

b. Menjadi berhasil dalam pekerjaan.

Di tempat kerja, seseorang memerlukan kemampuan bekerja sama dan membangun hubungan kerja dengan orang lain. Hal tersebut menuntut seseorang untuk bisa melakukan interaksi sosial dan mempunyai keterampilan sosial.

c. Demi kesejahteraan emosional dan fisik.

Tanpa jaringan sosial yang kuat dengan anggota keluarga, teman dekat, dan kenalan, orang rentan terhadap masalah mengatasi tuntutan di sekitar mereka dan berakhir dengan berbagai masalah psikologis.

7. Pengembangan kecerdasan interpersonal

Menurut Lwin (2008:206) bahwa untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dapat diisi dengan beberapa permainan dan aktivitas yang dapat digunakan untuk mengembangkan setiap aspek kecerdasan interpersonal siswa.

Menurut Jasmine, (2007: 27) dalam kecerdasan interpersonal metode belajar bersama mungkin sangat baik dipersiapkan bagi mereka, dan boleh jadi para perancang aktivitas belajar bersama (pembelajaran kooperatif) sebagai metode pengajaran juga mempunyai jenis kecerdasan ini.

Menurut Armstrong, (2013, 64) cara mengajar kecerdasan interpersonal adalah

- a. Aktivitas pengajaran: pembelajarn kooperatif, pengajaran kelompok, keterlibatan masyarakat, pertemuan-pertemuan sosial, simulasi.
- b. Materi pengajaran: papan permainan, perlengkapan pesta, alat peraga untuk bermain peran atau drama.
- c. Strategi instruksional: mengajar berkolaborasi, berinteraksi.
- d. Contoh gerakan pendidikan: pembelajaran kooperatif
- e. Contoh ketrampilan presentasi guru: berinteraksi dengan para siswa secara dinamis
- f. Contoh aktivitas untuk memulai sebuah pelajaran: “Beralihlah ke tetangga dan berbagilah.....”

Berdasarkan pemaparan diatas penelitian ini, dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal akan digunakan model pembelajaran kooperatif dan mengandung unsur permainan. Diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif dengan unsur permainan akan bisa mengoptimalkan pengembangan kecerdasan interpersonal siswa. Alasan dalam pemilihan metode permainan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal karena, dunia anak adalah dunia bermain, sehingga siswa akan lebih senang bila dalam pembelajarannya itu berupa kegiatan bermain.

B. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afaktif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta

didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2015:62). Hamalik menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola pembuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik (Kunandar, 2015:62). Sujana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Susanto (2013 : 5), hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan oleh Nawawi dalam (Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu gambaran keberhasilan siswa dalam memahami dan mempelajari materi yang disampaikan oleh guru baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar merupakan *output* nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang diberikan.

2. Ranah Hasil Belajar

Menurut Bloom (Sudaryono, 2013:42) ada tiga ranah atau *domain* besar yang selanjutnya disebut taksonomi, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affactive domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotor domain*). Dalam konteks evaluasi hasil belajar, maka ketiga aspek itulah yang harus dijadikan sasaran dalam kegiatan evaluasi hasil belajar, yaitu: (a) apakah siswa sudah dapat memahami semua bahan atau materi pelajaran yang telah diberikan pada mereka? (b) apakah siswa sudah dapat menghayatinya? (c) apakah materi pelajaran yang telah diberikan tersebut sudah dapat dipraktikkan secara konkret dalam kehidupannya sehari-hari?

Menurut Mukhtar (Sudaryono, 2013:43), ada tiga aspek taksonomi yaitu: Ranah kognitif (*cognitive domain*), menurut bloom dan kawan-kawan mencakup: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehesion*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Ranah Afektif (*affective domain*) menurut taksoomi Krathwohl, Bloom, dan kawan-kawan meliputi: Penerimaan (*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian atau penentuan sikap (*valuing*), organisasi (*organization*), pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*). Ranah Psikomotorik (*psycomotory domain*) menurut klasifikasi Simpson mencakup: Persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan yang terbiasa (*mechanical response*), gerakan yang kompleks

(*complex response*), penyesuaian pola gerakan (*adjustment*), dan kreativitas (*creativity*).

a. Ranah kognitif (*cognitive domain*)

Menurut Sudaryono, (2012: 43) ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Artinya, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk kedalam ranah kognitif.

b. Ranah afektif (*affective domain*)

Menurut Sudaryono, (2012: 46) ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

c. Ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*)

Menurut Sudaryono, (2012: 47) ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (kecenderungan untuk berperilaku)

Sesuai teori diatas dapat disimpulkan bahwa aspek dalam hasil belajar terdiri atas tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif meliputi pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehesion*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Ranah afektif (*affective*

domain) meliputi penerimaan (*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian atau penentuan sikap (*valuing*), organisasi (*organization*), pembentuk pola hidup (*characterization by a value or value complex*). Ranah psikomotorik (*psychomotor domain*) meliputi ketrampilan (*skill*), persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan yang terbiasa (*mechanical response*), gerakan yang kompleks (*complex response*), penyesuaian pola gerakan (*adjustment*), dan kreativitas (*creativity*).

Dalam penelitian ini aspek hasil belajar yang akan diteliti adalah aspek hasil belajar kognitif yang meliputi pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan peneliti dalam pengukuran hasil belajar tidak menggunakan aspek afektif dan psikomotorik dikarenakan ada beberapa faktor yaitu dalam penelitian hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik membutuhkan waktu yang lama dalam pengamatannya, dalam pengumpulan datanya juga memerlukan waktu.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Gestalt (dalam Susanto, 2013: 12), belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi dua

hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan. Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2013: 12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

a. Faktor *internal*

Faktor *internal* merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor *eksternal*

Faktor *eksternal* adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang dikemukakan diatas, bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, faktor-faktor tersebut adalah faktor *internal* dan *eksternal*. Faktor *internal* adalah faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta

kondisi fisik dan kesehatan. Faktor *eksternal* adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor yang datang dari lingkungan meliputi: sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, sekolah, dan masyarakat.

4. Fungsi Hasil Belajar

Menurut Kunandar, (2015:68-69) mengemukakan bahwa fungsi hasil belajar peserta didik yang dilakukan guru adalah:

- a. Menggambarkan seberapa dalam seseorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi tertentu. Dalam penilaian maka akan diperoleh informasi tingkat pencapaian kompetensi peserta didik (tuntas atau belum tuntas).
- b. Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan (sebagai bimbingan).
- c. Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan peserta didik serta sebagai alat diagnosis yang membantu guru menentukan apakah peserta didik perlu mengikuti remedial atau pengayaan. Dengan penilaian guru dapat mengidentifikasi kesulitan peserta didik untuk selanjutnya dicari tindakan untuk mengatasinya. Dengan penilaian guru juga dapat mengidentifikasi kelebihan atau keunggulan dari peserta didik untuk

selanjutnya diberikan tugas atau proyek yang harus dikerjakan oleh peserta didik sehingga sebagai pengembangan minat dan potensinya.

- d. Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung guna perbaikan proses pembelajaran berikutnya. Dengan penilaian guru bisa mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran untuk selanjutnya dicari tindakan perbaikannya. Salah satu cara yang digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran disamping dari hasil belajar peserta didik, juga dapat diperoleh dari respons atau tanggapan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Teknik untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan guru bisa dengan menyusun instrumen berupa angket atau kuesioner yang terdiri dari beberapa pernyataan (3-5) yang isinya bagaimana perasaan atau sikap peserta didik terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.
- e. Kontrol bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik. Dengan melakukan penilaian hasil pembelajaran, maka guru dan sekolah dapat mengontrol tingkat kemajuan hasil belajar peserta didik, yakni berapa persen yang tingkat tinggi, berapa persen yang tingkat sedang dan berapa persen yang tingkat rendah. Dari peta tingkat kemajuan hasil belajar peserta didik, maka guru dan sekolah dapat menyusun program untuk meningkatkan kemajuan hasil belajar peserta didik.

5. Tujuan dan Manfaat Hasil Belajar

Menurut Kunandar, (2015:70) tujuan dari hasil belajar peserta didik adalah:

- a. Melacak kemajuan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi, yakni menurun atau meningkat. Guru bisa menyusun profil kemajuan peserta didik yang berisi pencapaian hasil belajar secara periodik.
- b. Mengecek keterkecapaian kompetensi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui apakah peserta didik telah menguasai kompetensi tersebut ataukah belum menguasai. Selanjutnya dicari tindakan tertentu bagi yang belum menguasai kompetensi tertentu.
- c. Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui kompetensi mana yang telah dikuasai.
- d. Menjadi umpan balik untuk perbaikan bagi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih dibawah standar (KKM)

Manfaat hasil belajar bagi guru adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui tingkat kompetensi selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka kemajuan

hasil belajar peserta didik selama dan setelah proses pembelajaran dapat diketahui.

- b. Pemberiaan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya dalam proses pencapaian kompetensi. Artinya, dengan melakukan penilaian maka dapat diperoleh informasi berkaitan dengan materi yang belum dikuasai peserta didik dan materi yang dikuasai peserta didik.
- c. Memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka dapat mengetahui perkembangan hasil belajar dan sekaligus kesulitan yang dialami peserta didik, sehingga dapat dilakukan program tindak lanjut melalui pengayaan atau remedial.
- d. Umpan balik bagi guru dalam memperbaiki model, metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka guru dapat melakukan evaluasi diri terhadap keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.
- e. Memberikan pilihan alternatif penilaian kepada guru. Artinya, dengan melakukan penilaian maka guru dapat mengidentifikasi dan menganalisis terhadap teknik penilaian yang digunakan oleh guru, apakah sudah sesuai dengan karakteristik materi atau belum. Hal ini disebabkan kesalahan dalam menentukan teknik penilaian berakibat informasi tingkat pencapaian yang diperoleh peserta didik tidak akurat.

f. Memberikan informasi kepada orang tua tentang mutu dan efektifitas pembelajaran yang dilakukan sekolah. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka orang tua dapat mengetahui apakah sekolah menyelenggarakan pendidikan dengan baik atau tidak. Hal ini juga sebagai bentuk akuntabilitas publik, karena sekolah adalah institusi publik yang harus mempertanggungjawabkan kinerja kepada masyarakat. Oleh karena itu, seyogyanya setiap hasil penilaian peserta didik diinformasikan kepada orang tua peserta didik.

Sesuai tujuan dan manfaat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan hasil belajar adalah sebagai alat pelacak ketercapaian serta mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai siswa dan sebagai acuan siswa untuk meningkatkan hasil belajar yang sudah diperoleh, dan manfaat hasil belajar adalah sebagai gambaran untuk guru dan siswa untuk mengetahui ketercapaian siswa dalam mengikuti pembelajaran dan sebagai pedoman guru untuk mengatasi dan memperbaiki kualitas hasil belajar siswa agar mencapai tujuan sesuai yang diharapkan.

C. *Teams Games Tournament (TGT)*

1. Pengertian *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model

pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. (Fathurrohman, 2016: 55). Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa mengairahkan semangat belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. TGT adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward (Trianto, 2010:83). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Sesuai pengertian diatas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa.

2. Tahapan-tahapan *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (Fathurrohman, 2016:56-59), pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 tahapan, yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, model pembelajaran TGT memiliki langkah-langkah (*sintaks*) sebagai berikut:

a. Tahap penyajian kelas (*class precentation*).

Bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau sesuatu ceramah-diskusi yang dilakukan oleh guru. Namun, presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan menemukan kelompok. Pada kegiatan ini siswa kerja lebih dahulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atau upaya mereka sendiri.

Presentasi kelas dalam TGT berbeda dari pengajaran biasa sebab dalam presentasi tersebut harus jelas-jelas fokus pada unit TGT tersebut. Dengan cara ini, siswa menyadari bahwa mereka harus sungguh-sungguh memperhatikan persentasi kelas tersebut. Dengan demikian, akan membantu mereka dalam *tournament* atau pertandingan dengan baik dan skor *tournament* mereka menentukan skor timnya.

b. Belajar dalam kelompok (*teams*).

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim sudah belajar. Secara lebih spesifik, tujuannya adalah untuk mempersiapkan semua anggota tim agar dapat mengerjakan kuis dengan baik.

Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS atau bahan ajar lain, lembaga atau proyek yang telah punya LKS siap pakai atau dapat dibuat sendiri oleh guru. Ketika siswa mendiskusikan masalah bersama dan membandingkan jawaban, kerja tim yang paling dilakukan adalah membetulkan setiap kekeliruan atau miskonsepsi apabila teman sesama tim membuat kesalahan.

Kerja tim tersebut merupakan ciri terpenting TGT. Pada setiap saat, penekanan diberikan kepada anggota tim agar melakukan yang terbaik untuk timnya, dan pada tim sendiri agar melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya. Tim tersebut menyediakan dukungan teman sebaya untuk kinerja akademik yang memiliki pengaruh berarti pada pembelajaran, dan tim yang menunjukkan saling

peduli dan hormat. Hal itulah yang memiliki pengaruh yang berarti pada hasil-hasil belajar.

c. *Games tournament*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Oleh karena itu, pernyataan-pernyataan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Dalam permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja *tournament* ditempati 5-6 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja *tournament* diusahakan setiap peserta homogen.

Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu, permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci diletakkan terbalik diatas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian nomor soal dan diberikan pada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya, soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.

Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang kali pertama memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu diberikan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan. Disamping itu, posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Di sini, permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal. Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain.

Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya, setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Kemudian, setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota

kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

d. Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlah skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain Dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Tabel 2 Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain Dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	60
<i>High Middle Scorer</i>	40
<i>Low Scorer</i>	20

Dengan keterangan sebagai berikut:

Top Scorer (skor tertinggi), *High Middle Scorer* (skor tinggi), *Low Middle Scorer* (skor rendah), *Low Scorer* (skor terendah).

Tabel 3 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 – 39	Tim Kurang Baik
40 – 44	Tim Baik
45 – 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Istimewa

Menurut Slavin, (2008: 166-167) komponen atau langkah-langkah dalam pembelajaran TGT sebagai berikut:

a. Presentasi kelas

Pertama-tama materi diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pembelajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audio visual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b. Tim

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

Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c. *Game*

Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang 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 nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. *Turnament*

Turnament adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berpresentasi tinggi sebelumnya pada meja I, tiga

berikutnya pada meja II, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada setiap meja “naik tingkat” kemeja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5), skor tertinggi kedua tetap tinggal dimeja yang sama, dan skor terendah “diturunkan”.

e. Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan terdapat empat tahap dalam penerapan model pembelajaran TGT yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran yakni

- 1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*), dimana guru memberikan materi secara singkat, biasanya dalam penyajian materi ini dilakukan dengan metode ceramah.
- 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), pembentukan kelompok yang dilakukan guru kepada siswa beranggotakan 4 – 6 siswa. Dimana setiap anggota kelompok diharuskan untuk belajar bersama atau berdiskusi bersama guna untuk menguasai materi.
- 3) *Games*, Para siswa memainkan game dalam kemampuan yang homogen.

- 4) *Tournament*, sebuah struktur dimana game berlangsung.
- 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*), memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.

3. Prosedur *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut (Fathurrohman, 2016:59-60) Sementara itu, pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja *tournament* (3orang, kemampun setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.
2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
3. Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
4. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
5. Jika penantang I dan II memiliki jawaban yang berbeda, mereka dapat, mengajukan jawaban secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
7. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.

8. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
9. Penghargaan sertifikat, tim super untuk kriteria atas tim sangat baik untuk kriteria tengah, dan tim baik untuk kriteria bawah. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

4. Keuntungan dan Kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (Fathurrohman, 2016: 60), keuntungan dan kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut

1. Para siswa didalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara *signefikan* lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
2. Meningkatkan perasaan atau prestasi siswa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
3. *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
4. *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan kooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

6. *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan kehadiran siswa disekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skor atau perlakuan lain.

Sementara itu kelemahan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru

Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak hingga melewati waktu yang sudah ditetapkan kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

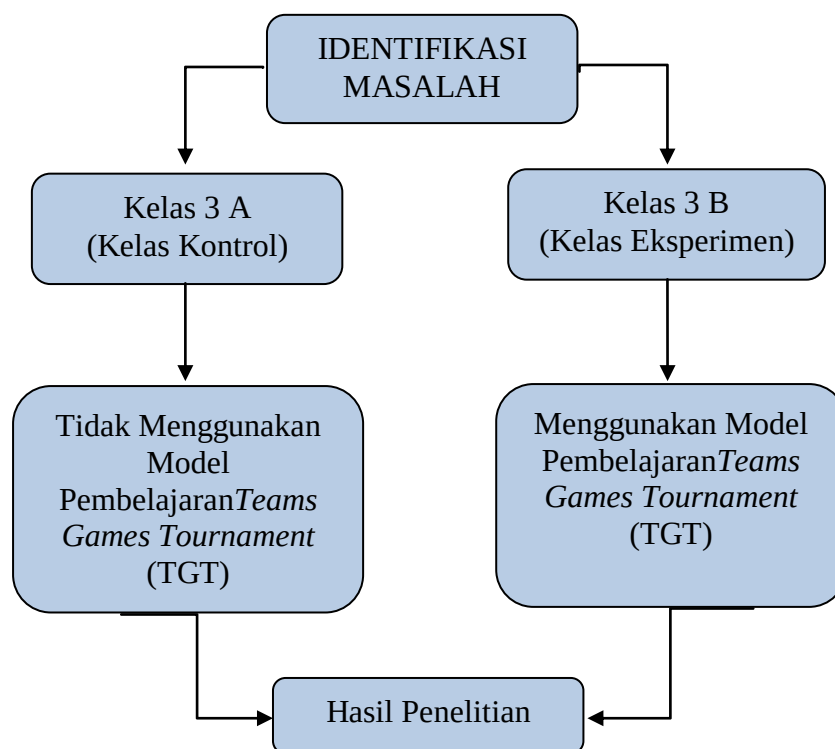
2. Bagi siswa

Masih adanya berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

D. Kerangka berpikir

Siswa sekolah dasar berada pada masa kanak-kanak akhir. Pada masa kanak-kanak akhir, siswa sudah mengenal adanya hubungan sosial yaitu hubungan dengan teman-temannya. Guru pada masa ini harus

bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal yang berguna untuk siswa memulai membangun hubungan sosial. Oleh karena itu, dalam pembelajaran selain mementingkan perkembangan kognitif seperti hasil belajar, guru juga harus memperhatikan kecerdasan interpersonal yang berguna bagi siswa dalam tahap awal membentuk hubungan sosial dengan siswa lainnya. Kerangka pemikiran dalam pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar mata pelajaran matematika. Maka diberikan bantuan berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sehingga siswa diharapkan mendapatkan pengaruh dari model pembelajaran TGT dalam peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar terutama pada pembelajaran matematika. Untuk lebih jelasnya kita dapat melihat pada bagan berikut :



Gambar 1 Kerangka Pikiran

E. Hipotesis

Berdasarkan definisi teori variabel penelitian dan kerangka pemikiran diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar kelas 3 di SD N Kowangan Temanggung.

F. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Hasil penelitian Lis Fatmawati tahun 2013 yang berjudul “Keefektifan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan, efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan prestasi belajar IPS siswa. Keefektifan dilihat dari peningkatan hasil tes sebelum perlakuan dan hasil tes setelah perlakuan. Peningkatan kecerdasan interpersonal siswa sebesar 14,14 ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata tes sebelum perlakuan 87,54 menjadi 101,68 pada rata-rata tes setelah perlakuan, dengan skor maksimal ideal sebesar 120. Peningkatan prestasi belajar IPS siswa ditunjukkan dengan peningkatan sebesar 4,16 dari skor rata-rata tes sebelum perlakuan 18,23 menjadi 22,39 pada hasil tes setelah perlakuan, dengan skor maksimal ideal sebesar 25.
- b. Hasil penelitian Muawanah tahun 2015 yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap

Hasil Belajar Peserta Didik Pokok Bahasan Bangun Ruang Sederhana Semester II Kelas IV Di MI Sultan Fatah Demak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada pokok bahasan bangun ruang sederhana berbeda secara nyata dari rata-rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata kelas eksperimen $x = 64,32$ dan rata-rata kelas kontrol $x = 55,61$. Hal tersebut nampak bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada pokok bahasan bangun ruang sederhana balok dan kubus lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TeamGames Tournament (TGT)* efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan bangun ruang sederhana balok dan kubus.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen ini adalah rancangan eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Research*). Penelitian kuasi eksperimen (*Quasi Eksperimental Research*) ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen, namun pemilahan kedua kelompok tersebut tidak dengan teknik random. Menurut (Nasir & Moh, 2011:63) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek peneliti serta adanya kontrol. Darmawan (2013:226) menambahkan, penelitian eksperimen kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh atau tindakan atau *treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain.

Tujuan umum penelitian eksperimen adalah untuk meneliti pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda. Menurut Sugiyono, (2013: 8) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau

statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016: 8).

Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini yang mendapatkan perlakuan kelompok eksperimen diberi model pembelajaran *Teams Geams Tournaments* (TGT) sedangkan pada kelompok kontrol tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Geams Tournaments* (TGT).

Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah *control group pre test-post test design*. Desain tersebut digambarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4
Disain Penelitian Eksperimen

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	—	O ₂

Keterangan :

X : Perlakuan Model Pembelajaran *Teams Geams Tournaments* (TGT)

O₁ : *Pre Test*

O₂ : *Post Test*

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 38).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi:

(1) variabel independen (bebas), yaitu variabel yang menjelaskan dan

memengaruhi variabel lain, dan (2) variabel dependen (terikat), yaitu variabel yang dijelaskan dan dipengaruhi oleh variabel independen.

1. Variabel independen

Variabel independen (X) adalah variabel yang sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, dan anteseden. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel ini memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono, 2016: 39). Variabel independen dalam penelitian ini adalah (X) : Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

2. Variabel Ipendenden

Variabel dependen (Y) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016: 39). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah (Y₁) : Kecerdasan interpersonal.
(Y₂) : Hasil belajar matematika.

C. Definisi operasional variabel penelitian

Pada bagian ini penelitian menjelaskan mengenai batasan oprasional terhadap variabel-variabel penelitian. Definisi oprasional variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Kemampuan ini melibatkan penggunaan kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum. Instrumen pengumpulan data, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data yang utama dengan indikator mempunyai banyak teman, memiliki empati, menikmati permainan kelompok, berhubungan dengan orang lain, menikmati suasana ketika berada ditengah banyak orang, memahami dan berkomunikasi secara efektif, menengahi pertengkaran, menjadi pemimpin di sekolah maupun dirumah, menggunakan cara yang beragam untuk berhubungan dengan orang lain, mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa didalam menguasai pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam simbol angka dan diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Aspek dalam hasil belajar terdiri atas tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Pada penelitian ini, ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis),

dan evaluasi. Metode pengumpulan data yang digunakan pada ranah kognitif menggunakan tes.

3. *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada penelitian ini adalah dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4 sampai 6 orang siswa secara heterogen. Kemudian siswa memainkan permainan pengacaan kartu dengan anggota-anggota tim untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja pernyataan yang sesuai dengan angka tersebut.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 80).

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 (usia 8 – 10 tahun) SD Negeri Kowangan Temanggung yang berjumlah 40 anak.

2. Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 81). Populasi itu misalnya penduduk di wilayah tertentu, jumlah pegawai pada organisasi tertentu, jumlah guru dan murid di sekolah tertentu dan sebagainya. Sampel penelitian yang diteliti adalah seluruh populasi yang sudah ditentukan oleh peneliti yaitu semua siswa kelas 3 (usia 8 – 10 tahun) SD Negeri Kowangan Temanggung yang berjumlah 20 siswa kelas kontrol dan 20 siswa kelas eksperimen.

3. Teknik *sampling*

Teknik *sampling* adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2016: 81). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik total *sampling*, karena pengambilan anggota sampel diambil dari semua anggota populasi yang sudah ditentukan.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk memperoleh data yang diharapkan maka dalam suatu penelitian diperlukan teknik pengumpulan data. Langkah ini sangat penting karena data yang dikumpulkan nanti akan digunakan dalam menguji hipotesis. Dalam melakukan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan data yang diperlukan.

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut (Siregar, 2013: 19). Dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan untuk mengetahui keadaan, situasi, kondisi siswa serta guru dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas 3 SD Negeri Kowangan Temanggung. Kegiatan observasi ini dilakukan sebelum proses *treatment*(*pretest*) dan sesudah proses *treatment* selesai (*posttest*). Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui perubahan kecerdasan interpersonal yang terjadi pada siswa terutama siswa kelas III SD Negeri Kowangan.

2. Tes hasil belajar

Menurut Sudaryono, (2012: 102) tes pada umumnya dimaksudkan untuk mengukur aspek-aspek perilaku manusia, seperti aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), maupun aspek keterampilan (psikomotor). Hal yang hendak diukur adalah tingkat penguasaan peserta didik terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini, tes hasil belajar yang ingin diukur adalah aspek kognif siswa guna dilakukan untuk mengukur dalam penguasaan dan kemampuan siswa secara individual dengan cakupan ilmu pengetahuan yang telah dilakukan oleh para guru. Tes hasil belajar pada penelitian ini

dilakukan dua kali yaitu *pre test* (tes awal) dan *post test* (tes akhir) menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Soal yang digunakan menggunakan materi yang sedang diajarkan di kelas 3 SD Negeri Kowangan Temanggung.

F. Prosedur penelitian

Penelitian ini terdapat beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap persiapan

a. Persiapan materi dan alokasi waktu penelitian

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Alokasi waktu untuk penelitian ini masing-masing adalah 2 x 35 menit

b. Persiapan alat, sumber, bahan dan media penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kamera untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Sumber yang digunakan adalah buku paket matematika BSE kelas III SD. Bahan yang digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah PABERTAK atau bisa disebut dengan papan berpetak untuk menghitung luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang.

c. Persiapan instrumen

Instrumen penelitian yang disiapkan adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal

siswa saat proses pembelajaran, soal *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa kelas III, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah instrumen yang digunakan sebagai panduan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournamen* (TGT). Instrumen penelitian yang sudah jadi kemudian dinilai oleh ahli (*expert judgement*) yaitu validator yang ahli di bidangnya dimana validator dalam penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam bidang psikologi dan pendidikan matematika, serta guru kelas III sekolah dasar untuk menguji kelayakan instrumen terhadap apa yang hendak diukur. Instrumen yang dinilai oleh ahli adalah RPP dan lembar observasi, RPP dinilai oleh dosen ahli dan guru ahli kelas III SD dan lembar observasi dinilai oleh dua dosen ahli. Soal yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen dan kontrol sebelumnya peneliti menggunakan kelas III SD Rambeanak 2 Magelang sebagai *respondent tryout*. Hasil *tryout* dianalisis untuk menguji validitas dan reabilitas soal, nomor soal yang valid digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* untuk proses penelitian kelas eksperimen dan kontrol di SD Negeri Kowangan Temanggung.

d. Penentuan subjek dan izin penelitian.

Subjek penelitian ditentukan sebelum pelaksanaan penelitian dimana peneliti menentukan subjek yang akan diteliti

meliputi populasi dan sampel penelitian baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen yang akan diteliti oleh peneliti.

Ijin penelitian dilakukan oleh peneliti setelah menentukan subyek penelien, surat ijin penelitian dibuat untuk meminta ijin kepada pihak lembaga sekolah sebelum melaksanakan penelitian di sekolah yang sudah ditentukan sebelumnya.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

a. Pelaksanaa *pre-test*

Pada tahap ini pengukuran awal dilakukan dengan observasi untuk mengetahui kecerdasan interpersonal dan siswa diberi soal *pre-test* untuk dikerjakan secara mandiri. Hal ini bertujuan untuk mengetahui atau mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberi *treatment*.

b. Pemberian tindakan (*treatment*)

Tindakan yang diberikan kepada siswa adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya.

c. Pelaksanaan *post-test*

Setelah pembelajaran selesai siswa diberi *post-test* untuk mengukur sejauh mana penguasaan konsep siswa setelah dilaksanaantreatmentdan peneliti melakukan pengukuran akhir

dilakukan dengan menggunakan observasi setelah diberi perlakuan lalu membandingkan hasil observasi akhir dengan hasil observasi awal dengan menggunakan.

3. Tahap analisis data

Analisis data yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data secara kuantitatif yaitu dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test dengan uji *Mann Whitney*.

4. Tahap pembuatan kesimpulan

Pada tahap ini akan dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan berdasarkan analisis data terhadap hipotesis yang telah dirumuskan.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas Instrumen

a. Validitas ahli (*Expert judgment*)

Validitas ahli merupakan suatu teknik penilaian instrument untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrument yang disertai dengan lembar validasinya kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, *structure* dan evaluasi dijadikan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrument. Validitas isi secara mendasar merupakan pendapat, baik pendapat dari sendiri atau orang lain. Instrumen yang divaliditaskan kepada ahli meliputi silabus, RPP, dan lembar observasi kecerdasan interpersonal. Validator ahli

instrumen isi dalam hal ini adalah:

- 1) Validator 1 : Ari suryawan, M.Pd selaku dosen matematika Universitas Muhammadiyah Magelang.
- 2) Validator 2 :Ela Minchah L.A. M.Psi.M.Psi selaku dosen psikologi Universitas Muhammadiyah Magelang.
- 3) Validator 3 :Edi Setyawibawa, S.Pd selaku guru kelas III SD Negeri Rambeanak 2.

b. Validitas tes

Widoyoko (2013:147) mengatakan bahwa butir instrumen dikatakan apabila memiliki sumbangan yang benar terhadap skor total. Instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor pada butir memiliki kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran ini dapat disebut *product momentpearson*. Rumus *product moment* sebagaiberikut :

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

Keterangan:

x : Skor yang diperoleh subyek dari seluruh item

y : Skor total yang diperoleh dari seluruh item

r_{xy} : Koefisien Korelasi

$\sum x$: Jumlah skor dalam distribusi x

$\sum y$: Jumlah skor dalam distribusi y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat dalam skor distribusi x

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat dalam skor distribusi y

$\sum xy$: Jumlah hasil kali dari x dan y

n : banyak responden

Butir soal dinyatakan valid jika r hasil observasi adalah positif dan lebih besar dari r tabel.

2. Reliabilitas instrumen

Reliabilitas artinya mampu mengukur apa yang hendak diukur. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf hasil belajar yang tinggi jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap (Arikunto, 2012: 100). Suatu instrumen dapat dikatakan tetap apabila instrumen tes tersebut mempunyai ketetapan hasil, artinya jika instrumen tersebut dikenakan pada sejumlah objek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya tetap.

Untuk mencari reliabilitas butir soal uraian, maka rumus yang digunakan adalah rumus *Alpha*, rumus tersebut sebagai berikut:

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

$$\text{Dengan } \sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \quad \text{atau} \quad \sigma_t$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

σ^2 = varians total

Berdasarkan taraf $\sigma = 5\%$ apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tes dikatakan reliabel (Arikunto, 2010: 223-224).

Uji reabilitas dilakukan dengan program SPSS versi 23,0 dengan taraf $\sigma = 5\%$ apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tes dikatakan reliabel. R_{tabel} untuk $n = 31$ yaitu 0,355. Hasil uji realibilitas menunjukkan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,944$. Dari uji reliabelitas tersebut diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil ini berarti instrumen soal dikatakan reliabel. Hasil uji reabilitas dapat dilihat pada lampiran 5.

H. Teknik analisis data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data hasil tes dan observasi dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka dilakukan analisis statistik untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok tersebut. Data yang telah diperoleh dari *pretest* sebelum *treatment* dan *posttest* setelah *treatment*. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditetapkan. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Noor, 2014: 174). Uji normalitas dilakukan dengan maksud untuk mengukur normalitas suatu data hasil belajar matematikasiswa dari kelas III A dan III B yang berjumlah 40 siswa. Uji normalitas untuk mengetahui bahwa

sampel dari populasi berdistribusi normal dari kenyataan. Ujnormalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan software *SPSS 23.0 for Windows*. Kreteria pengujian *Shapiro Wilk* adalah jika nilai signifikansi yang diperoleh $>$ taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi yang diperoleh $<$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal (Noor, 2014: 178).

2. Uji Homogenitas

Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian data yang sama (homogen). Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas varian data adalah uji statistik *One Way Anova* dengan perhitungan uji *Levene statistic* berbantuan software *SPSS 23.0 for Windows*. Homogenitas varian dilakukan dengan menggunakan angka *Levene Statistic* dengan kreteria pengujiannya apabila nilai signifikansi yang diperoleh $>$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka kedua varian homogen.

3. Uji *Mann Whitney*

Uji *Mann Whitney* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang tidak saling mempengaruhi atau saling bebas. Uji ini digunakan apabila terdapat salah satu atau beberapa kelompok tidak berdistribusi normal (Irwanto, 2012:56). Rumus uji *Mann Whitney* yang digunakan adalah:

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 - n_1)}{2} - \sum_{i=n_1+1}^{n_2} R_i$$

Keterangan :

U : nilai uji *Mann Whitney*

n_1 : jumlah sampel kelompok 1

n_2 : jumlah sampel kelompok 2

R_1 : ranking ukuran sampel

Pasangan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya adalah:

H_0 : tidak terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal dan hasil belajar matematika.

H_1 : terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal dan hasil belajar

Uji statistik yang digunakan adalah non – parametrik *Mann Whitney* dengan mengambil taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujianya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka H_0 diterima atau jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil penelitian

1. Hasil *tryout* instrumen penelitian

Tryout dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. *Tryout* instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui validitas dan ralibilitas, agar diperoleh kesimpulan penelitian yang benar. *Tryout* instrumen dilakukan terhadap kelas III di Sekolah Dasar Negeri Rambeanak 2 yang berjumlah 20 responden di luar sampel penelitian. *Tryout* dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2017. Jenis instrumen tes yang digunakan adalah tes obyektif (pilihan ganda) dengan jumlah item soal sebanyak 40 butir dengan 4 option. Kemudian hasil *tryout* dianalisis, berikut penjelasannya:

a. Uji validitas instrumen

4) Validitas ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayaan instrumen penelitian terhadap variabel yang akan diteliti. Validitas ahli instrumen ini dilakukan oleh tiga ahli, yaitu Ari suryawan, M.Pd selaku dosen matematika Universitas Muhammadiyah Magelang, Ela Minchah L.A. M.Psi.M.Psi selaku dosen psikologi Universitas Muhammadiyah Magelang dan yang merupakan guru kelas III di SD Negeri Rambeanak 2. Hasil validasi ahli terbagi menjadi dua nilai, yaitu nilai

perangkat pembelajaran (RPP) dan lembar penilai observasi untuk kecerdasan interpersonal siswa.

Hasil penelitian dari validator Ari suryawan, M.Pd memperoleh nilai 77 untuk perangkat pembelajaran RPP sehingga dapat digunakan dengan revisi sedikit dan nilai 70 untuk penilaian lembar observasi untuk kecerdasan interpersonal siswa hingga dapat digunakan dengan perbaikan sedikit. Hasil penelitian dari validator Ela Minchah L.A. M.Psi.M.Psi memperoleh nilai 80 untuk lembar observasi kecerdasan interpersonal siswa sehingga dapat digunakan dengan perbaikan sedikit. Hasil penelitiandari Edi Setyawibawa, S.Pd memperoleh nilai rata-rata 94 untuk perangkat pembelajaran RPP. Kesimpulan yang diperoleh dari dari validasi ahli adalah secara umum instrumen dapat digunakan, hanya saja masih ada sedikit yang harus diperbaiki.

5) Uji validitas instrumen

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Instrumen dikatakan valid jika instrumen itu dapat dipergunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang baik akan menghasilkan data yang benar dan penelitian yang bermutu. (Sugiyono, 2011: 121).

Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan uji *t test independent sample* dengan bantuan program *SPSS 23,0 for windows*. Kompetensi dasar dalam penelitian ini adalah menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang, dengan 40 soal dengan N jumlah 20 (jumlah sampel *tryout*). Kriteria butir soal yang valid adalah butir soal dengan nilai r_{hitung} lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5%.

Berdasarkan hasil *tryout* tes yang terdiri dari 40 butir soal, diperoleh 32 soal yang valid dan 8 soal dinyatakan tidak valid. Hasil uji validitas instrumen disajikan dalam Tabel 7

Hasil uji validitas diatas dapat diketahui bahwa nilai r_{hitung} pada 32 butir pertanyaan lebih besar dari pada nilai r_{tabel} . Nilai r_{tabel} pada taraf kesalahan 5 % dengan degree of freedom (df) = $n-2$ atau $20-2= 18$ sebesar 0,468.

b. Uji reliabilitas instrumen

Perhitungan reliabilitas dilakukan untuk Reliabilitas tes berarti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian berupa tes pada sampel yang berjumlah 20 terdapat 31 soal yang dapat dilihat pada Tabel 5

Tabel 5
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.944	31

Tabel 5 terlihat bahwa nilai reliabilitas instrumen sebesar 0.752 dengan jumlah soal sebanyak 32 butir soal. Hasil reliabilitas tersebut tergolong pada kategori tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut baik dan layak digunakan dalam penelitian.

2. Deskripsi data penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Kowangan terdiri atas kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas III A terpilih sebagai kelas kontrol terdiri atas 20 siswa sedangkan kelas III B terpilih sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 20 siswa. Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kecerdasan interpersonal dan hasil belajar matematika antara kelas kontrol yang menggunakan model konvensional (ceramah) dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mata pelajaran matematika. Data hasil belajar dan kecerdasan interpersonal siswa dalam penelitian ini menghasilkan dua macam data, yaitu data awal observasi kecerdasan interpersonal dan hasil belajar (*pretest*) serta data akhir observasi kecerdasan interpersonal dan hasil belajar (*posttest*) baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Berdasarkan data awal dan akhir tersebut maka diperoleh semua data kecerdasan interpersonal dan hasil belajar siswa. Deskripsi data sebelum dan sesudah dilakukan

dengan menggunakan perhitungan bantuan program *microsoft excel 2007* dan program SPSS (*software statistical package for social science*) versi 23.0 for windows.

a. Kecerdasan interpersonal

Deskripsi data dalam penelitian ini merupakan data observasi sebelum dan sesudah perlakuan. Data observasi sebelum perlakuan memberikan gambaran tentang kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa sebelum memperoleh *treatment* menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan data sesudah perlakuan memberikan gambaran hasil *treatment* setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Deskripsi data hasil observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel 6

Tabel 6
Deskripsi Data Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.

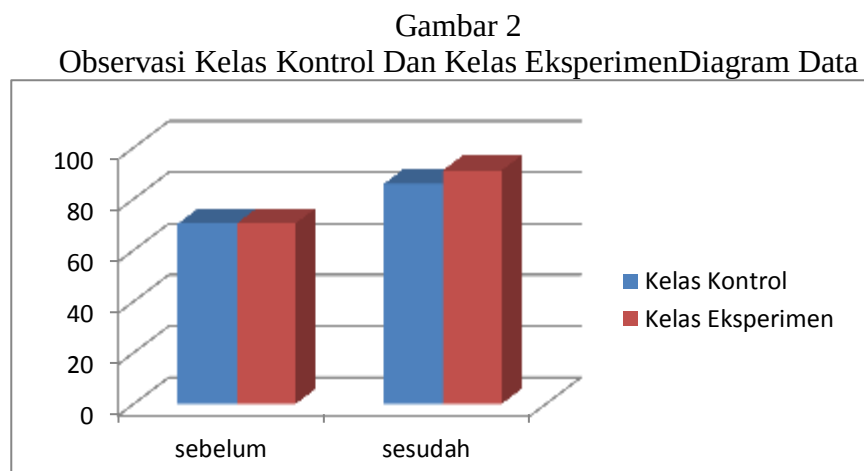
Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
Jumlah Sempel	20	20	20	20
Skor Minimum	62	79	63	84
Minimum Ideal	26	26	26	26
Skor Maksimum	81	92	81	99
Maksimum Ideal	104	104	104	104
Rata-Rata (X)	70,35	85,9	70,45	91,15
Standar Deviasi	5,67	4,06	4,64	4,31

Tabel 6 Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa masing-masing kelompok terdiri dari 20 siswa, dengan nilai minimum ideal 26 dan maksimum ideal 104. Data observasi kecerdasan interpersonal

siswa sebelum perlakuan berdasarkan kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan, skor minimum pada kelas kontrol 62, sedangkan pada kelas eksperimen 63 selisih 1. Skor maksimum yang diperoleh dalam kelas kelas kontrol memperoleh 81 dan eksperimen 81, skor maksimal yang diperoleh kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki skor yang sama. Rata-rata kelas kontrol memperoleh 70,35 dan kelas eksperimen 70,45, selisih rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,1. Setandar deviasai kelas kontrol 5,67 dan kelas eksperimen 4,64 dan selisih setandar deviasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 1,03.

Data observasi kecerdasan interpersonal siswa sesudah perlakuan berdasarkan kelas kontrol kelas eksperimen menunjukkan, skor minimum pada kelas kontrol 79, sedangkan pada kelas eksperimen 84 selisih 5. Skor maksimum yang diperoleh dalam kelas kelas kontrol memperoleh 92 dan eksperimen 99, skor maksimal yang diperoleh memiliki selisih 7. Rata-rata kelas kontrol memperoleh 85,9 dan kelas eksperimen 91,15, selisih rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 5,25. Setandar deviasai kelas kontrol 4,06 dan kelas eksperimen 4,31, selisih setandar deviasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,25. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kecerdasan interpersonal siswa pada kelas kontrol walaupun tidak sebesar kelas eksperimen Data observasi kelas

kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat lebih jelas dalam gambar 2 berikut:



1) Deskripsi Data Observasi Sebelum Perlakuan (*pretest*)

a) Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol (*pretest*)

Observasi sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kecerdasan interpersonal siswa sebelum pemberian perlakuan menggunakan model konvensional (ceramah). Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data observasi kecerdasan interpersonal siswa sebelum perlakuan (*pretest*) kelas kontrol.

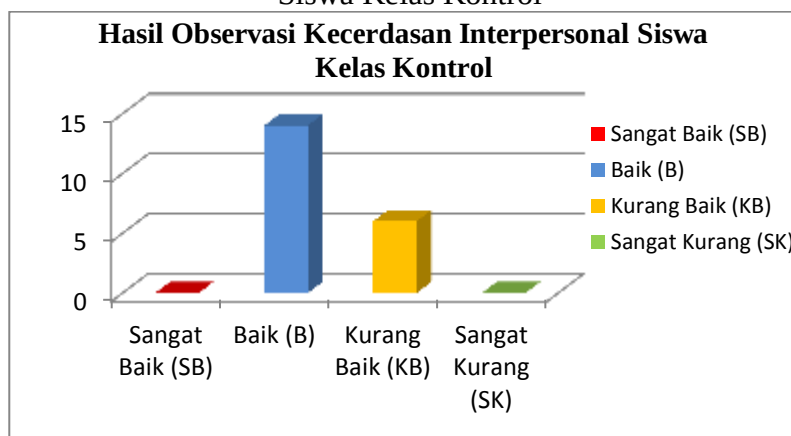
Tabel 7
Distribusi Hasil *Prtest* Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Presentase %	Rata-rata
Sangat Baik (SB)	86-104	-	0 %	70,35
Baik (B)	66-85	14	70 %	
Kurang Baik (KB)	46-65	6	30 %	

Sangat Kurang (SK)	26-45	-	0 %	
JUMLAH		20	100 %	

Berdasarkan perhitungan tabel distribusi hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol diatas diketahui mayoritas siswa yang mendapatkannilai 86 sampai 104 dengan kategori sangat baik diketahui tidak ada siswa yang mendapatkannilai sangat baik atau dengan persentase 0%, nilai 66 sampai 85 dengan jumlah 14 siswa atau 70%, dengannilai 46 sampai 65 terdapat 6 siswa atau 30% dari total jumlah siswa kelas kontrol dan tidak ada siswa siswa yang mendapatkannilai 26 sampai 45 dengan kategori sangat kurang atau dengan persentase 0%. Distribusi hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol dapat pula disajikan hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol dalam grafik berikut:

Gambar 3
Diagram Hasil *Pretest* Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol



b) Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen

Observasi sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kecerdasan interpersonal siswa sebelum pemberian perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data observasi kecerdasan interpersonal siswa sebelum perlakuan (*pretest*) kelas eksperimen.

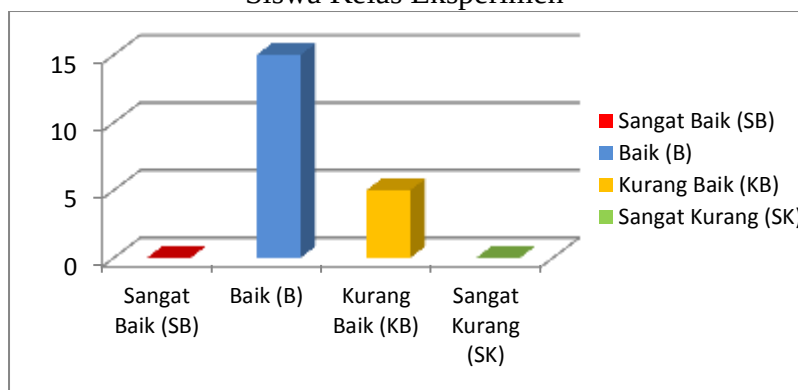
Tabel 8
Distribusi Hasil *Pretest* Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Presentase %	Rata-rata
Sangat Baik (SB)	86-104	-	0 %	70,45
Baik (B)	66-85	15	75 %	
Kurang Baik (KB)	46-65	5	25 %	
Sangat Kurang (SK)	26-45	-	0 %	
JUMLAH		20	100 %	

Berdasarkan perhitungan tabel distribusi hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas eksperimen diatas diketahui mayoritas siswa yang mendapatkannilai 66 sampai 85 dengan jumlah 15 siswa atau 75% dan dengannilai 46 sampai 65 terdapat 5 siswa atau 25% dari total jumlah siswa kelas eksperimen. Distribusi hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas eksperimen dapat pula disajikan hasil

observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas eksperimen dalam grafik berikut:

Gambar 4
Diagram Hasil *Pretest* Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen



Data hasil observasi kecerdasan interpersonal antara kelas kontrol menggunakan model konvensional (ceramah) dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) memiliki perbedaan yang tidak signifikan. Perbedaan yang tidak signifikan tersebut terlihat apabila hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan. Perbandingan observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

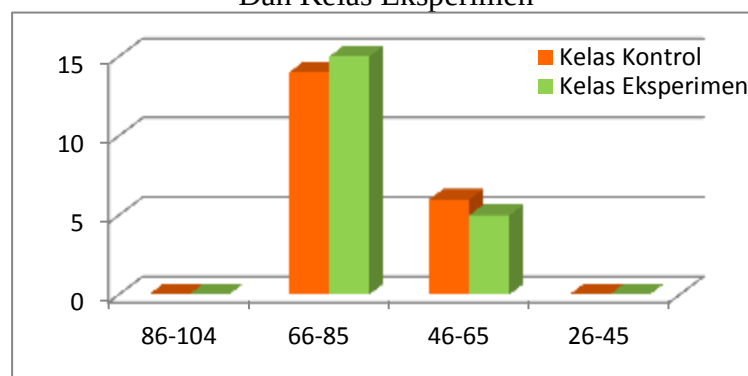
Tabel 9
Perbandingan Hasil *Pretest* Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Sangat Baik (SB)	86-104	-	-
Baik (B)	66-85	14	15

Kurang Baik (KB)	46-65	6	5
Sangat Kurang (SK)	26-45	-	-
JUMLAH		20	20

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai terendah pada kategori kurang baik kelas kontrol dan kelas eksperimen berada di nilai antara 46 sampai dengan 65 dengan jumlah siswa 6 untuk kelas kontrol dan 5 untuk kelas eksperimen. Diketahui pula nilai tertinggi pada kriteria baik kedua kelas berada di nilai 66 sampai dengan 85. Kelas kontrol dengan jumlah 14 dari total kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah 15 dari total jumlah kelas eksperimen. Kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh nilai yang merata atau hampir sama. Hal tersebut menunjukkan perbedaan yang tidak signifikan dari hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa sebelum perlakuan (*Pretest*). Perbedaan hasil observasi kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari gambar berikut:

Gambar 5
Diagram Perbandingan Hasil *Pretest* Observasi Kelas Kontrol
Dan Kelas Eksperimen



2) Deskripsi Data Observasi Setelah Perlakuan (*Posttest*)

a) Setelah Perlakuan Kelas Kontrol *Posttest*

Observasi setelah perlakuan (*Posttest*) adalah tahap akhir yang dilaksanakan setelah berakhirnya semua perlakuan. Observasi setelah perlakuan (*posttest*) pada kelas kontrol dilakukan untuk mengukur kecerdasan interpersonal setelah diberikan perlakuan menggunakan model konvensional (ceramah). Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data observasi kecerdasan interpersonal siswa setelah perlakuan (*posttest*) kelas kontrol.

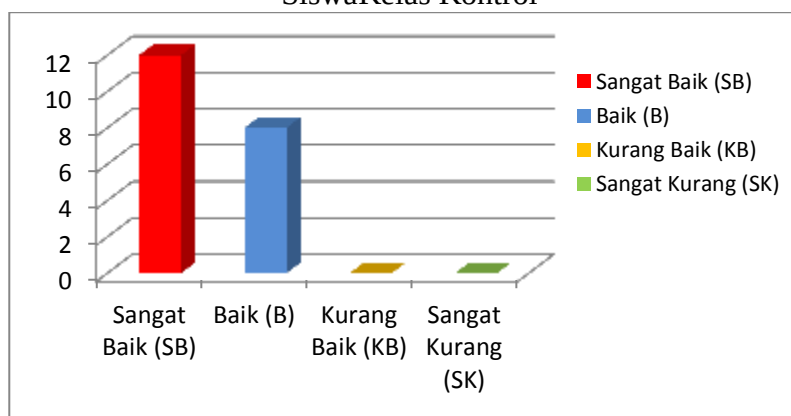
Tabel 10
Distribusi Hasil *Posstest* Observasi Kecerdasan Interpersonal
Siswa Kelas Kontrol

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Presentase %	Rata-rata
Sangat Baik (SB)	86-104	12	60 %	85,9
Baik (B)	66-85	8	40 %	
Kurang Baik (KB)	46-65	-	0 %	
Sangat Kurang (SK)	26-45	-	0 %	
JUMLAH		20	100 %	

Berdasarkan perhitungan tabel distribusi hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol diatas diketahui mayoritas siswa yang mendapatkan kategori sangat baik dengan nilai 86 sampai 104 dengan jumlah 12 siswa atau 60% dan dengan nilai 66 sampai 85 dengan kategori baik terdapat 8 siswa atau 40% dari total jumlah siswa kelas

kontrol. Distribusi hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol dapat pula disajikan hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol dalam grafik berikut:

Gambar 6
Diagram Hasil *Posttest* Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Kontrol



b) Setelah Perlakuan (*Posttest*) Kelas Eksperimen

Observasi setelah perlakuan pada kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemampuan kecerdasan interpersonal siswa setelah pemberian perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data observasi kecerdasan interpersonal siswa setelah perlakuan kelas eksperimen.

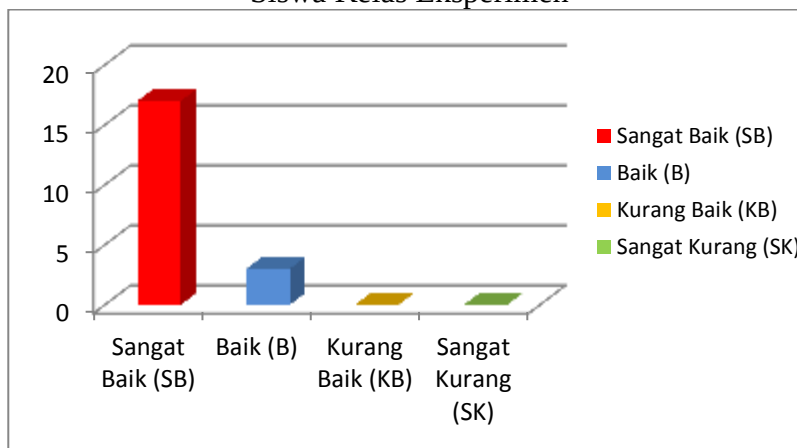
Tabel 11
Distribusi Hasil *Posttest* Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Presentase %	Rata-rata
Sangat Baik (SB)	86-104	17	85 %	91,15

Baik (B)	66-85	3	15 %	
Kurang Baik (KB)	46-65	-	0 %	
Sangat Kurang (SK)	26-45	-	0 %	
JUMLAH		20	100 %	

Berdasarkan perhitungan tabel distribusi hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas eksperimen diatas diketahui mayoritas siswa yang mendapatkannilai 86 sampai 104 dengan jumlah 17 siswa atau 85% dan dengannilai 66 sampai 85 terdapat 3 siswa atau 15% dari total jumlah siswa kelas eksperimen. Distribusi hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas eksperimen dapat pula disajika hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas eksperimen dalam grafik berikut:

Gambar 7
Diagram Hasil *Posttest* Observasi Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas Eksperimen



Data hasil observasi kecerdasan interpersonal antara kelas kontrol menggunakan model konvensional (ceramah) dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

memiliki perbedaan yang signifikan. Perbedaan yang signifikan tersebut terlihat apabila hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan. Perbandingan observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

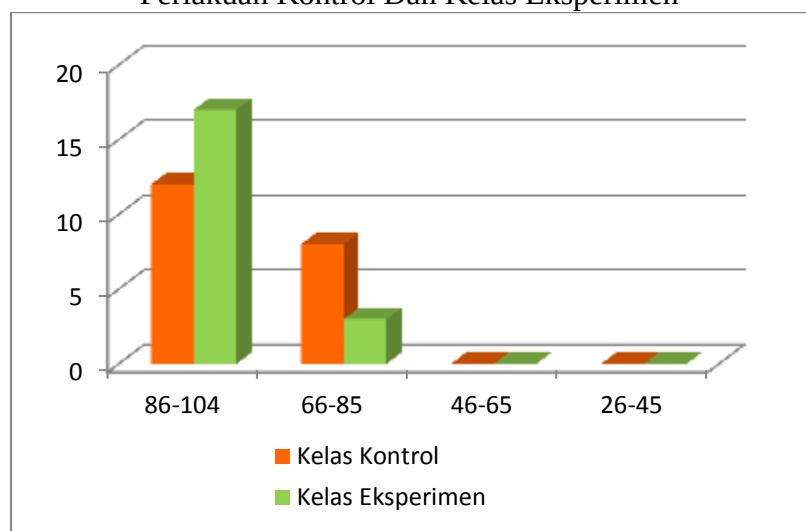
Tabel 12
Perbandingan Hasil *Posttest* Observasi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Sangat Baik (SB)	86-104	12	17
Baik (B)	66-85	8	3
Kurang Baik (KB)	46-65	-	-
Sangat Kurang (SK)	26-45	-	-
JUMLAH		20	20

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai terendah pada kategori kurang baik kelas kontrol dan kelas eksperimen berada di nilai antara 66 sampai dengan 85 dengan jumlah siswa 8 untuk kelas kontrol dan 3 untuk kelas eksperimen. Diketahui pula nilai tertinggi pada kriteria baik kedua kelas berada di nilai 86 sampai dengan 104. Kelas kontrol dengan jumlah 12 dari total kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah 17 dari total jumlah kelas eksperimen. Kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh nilai yang tidak sama, nilai yang diperoleh lebih tinggi kelas eksperimen memiliki selisih 5. Hal tersebut menunjukkan

perbedaan yang signifikan dari hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa sesudah perlakuan (*treatment*). Perbedaan hasil observasi kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari gambar berikut:

Gambar 8
Diagram Perbandingan *Posttest* Hasil Observasi Kelas Setelah Perlakuan Kontrol Dan Kelas Eksperimen



b. Hasil Belajar Matematika

Seperti pada kecerdasan interpersonal, untuk hasil belajar Matematika juga dilakukan tes sebelum perlakuan yang merupakan tindakan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum perlakuan memberikan gambaran tentang hasil belajar matematika yang dimiliki siswa sebelum memperoleh *treatment* menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan data sesudah perlakuan memberikan gambaran hasil *treatment* setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Deskripsi data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel 16

Tabel 13
Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.

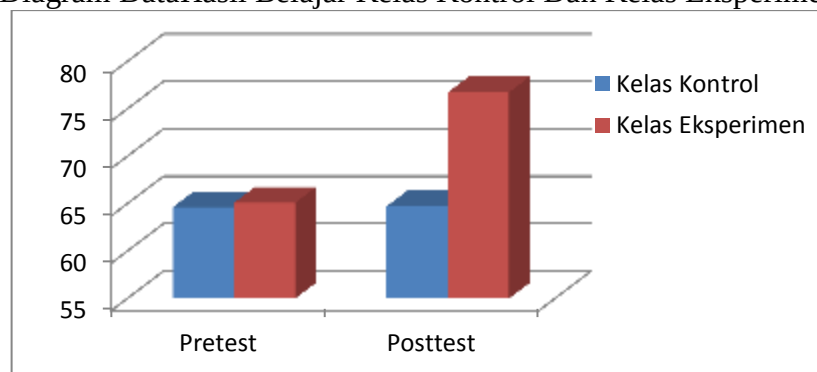
Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sempel	20	20	20	20
Skor Minimum	46	46	33	46
Minimum Ideal	0	0	0	0
Skor Maksimum	86	86	93	100
Maksimum Ideal	100	100	100	100
Rata-Rata (X)	64,65	64,10	64,7	76,75
Standar Deviasi	11,66	13,14	16,87	17,16

Tabel 13 Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa masing-masing kelompok terdiri dari 20 siswa, dengannilai minimum ideal 0 dan maksimum ideal 100. Data hasil belajar matematika *pretest* berdasarkan kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan, skor minimum pada kelas kontrol 46, sedangkan pada kelas eksperimen 33 selisih 13. Skor maksimum yang diperoleh dalam kelas kelas kontrol memperoleh 86 dan eksperimen 93, skor maksimal yang diperoleh kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki selisih 7. Rata-rata kelas kontrol memperoleh 64,65 dan kelas eksperimen 64,75, selisih rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,1. Setandar deviasai kelas kontrol 11,66 dan kelas eksperimen 13,14 dan selisih setandar deviasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 1,48.

Data hasil belajar *posttest* berdasarkan kelas kontrol kelas eksperimen menunjukkan, skor minimum pada kelas kontrol 46, sedangkan pada kelas eksperimen 46, skor minimum yang diperoleh kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki skor yang sama. Skor

maksimum yang diperoleh dalam kelas kelas kontrol memperoleh 86 dan eksperimen 100, skor maksimal yang diperoleh memiliki selisih 14. Rata-rata kelas kontrol memperoleh 65,10 dan kelas eksperimen 76,75, selisih rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 11,65. Setandar deviasi kelas kontrol 13,14 dan kelas eksperimen 17,16, selisih setandar deviasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 4,02. Hal tersebut menunjukkan adanya sedikit kenaikan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol dan tidak seperti dengan peningkatan hasil belajar yang dimiliki pada kelas eksperimen. Data hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat lebih jelas dalam gambar 9 berikut:

Gambar 9
Diagram Data Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen



1) Deskripsi Data *Pretest*

a) *Pretest* Kelas Kontrol

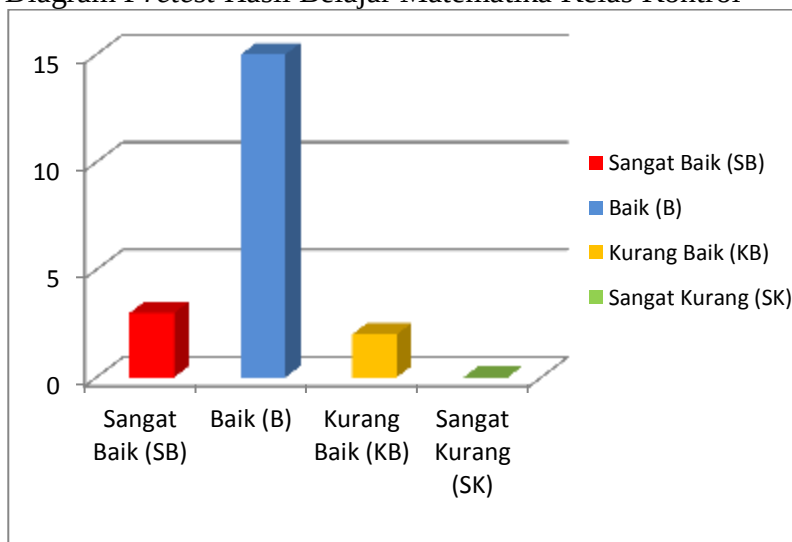
Pretest pada kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar siswa sebelum pemberian perlakuan menggunakan model konvensional (ceramah). Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data *pretest* hasil belajar matematika kelas kontrol.

Tabel 14
Distribusi *Pretest* Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Presentase %	Rata-rata
Sangat Baik (SB)	76-100	3	25 %	65
Baik (B)	51-75	15	75 %	
Kurang Baik (KB)	26-50	2	10 %	
Sangat Kurang (SK)	0-25	0	0 %	
JUMLAH		20	20	

Berdasarkan perhitungan tabel distribusi *pretest* kelas kontrol diatas diketahui mayoritas siswa yang mendapatkannilai 76 sampai 100 dengan jumlah 3 siswa atau 35%, dengannilai 51 sampai 75 terdapat 15 siswa atau 75% , yang mendapatkannilai 26 sampai 50 adalah 2 siswa atau 10% dan siswa yang berada dikategori sangat kurang dengannilai 0 sampai 25 tidak ada atau 0%. Distribusi *pretest* hasil belajar siswa kelas kontrol dapat pula disajikan dalam grafik berikut:

Gambar 10
Diagram *Pretest* Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol



b) *Posttest* Kelas Eksperimen

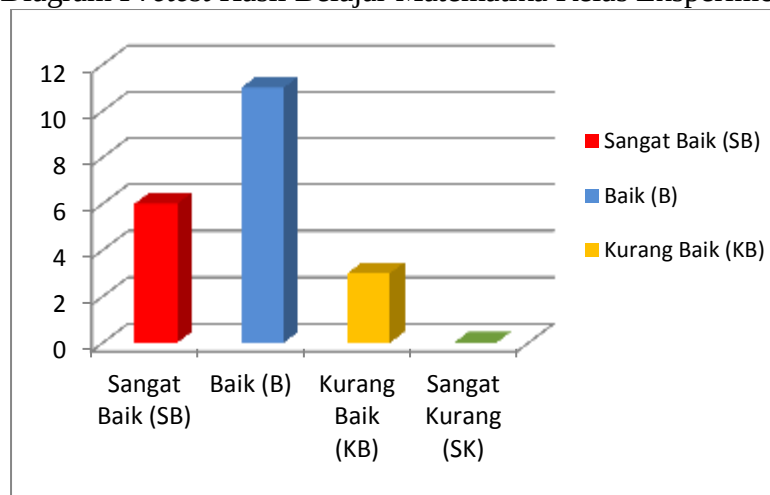
Pretest pada kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar siswa sebelum pemberian perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data *pretest* hasil belajar matematika kelas eksperimen.

Tabel 15
Distribusi *Pretest* Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Presentase %	Rata-rata
Sangat Baik (SB)	76-100	6	30 %	64.7
Baik (B)	51-75	11	55 %	
Kurang Baik (KB)	26-50	3	15 %	
Sangat Kurang (SK)	0-25	0	0 %	
JUMLAH		20	100 %	

Berdasarkan perhitungan tabel distribusi hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas eksperimen diatas diketahui mayoritas siswa yang mendapatkannilai 76 sampai 100 dengan jumlah 6 siswa atau 30%, dengannilai 51 sampai 75 terdapat 11 siswa atau 55%, nilai 26 sampai 50 berjumlah 3 siswa atau 15% dan siswa dengannilai 0 sampai 25 tidak ada atau 0% dari total jumlah siswa kelas eksperimen. Distribusi *pretest* hasil belajar matematika kelas eksperimen dapat pula disajikan dalam grafik berikut:

Gambar 11
Diagram *Pretest* Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen



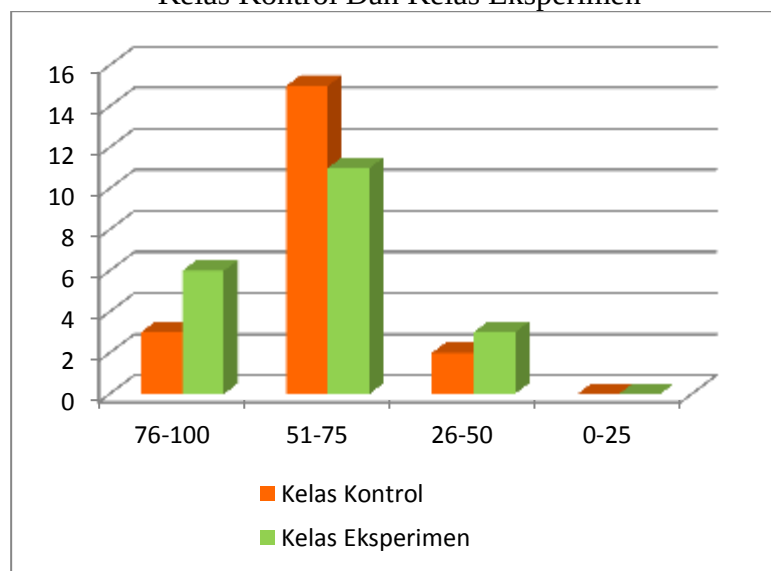
Data *pretest* hasil belajar matematika antara kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) memiliki perbedaan yang tidak signifikan. Perbedaan yang tidak signifikan tersebut terlihat apabila hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan. Perbandingan observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 16 berikut:

Tabel 16
Perbandingan *Pretest* Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Sangat Baik (SB)	76-100	3	6
Baik (B)	51-75	15	11
Kurang Baik (KB)	26-50	2	3
Sangat Kurang (SK)	0-25	0	0
JUMLAH		20	20

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai terendah pada kategori kurang baik kelas kontrol dan kelas eksperimen berada di nilai antara 26 sampai dengan 50 dengan jumlah siswa 2 untuk kelas kontrol dan 3 untuk kelas eksperimen. Diketahui pula nilai tertinggi pada kriteria baik kedua kelas berada di nilai 76 sampai dengan 100. Kelas kontrol dengan jumlah 3 dari total kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah 6 dari total jumlah kelas eksperimen. Kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh nilai yang merata atau hampir sama dari hasil nilai rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut menunjukkan perbedaan yang tidak signifikan dari hasil *pretest* sebelum perlakuan (*treatment*). Perbedaan hasil observasi kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari gambar berikut:

Gambar 12
Diagram Perbandingan *Pretest* Hasil Belajar Matematika
Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen



2) Deskrepsi Data *Posttest*

a) *Posttest* Kelas Kontrol

Posttest adalah tahap akhir yang dilaksanakan setelah berakhirnya semua perlakuan. *Posttest* pada kelas kontrol dilakukan untuk mengukur hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan model konvensional (ceramah). Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data *posttest* hasil belajar matematika kelas kontrol.

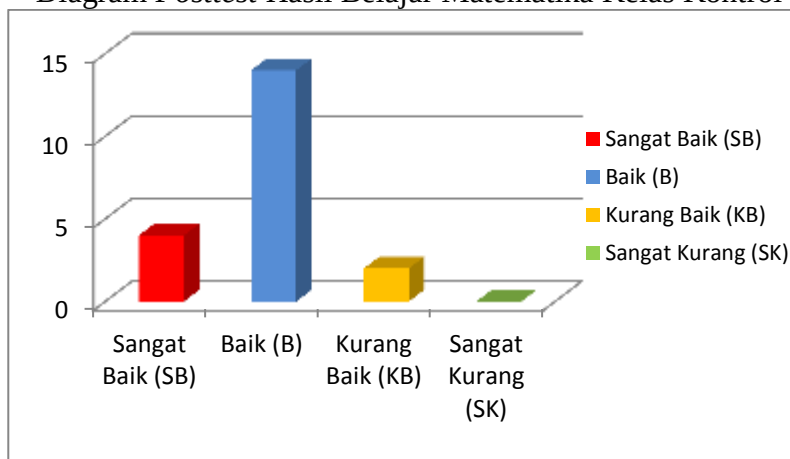
Tabel 17
Distribusi *Posttest* Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Presentase %	Rata-rata
Sangat Baik (SB)	76-100	4	20 %	64.75
Baik (B)	51-75	14	70 %	
Kurang Baik (KB)	26-50	2	10 %	
Sangat Kurang (SK)	0-25	0	0 %	
JUMLAH		20	100 %	

Berdasarkan perhitungan tabel distribusi hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol diatas diketahui mayoritas siswa yang mendapatkan kategori sangat baik dengannilai nilai 76 sampai 100 dengan jumlah 4 siswa atau 20%, dengannilai 51 sampai 75 dengan kategori baik terdapat 14 siswa atau 70%, kategori kurang baik dengannilai 26 sampai 50 berjumlah 2 siswa atau 10% dannilai 0 sampai 25 dengan kategori sangat kurang tidak ada atau 0% dari total

jumlah siswa kelas kontrol. Distribusi *posttest* hasil belajar matematika kelas kontrol dapat pula disajikan dalam grafik berikut:

Gambar 13
Diagram *Posttest* Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol



b) *Posttest* Kelas Eksperimen

Posttest pada kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif data *Posttest* Hasil Belajar Matematika siswa setelah perlakuan kelas eksperimen.

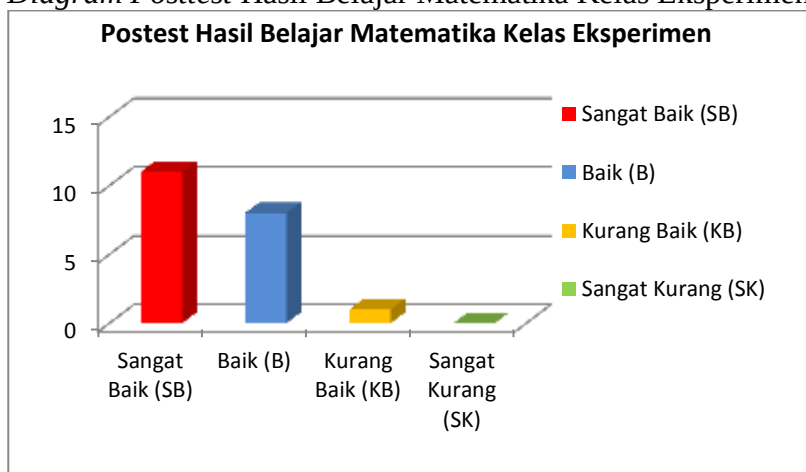
Tabel 18
Distribusi *Posttest* Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	Presentase %	Rata-rata
Sangat Baik (SB)	76-100	11	55 %	76.75
Baik (B)	51-75	8	40 %	
Kurang Baik (KB)	26-50	1	5 %	

Sangat Kurang (SK)	0-25	0	0 %	
JUMLAH		20	100 %	

Berdasarkan perhitungan tabel distribusi *posttest* kelas eksperimen diatas diketahui mayoritas siswa yang mendapatkannilai 76 sampai 100 dengan jumlah 11 siswa atau 55%, dengannilai 51 sampai 75 terdapat 8 siswa atau 40%, nilai 26 sampai 50 berjumlah 1 siswa atau 5% dan siswa dengannilai 0 sampai 25 tidak ada atau 0% dari total jumlah siswa kelas eksperimen. Distribusi *posttest* hasil belajar matematika kelas eksperimen dapat pula disajikan *posttest* hasil belajar matematika kelas eksperimen dalam grafik berikut:

Gambar 14
Diagram *Posttest* Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen



Data hasil belajar matematika antara kelas kontrol menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) memiliki

perbedaan yang signifikan. Perbedaan yang signifikan tersebut terlihat apabila hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan. Perbandingan hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 19 berikut:

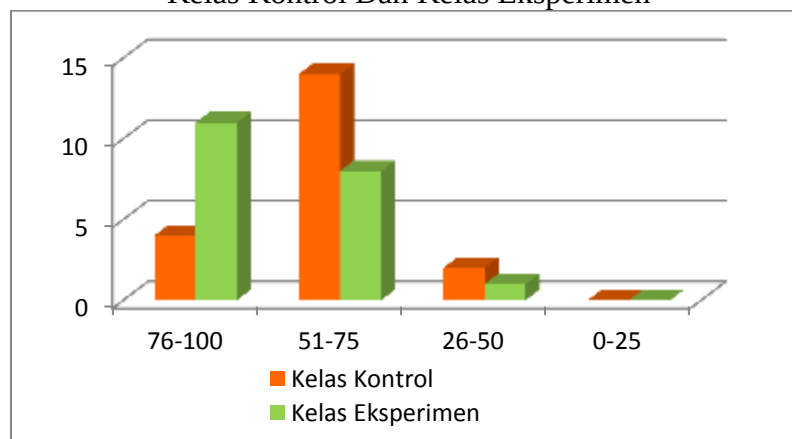
Tabel 19
Perbandingan *Posttest* Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Kategori	Rentang nilai	Frekuensi	
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Sangat Baik (SB)	76-100	4	11
Baik (B)	51-75	14	8
Kurang Baik (KB)	26-50	2	1
Sangat Kurang (SK)	0-25	0	0
JUMLAH		20	20

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai terendah pada kategori kurang baik kelas kontrol dan kelas eksperimen berada di nilai antara 26 sampai dengan 50 dengan jumlah siswa 2 untuk kelas kontrol dan 1 untuk kelas eksperimen. Diketahui pula nilai tertinggi pada kriteria baik kedua kelas berada di nilai 76 sampai dengan 100. Kelas kontrol dengan jumlah 4 dari total kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah 11 dari total jumlah kelas eksperimen. Kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh nilai yang tidak sama, nilai yang diperoleh lebih tinggi kelas eksperimen memiliki selisih nilai rata-rata 12. Hal tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan dari hasil

posttest siswa sesudah perlakuan (*treatment*). Perbedaan hasil observasi kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat dari gambar berikut:

Gambar 15
Diagram Perbandingan *Posttest* Hasil Belajar Matematika
Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen



3. Analisis Data Penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Noor, 2014: 174). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *shapiro wilk* dengan bantuan *software SPSS 23.0 for Windows*. Kreteria pengujian *shapiro wilk* adalah jika nilai signifikansi yang diperoleh $>$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi yang diperoleh $<$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal (Noor, 2014:

178). Hasil perhitungan uji normalitas *shapiro wilk* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20
Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

Ket.	Kelas	Signifikansi	Taraf Signifikansi	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	Kelas Kontrol	0.331	0,05	Normal
	Kelas Ekasperimen	0.534	0,05	Normal

Berdasarkan hasil perhitunganshapiro wilk, terlihat bahwa semua nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan uji normalitas dikatakan normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada lampiran 14.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian yang sama (homogen). Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas varian data adalah uji statistik *One Way Anova* dengan perhitungan uji *levене statistic* berbantuan software SPSS 23.0 for Windows. Homogenitas varian dilakukan dengan menggunakan angka *levене statistic* dengan kriteria pengujiannya apabila nilai signifikansi yang diperoleh $>$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, maka kedua varian homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas varian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 21
Uji Homogenitas

Keterangan	Signifikansi	Taraf Signifikansi	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,136	0,05	Homogen
<i>Posttest</i>	0,202	0,05	Homogen

Dari uji homogenitas diatas dapat disimpulkan bahwa hasil homogenitas *pretest* dan *posttest* dinyatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

1) Uji hasil belajar aspek kognitif menggunakan *Mann Whitney*

Hasil uji prasarat analisis statistik diperoleh bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau memiliki varian yang sama hingga dilanjutkan dengan uji *Mann Whitney* dengan bantuan program *SPSS 23,0 for windows*. Hasil uji *Mann Whitney* untuk data *pretest* dan *posttest* secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 15. Hasil uji hipotesis data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Mann Whitney* dapat dilihat dalam tabel 22.

Tabel 22
Hasil Uji *Mann Whitney* Data *Pretest* Dan *Posttest* Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	<i>Pretest</i>	20	16.80	336.00
	<i>Posttest</i>	20	24.20	484.00
Kontrol	<i>Pretest</i>	20	20.30	406.00
	<i>Posttest</i>	20	20.70	414.00

	Eksperimen	Kontrol
Mann-Whitney U	126.000	196.000
Wilcoxon W	336.000	406.000
Z	-2.018	-.110
Asymp. Sig. (2-tailed)	.044	.912
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.046 ^b	.925 ^b

a. Grouping Variable: kelas

b. Not corrected for ties.

Tabel 22 menunjukkan bahwa untuk data pretest dan postes kelas eksperimen diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,044 yang besarnya lebih kecil dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 0,912, dimana kelas kontrol memiliki nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,912 > 0,05$ maka H_0 diterima dan tidak ada pengaruh model pembelajaran konvensional (ceramah) terhadap hasil belajar matematika. Hasil kelas eksperimen menunjukkan bahwa diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,044 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika.

2) Uji kecerdasan interpersonal menggunakan *Mann Whitney*

Pengujian kecerdasan interpersonal menggunakan *Mann Whitney* dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal siswa kelas III. Hasil uji hipotesis data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Mann Whitney* dapat dilihat dalam tabel 23.

Tabel 23
Hasil Uji *Mann Whitney* Data *Pretest* Dan *Posttest* Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	<i>Pretest</i>	20	10.90	218.00
	<i>Posttest</i>	20	30.10	602.00
Kontrol	<i>Pretest</i>	20	10.50	210.00
	<i>Posttest</i>	20	30.50	610.00

	Eksperimen	Kontrol
Mann-Whitney U	.000	8.000
Wilcoxon W	210.000	218.000
Z	-5.424	-5.205
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b	.000 ^b

a. Grouping Variable: kelas

b. Not corrected for ties.

Tabel 23 menunjukkan bahwa untuk data pretest dan postes kelas eksperimen diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang besarnya sama dengan kelas kontrol yaitu 0,000, dimana hasil kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian *pretest* observasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa secara umum masih ada beberapa siswa di SD Negeri Kowangan Temanggung pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen masih ada yang memiliki kriteria kurang baik dalam kecerdasan interpersonal. Masing-masing kelompok juga tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai yang sempurna atau kriteria sangat baik. Nilai rata-rata kecerdasan interpersonal *pretest* kelas kontrol 70,2 dan nilai rata-rata untuk

kelas eksperimen 70,5 dari skor nilai maksimal 104 hingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan pada pelaksanaan pembelajaran dengan harapan agar lebih mampu memaksimalkan kecerdasan interpersonal siswa. Hasil observasi *pretest* kecerdasan interpersonal secara umum menggambarkan masih kurang.

Kecerdasan interpersonal siswa kelas III masih rendah karena dipengaruhi oleh beberapa faktor antaranya sudah dipaparkan pada BAB II. Berlandaskan hasil observasi kecerdasan interpersonal siswa yang masih kurang, peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* apakah dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal atau tidak.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa hal yang bisa bermanfaat untuk terus mengembangkan kecerdasan interpersonal atau ketrampilan sosial siswa. Salah satu temuan dalam penelitian ini adalah pembentukan kelompok. Dalam penelitian ini, siswa dibentuk kelompok secara berbeda-beda pada setiap perlakuan. Pembentukan kelompok yang berbeda pada setiap perlakuan ternyata dapat memperluas siswa dalam berinteraksi dengan siswa serta memberikan sumbangan yang positif yang berguna untuk keterampilan sosial yang akan membantu tumbuh sehat dan mudah menyesuaikan diri di lingkungan teman-teman. Hal ini terlihat dari hasil

penelitian setelah perlakuan menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Lwin dkk (2008: 2016) yang menyatakan bahwa bekerja dengan teman-teman akan memberikan sumbangan pada aset perkembangan siswa seperti serangkaian nilai positif dan keterampilan sosial yang akan membantu tumbuh sehat, menyesuaikan diri dan kuat. Hal ini terlihat dari nilai skor rata-rata kecerdasan interpersonal siswa setelah menggunakan *TGT* menjadi 90,1 dibandingkan dengan nilai skor rata-rata kecerdasan interpersonal siswa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah sebesar 85,9. Hasil uji hipotesis menggunakan *Mann Whitney* kelas eksperimen diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang besarnya sama dengan kelas kontrol yaitu 0,000, dimana hasil kelas kontrol dan eksperimen menunjukan bahwa diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal

Sejalan dengan hasil pemaparan kecerdasan interpersonal siswa diatas, adapun pemaparan hasil belajar berdasarkan perbandingan antara *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Hal tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *TGT* terdapat peningkatan hasil rata-rata *pretest* hasil belajar siswa sebesar 64,7 menjadi 76,75 untuk kelas eksperimen, dibandingkan dengan kelas kontrol

yang menggunakan metode ceramah sebesar 64,65 menjadi 65,10. uji hipotesis menggunakan *Mann Whitney* kelas eksperimen diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,044 yang besarnya lebih kecil dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 0,912, dimana kelas kontrol memiliki nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,912 > 0,05$ maka H_0 diterima dan tidak ada pengaruh model pembelajaran konvensional (ceramah) terhadap hasil belajar matematika. Hasil kelas eksperimen menunjukkan bahwa diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,044 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil tes dari sebelum perlakuan ke setelah perlakuan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *TGT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu sesuai dengan pendapat Froebel (Djuanda, 2006:86) bahwa salah satu alat yang terbaik untuk mendidik anak-anak ialah melalui permainan. Dalam penelitian ini terdapat model *TGT* dimana model tersebut bersifat permainan terbukti dari meningkatnya hasil belajar matematika siswa di mana hasil belajar merupakan bagian dari ranah kognitif, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. Hal itu sesuai dengan pendapat Piaget (Santrock, 2002: 273) yang melihat permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Dengan demikian dapat diketahui bahwa

model TGT bersifat permainan dapat dengan efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Pada model TGT itu, siswa terlihat aktif dan siswa terlihat antusias dalam melaksanakan pembelajaran. Ketika siswa belajar dengan keadaan yang menyenangkan, konsep pembelajaran atau materi akan lebih mudah di serap oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Vigotsky bahwa bermain dan aktifitas kongkrit dapat memberi momentum alami bagi anak untuk belajar sesuai dengan usianya dan kebutuhan spesifik anak (Djuanda, 2006: 88).

Mengacu pada hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik dari pada penggunaan model konvensional (ceramah). Ini terbukti dengan meningkatnya pengukuran akhir siswa, sehingga dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal dan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini ada beberapa kelebihan dari penerapan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan kehadiran siswa disekolah dan keterlibatan siswa lebih tinggi dalam bekerja sama, selain itu mampu meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar siswa, terutama untuk pembelajaran matematika kelas III SD.

Penelitian ini terdapat beberapa kendala atau kelemahan, dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* membutuhkan

waktu yang lama dalam proses penerapannya sehingga melewati waktu yang sudah ditentukan. Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dalam segi akademis juga menjadi kendala, selain itu dalam melakukan observasi kecerdasan interpersonal siswa membutuhkan waktu yang lebih lama.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki manfaat yaitu mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa antaranya ketertarikan siswa dalam bekerja sama dengan kelompok dan belajar dari orang lain dengan lebih baik dan mengembangkan kerja sama antar teman dan kelompok. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* afaktif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, mengubah sikap negatif terhadap materi pembelajaran matematika, meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika bertambah.
2. Kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar matematika (aspek kognitif) siswa kelas III SD Negeri Kowangan meningkat setelah mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil nilai rata-rata dari kecerdasan interpersonal setelah *treatment* kelas eksperimen 70,5 menjadi 90,1 dan kelas kontrol 70,2 menjadi 85,9. Hasil belajar matematika rata-rata nilai kognitif kelas eksperimen meningkat adalah 64,7 menjadi 76,75 dan hasil belajar untuk kelas kontrol menjadi 64,65 menjadi 65,10.

3. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournamen* dapat mempengaruhi kecerdasan interpersonal dan hasil belajar (kognitif) matematika. Hal ini dibuktikan pada hasil. Hasil uji hipotesis menggunakan *Mann Whitney* kelas eksperimen diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,000 yang besarnya sama dengan kelas kontrol yaitu 0,000, dimana hasil kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap kecerdasan interpersonal. Uji hipotesis menggunakan *Mann Whitney* hasil belajar kelas eksperimen diperoleh nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,044 yang besarnya lebih kecil dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 0,912, dimana kelas kontrol memiliki nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,912 > 0,05$ maka H_0 diterima dan tidak ada pengaruh model pembelajaran konvensional (ceramah) terhadap hasil belajar matematika, sedangkan kelas eksperimen menunjukkan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,044 < 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika.

B. SARAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* hanya salah satu dari beberapa metode

pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu metode ini dapat melengkapi metode yang lain.

Berdasarkan penelitian ini peneliti memberikan saran:

1. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Guru hendaknya dapat menggunakan model pembelajaran *Teames Games Tournament (TGT)* sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran, karena model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dan hasil belajar (kognitif) matematika kelas III SD.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan kajian untuk dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya agar dapat menciptakan ide atau gagasan penelitian baru. Diperlukan adanya penelitian selanjutnya untuk mengembangkan dan memperhatikan faktor-faktor lain selain faktor eksternal yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal dan hasil belajar

pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* membutuhkan waktu yang lama dalam proses penerapannya sehingga melewati waktu yang sudah ditentukan. Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dalam segi akademis juga menjadi kendala, selain itu dalam melakukan observasi kecerdasan interpersonal siswa membutuhkan waktu yang lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdusysykir. 2007. *Ketika Kyai Mengajar Matematika*. Malang: UIN-Malang Press.
- Amstrong, Thomas. (2005). *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelegent*. Jakarta: Gramedia
- Anita, Yus. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armstrong, Thomas. 2013. *Kecerdasan Multiple Didalam Kelas*. Jakarta: PT. Indeks
- Cambell, Linda, Cambell, Bruce, & Dickinson, Dee. (2006). *Metode Prakris Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*. (Alih Bahasa: Depok): Intuisi Press
- Darmawan & Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Fathurrohman, Muhammad. (2016). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jasmine, Juliana, A. M. 2012. *Metode Mengajar Multiple Intellegences*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Kunandar. 2015. *Penelitian Autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lwin May, et al. (2008). *Cara mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. (Alih bahasa: Christine Sujana) Jakarta: PT. Indeks.
- Monks, F. J. Knoers, & Haditono. (2004). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. (Alih bahasa: Siti Rahayu Haditono).Yogyakarta: UGM Press.
- Nazir & Moh. 2011. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Noor, Juliansyah. 2014.*MetodologiPenelitian*. Jakarta: Kencana

- Siregar, syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif (Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS)*. Jakarta: Perenadamedia Group
- Slavin, Robert. E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardiyono. 2004. *Karakteristik Matematika dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Depdiknas.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Triyanto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligencen*. Jakarta: Dian Rakyat

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No: 3033/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2016)
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

Nomor : 001.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
 Yth. Kepala SD Negeri Kowangan Temanggung
 Di
Kab. Temanggung

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Nurul Litawati
 N P M : 13.0305.0182
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model TGT terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa dan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD
 Lokasi / Obyek : SD Negeri Kowangan Temanggung
 Waktu Pelaksanaan : 20 Februari 2017 – 20 Mei 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 12 Januari 2017
 Dekan

 Drs. Suliyanto, M.Pd.
 NIP. 19570807 198303 1 002

LAMPIRAN 2
Surat Keterangan Pelaksanaan
Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN TEMANGGUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KOWANGAN
KECAMATAN TEMANGGUNG**

Jl. Stadion Bhumi Phala 13 A Temanggung, 56218 ☎(0293)492733

e-mail : dewan_satunggal@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421-2/31/V/2017

Berdasarkan surat Universitas Muhammadiyah Magelang No.001.FKIP/MHS/IL3.AU/F/2017, Tanggal 12 Januari 2017 perihal ijin penelitian di Sekolah Dasar Negeri Kowangan Kabupaten Temanggung.

Yang bertandatangan dibawa ini:

Nama : Eny Suryantini, S.Pd
NIP : 19630608 198408 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SD Negeri Kowangan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nurul Litawati
NPM : 13.0305.0182
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kowangan, Kecamatan Temanggung, Kabupaten Temanggung mulai tanggal 20 Februari sampai 20 Mei 2017 dalam rangka penyusunan skripsi yang dengan judul: Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Temanggung, 29 Mei 2017
Kepala SDN Kowangan

Eny Suryantini, S.Pd
NIP 19630608 198408 2 001

LAMPIRAN 3
Kisi-Kisi Lembar Observasi
Kecerdasan Interpersonal

KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI KECERDASAN INTERPERSONAL

Komponen Kecerdasan Interpersonal	Indikator	No butir	Jumlah Butir
Kemampuan berteman	Interaksi dengan teman	1, 2,3, 4,	4
	Mampu menjalin kerja sama dengan siapapun	5, 6, 7	3
	Mampu melakukan komunikasi dalam kelompok dengan baik	8, 9, 10	3
Memahami perasaan orang lain	Sikap prososial	11, 12, 13	3
	Sikap empati kepada teman	14, 15, 16	3
Mengontrol emosi	Mengekspresikan emosi pada tempatnya	17, 18	2
	Mengendalikan emosi	19, 20	2
Belajar mempercayai	Percaya kepada orang lain	21, 22, 23	3
	Peduli terhadap teman	24, 25, 26	3
Menyelesaikan masalah	Mampu memecahkan masalah	27, 28	2
	Pemahaman situasi sosial	29, 30	2
Jumlah			30

LAMPIRAN 4

Kisi-kisi soal matematika

KISI-KISI SOAL MATEMATIKA

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal
Menghitung keliling, dan luas persegi dan persegi panjang serta penggunaannya dalam pemecahan masalah	Menghitung luas persegi dan persegi panjang	Menghitung luas dan keliling persegi dengan menghitung petak satuan	1-2
		Menghitung luas dan keliling persegi dengan rumus	3-6
		Menghitung luas dan keliling persegi panjang dengan menghitung petak satuan	7-8
		Menghitung luas dan keliling persegi panjang dengan rumus	9-11
		Membandingkan luas dan keliling persegi dan persegi panjang	12-13
		Mengurutkan luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang	14-15

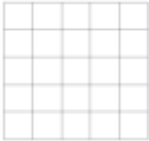
LAMPIRAN 5
Soal Tes Matematika Uji
Validitas

SOAL

Mata Pelajaran : Matematika
Sekolah : SDN Rambeanak 2
Kelas/Semester : III (tiga)/ Genap (II)
Waktu : 30 menit

- A. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
B. Bacalah dengan teliti dan salinlah jawaban yang benar pada lembar jawaban yang telah tersedia!
-

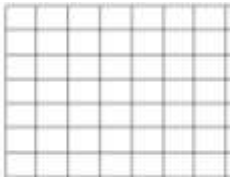
Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat !

1.  Bangun di samping memiliki luas ... petak satuan

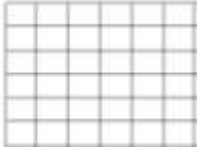
- a. 49
- b. 36
- c. 25
- d. 16

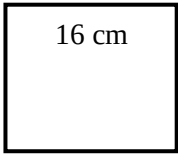
2.  Keliling bangun di samping adalah ... petak satuan

- a. 24
- b. 36
- c. 20
- d. 16

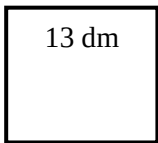
3.  Bangun di samping memiliki luas ... petak satuan.

- a. 49
- b. 36
- c. 25
- d. 16

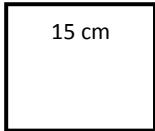
4.  Keliling bangun di samping adalah ... petak satuan
- a. 16
 - b. 25
 - c. 24
 - d. 36
5. Bangun persegi memiliki panjang sisi 11 cm. Keliling bangun tersebut adalah
- a. 54 cm^2
 - b. 46 cm^2
 - c. 62 cm^2
 - d. 44 cm^2
6. Bangun persegi memiliki panjang sisi 9 cm. Keliling bangun tersebut adalah
- a. 64 cm^2
 - b. 36 cm^2
 - c. 52 cm^2
 - d. 24 cm^2
7. Panjang sisi suatu persegi 8 cm. Luas persegi tersebut adalah
- a. 50 cm^2
 - b. 64 cm^2
 - c. 44 cm^2
 - d. 69 cm^2
8. Panjang sisi suatu persegi 13 cm. Luas persegi tersebut adalah
- a. 100 cm^2
 - b. 121 cm^2
 - c. 144 cm^2
 - d. 169 cm^2

9.  Luas bangun persegi di samping adalah

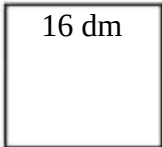
a. 266 cm^2
b. 276 cm^2
c. 225 cm^2
d. 256 cm^2

10.  Bangun persegi di samping keliling adalah

a. 35 dm^2
b. 52 dm^2
c. 26 dm^2
d. 55 dm^2

11.  Luas bangun persegi di samping adalah

a. 144 cm^2
b. 169 cm^2
c. 225 cm^2
d. 264 cm^2

12.  Bangun persegi di samping keliling adalah

a. 69 dm^2
b. 96 dm^2
c. 21 dm^2
d. 64 dm^2

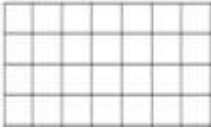
13. Suatu persegi memiliki panjang sisi 18 cm. Luas bangun persegi adalah....

a. 214 cm

- b. 324 cm
- c. 432 cm
- d. 342 cm

14. Suatu persegi memiliki panjang sisi 23 cm. Keliling bangun persegi tersebut adalah.....

- a. 29
- b. 66
- c. 92
- d. 96

15.  Keliling bangun di samping adalah ... petak satuan

- a. 22
- b. 29
- c. 32
- d. 36

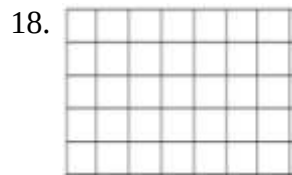
16.  Bangun di samping mempunyai luas ... petak satuan

- a. 34
- b. 29
- c. 37
- d. 35

17.  Keliling bangun di samping adalah ... petak satuan

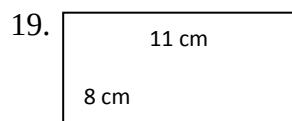
- a. 20
- b. 24

- c. 28
- d. 30



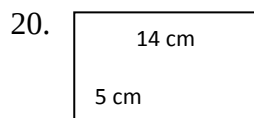
Bangun di samping mempunyai luas ... petak satuan

- a. 24
- b. 28
- c. 30
- d. 35



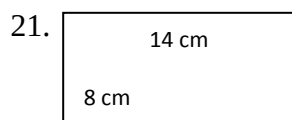
Suatu bangun diketahui lebar 8 cm dan panjang 11 cm. Luas persegi panjang tersebut adalah

- a. 19 cm^2
- b. 38 cm^2
- c. 88 cm^2
- d. 99 cm^2



Keliling bangun disamping tersebut adalah

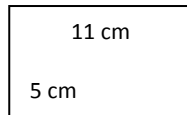
- a. 38 cm
- b. 46 cm
- c. 60 cm
- d. 58 cm



Suatu bangun diketahui lebar 8 cm dan panjang 14 cm. Luas persegi panjang tersebut adalah

- a. 221 cm^2
- b. 132 cm^2
- c. 112 cm^2
- d. 231 cm^2

22. Keliling bangun disamping tersebut adalah



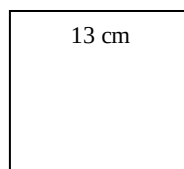
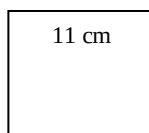
- a. 29 cm
 - b. 33 cm
 - c. 32 cm
 - d. 25 cm
23. Diketahui panjang persegi panjang 25 dm dan lebar 15 dm. Keliling persegi panjang tersebut adalah... .

- a. 80 dm^2
- b. 82 dm^2
- c. 75 dm^2
- d. 68 dm^2

24. Diketahui panjang persegi panjang 21 dm dan lebar 12 dm. Luas persegi panjang tersebut adalah... .

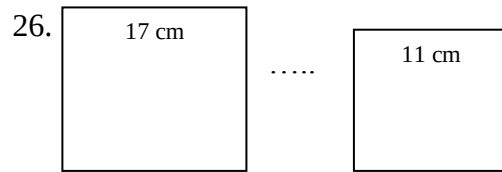
- a. 252 dm^2
- b. 242 dm^2
- c. 212 dm^2
- d. 211 dm^2

25.



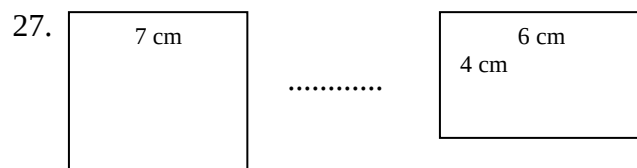
Tanda pembandingan yang tepat untuk membandingkan luas kedua bangun diatas adalah

- a. =
- b. <
- c. >
- d. $\geq$



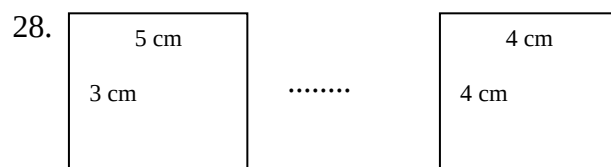
Tanda pembandingan yang tepat untuk membandingkan luas kedua bangun diatas adalah

- a. $\geq$
- b. $=$
- c. $<$
- d. $>$



Tanda perbandingan yang benar untuk keliling bangun diatas adalah.....

- a. $\leq$
- b. $>$
- c. $<$
- d. $=$



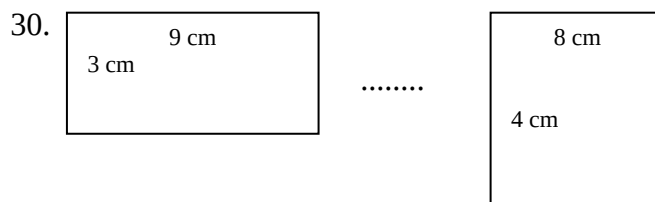
Tanda perbandingan untuk keliling bangun diatas adalah.....

- a. $>$
- b. $\leq$
- c. $=$
- d. $<$



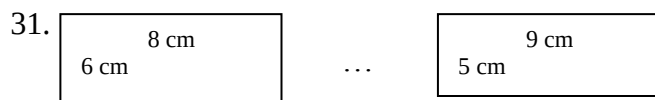
Tanda perbandingan yang benar untuk keliling bangun diatas adalah.....

- a. $>$
- b. $\leq$
- c. $=$
- d. $<$



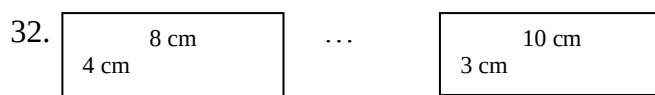
Tanda perbandingan yang benar untuk keliling bangun diatas adalah.....

- a. $\leq$
- b. $>$
- c. $<$
- d. $=$



Tanda pembandingan yang benar untuk luas kedua bangun di atas adalah

- a. $\leq$
- b. $=$
- c. $<$
- d. $>$



Tanda pembandingan yang benar untuk luas kedua bangun di atas adalah

- a. $\leq$
- b. $>$
- c. $=$
- d. $<$

33.

7 cm
8 cm
A

7 cm
6 cm
B

6 cm
9 cm
C

6 cm
8 cm
D

Bangun di atas yang paling luas adalah

- a. A
- b. B
- c. C
- d. D

34.

9 cm

10 cm
7 cm
B

6 cm
11 cm
C

5 cm
12 cm

Bangun diatas yang memiliki luas terkecil adalah.....

- a. A
- b. B
- c. C
- d. D

35.

7 cm

9 cm
3 cm

7 cm
6 cm

6 cm
6 cm

Bangun diatas yang memiliki keliling bangun terkecil adalah.....

- a. A
- b. B
- c. C
- d. D

36.

6 cm
7 cm
A

5 cm
9 cm
A

4 cm
8 cm
A

3 cm
7 cm
A

Bangun diatas yang memiliki keliling bangun terbesar adalah.....

- a. A
- b. B
- c. C
- d. D

37.

6 cm
9 cm
A

9 cm
5 cm

3 cm
7 cm
C

6 cm
7 cm

Urutan luas bangun di atas dari yang terbesar adalah

- a. A B D C
- b. C D A B
- c. B D C A
- d. D C B A

38.

7 cm
7cm
A

8 cm
7 cm
B

6 cm
9 cm
C

8 cm
8 cm
D

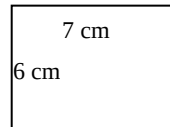
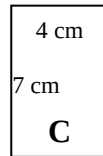
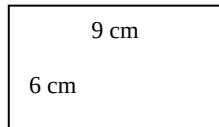
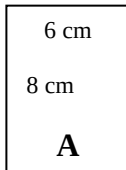
Urutkan luas bangun di atas dari yang terkecil adalah

- a. A, C, B, D
- b. B, C, D, A

c. C, A, D, B

d. D, B, A, C

39.



Urutan keliling bangun di atas dari yang terkecil adalah

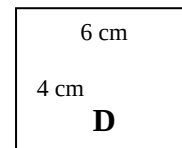
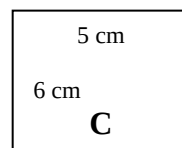
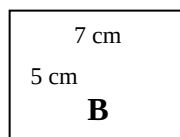
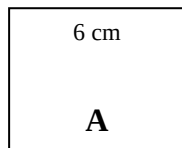
a. A B D C

b. C D A B

c. B D C A

d. D C B A

40.



Urutkan keliling bangun diatas dari yang terbesar.....

a. A, D, C, B

b. C, A, B, D

c. A, B, C, D

d. D, B, D, A

SELAMAT MENGERJAKAN

LAMPIRAN 6
Kunci Jawaban Soal Tes
Matematika Uji Validitas

Mata Pelajaran : Matematika
Sekolah : SDN Rambeanak 2
Kelas/Semester : III (tiga)/ Genap (II)
Waktu : 30 menit

KUNCI JAWABAN

1. C	11. C	21. C	31. D
2. C	12. D	22. C	32. D
3. A	13. B	23. A	33. A
4. C	14. C	24. A	34. A
5. D	15. A	25. B	35. B
6. B	16. D	26. D	36. B
7. B	17. A	27. B	37. A
8. D	18. D	28. C	38. A
9. D	19. C	29. A	39. B
10. B	20. A	30. D	40. C

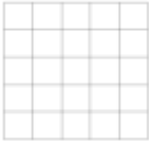
LAMPIRAN 8
Soal Pretest Dan Posttest
Matematika

SOAL PRETEST

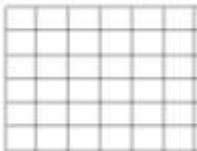
Mata Pelajaran : Matematika
Sekolah : SDN Kowangan
Kelas/Semester : III (tiga)/ Genap (II)
Waktu : 30 menit

- A. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
B. Bacalah dengan teliti dan salinlah jawaban yang benar pada lembar jawaban yang telah tersedia!
-

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat !

1.  Bangun di samping memiliki luas ... petak satuan

- a. 49
- b. 36
- c. 25
- d. 16

2.  Keliling bangun di samping adalah ... petak satuan

- a. 16
- b. 25
- c. 24
- d. 36

3. Bangun persegi memiliki panjang sisi 9 cm. Keliling bangun tersebut adalah

- a. 64 cm^2
- b. 36 cm^2
- c. 52 cm^2
- d. 24 cm^2
- e. 69 cm^2

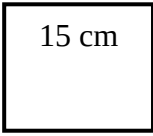
4. Panjang sisi suatu persegi 13 cm. Luas persegi tersebut adalah

- a. 100 cm^2

b. 121 cm^2

c. 144 cm^2

d. 169 cm^2

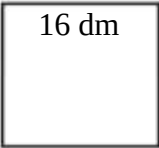
5.  Luas bangun persegi di samping adalah

a. 144 cm^2

b. 169 cm^2

c. 225 cm^2

d. 264 cm^2

6.  Bangun persegi di samping keliling adalah

a. 69 dm^2

b. 96 dm^2

c. 21 dm^2

d. 64 dm^2

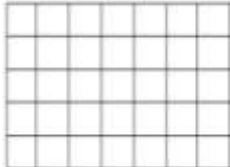
7.  Keliling bangun di samping adalah ... petak satuan

a. 22

b. 29

c. 32

e. 30

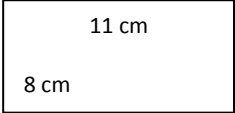
8.  Bangun di samping mempunyai luas ... petak satuan

a. 24

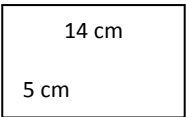
b. 28

c. 30

d. 35

9.  Suatu bangun diketahui lebar 8 cm dan panjang 11 cm. Luas persegi panjang tersebut adalah

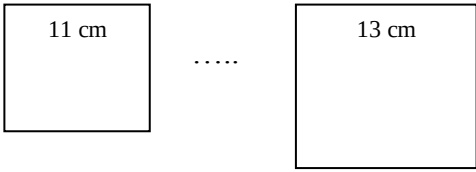
- a. 19 cm^2
- b. 38 cm^2
- c. 88 cm^2
- d. 99 cm^2

10.  Keliling bangun disamping tersebut adalah

- a. 38 cm
- b. 46 cm
- c. 60 cm
- d. 58 cm

11. Diketahui panjang persegi panjang 21 dm dan lebar 12 dm. Luas persegi panjang tersebut adalah... .

- a. 252 dm^2
- b. 242 dm^2
- c. 212 dm^2
- d. 66 dm^2

12. 

Tanda pembandingan yang tepat untuk membandingkan luas kedua bangun diatas adalah

- a. =
- b. <
- c. >
- d. $\geq$

13.

8 cm
6 cm

 ...

9 cm
5 cm

Tanda pembandingan yang benar untuk luas kedua bangun di atas adalah

- a. $\leq$
- b. $=$
- c. $<$
- d. $>$

14.

7 cm

9 cm
3 cm

7 cm
6 cm

6 cm
6 cm

Bangun diatas yang memiliki keliling bangun terkecil adalah.....

- a. A
- b. B
- c. C
- d. D

15.

6 cm
8 cm
A

9 cm
6 cm

4 cm
7 cm
C

7 cm
6 cm

Urutan keliling bangun di atas dari yang terkecil adalah

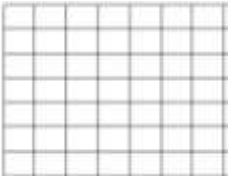
- a. A B D C
- b. C D A B
- c. B D C A
- d. D C B A

SOAL POSTTEST

Mata Pelajaran : Matematika
Sekolah : SDN Rambeanak 2
Kelas/Semester : III (tiga)/ Genap (II)
Waktu : 30 menit

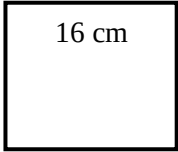
- A. Berdoalah sebelum mengerjakan soal!
B. Bacalah dengan teliti dan salinlah jawaban yang benar pada lembar jawaban yang telah tersedia!
-

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat !

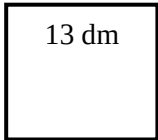
1.  Bangun di samping memiliki luas ... petak satuan.
- a. 49
b. 36
c. 25
d. 16
2.  Keliling bangun di samping adalah ... petak satuan
- a. 24
b. 36
c. 20
d. 16
3. Bangun persegi memiliki panjang sisi 11 cm. Keliling bangun tersebut adalah
- a. 54 cm^2
b. 46 cm^2
c. 62 cm^2
d. 44 cm^2

4. Panjang sisi suatu persegi 8 cm. Luas persegi tersebut adalah

- a. 50 cm^2
- b. 64 cm^2
- c. 44 cm^2
- d. 69 cm^2

5.  Luas bangun persegi di samping adalah

- e. 266 cm^2
- f. 276 cm^2
- g. 225 cm^2
- h. 256 cm^2

6.  Bangun persegi di samping keliling adalah

- a. 35 dm^2
- b. 52 dm^2
- c. 26 dm^2
- d. 55 dm^2

7.  Keliling bangun di samping adalah ... petak satuan

- a. 22
- b. 29
- c. 32
- d. 36

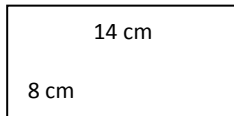
8.  Bangun di samping mempunyai luas ... petak satuan

- a. 34
- b. 29

c. 37

d. 35

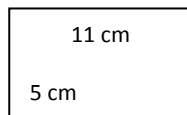
9.



Suatu bangun diketahui lebar 8 cm dan panjang 14 cm. Luas persegi panjang tersebut adalah

a. 221 cm^2 b. 132 cm^2 c. 112 cm^2 d. 231 cm^2

10.



Keliling bangun disamping tersebut adalah

a. 29 cm

b. 33 cm

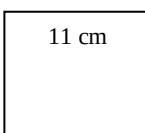
c. 32 cm

d. 25 cm

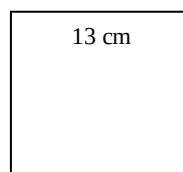
11. Diketahui panjang persegi panjang 25 dm dan lebar 15 dm. Keliling persegi panjang tersebut adalah... .

a. 80 dm^2 b. 82 dm^2 c. 75 dm^2 d. 68 dm^2

12.



.....



Tanda pembandingan yang tepat untuk membandingkan luas kedua bangun diatas adalah

a. =

b. <

c. >

d. $\geq$

13.

8 cm
4 cm

 ...

10 cm
3 cm

Tanda pembandingan yang benar untuk luas kedua bangun di atas adalah

- a. $\leq$
- b. $>$
- c. $=$
- d. $<$

14.

7 cm
8 cm
A

7 cm
6 cm
B

6 cm
9 cm
C

6 cm
8 cm
D

Bangun di atas yang paling luas adalah

- a. A
- b. B
- c. C
- d. D

15.

6 cm
9 cm
A

9 cm
5 cm

3 cm
7 cm
C

6 cm
7 cm

Urutan luas bangun di atas dari yang terbesar adalah

- a. A B D C
- b. C D A B
- c. B D C A
- d. D C B A

SELAMAT MENGERJAKAN

LAMPIRAN 9

Kunci Jawaban Pretest Dan Posttest Matematika

Mata Pelajaran : Matematika
Sekolah : SDN Kowangan
Kelas/Semester : III (tiga)/ Genap (II)
Waktu : 30 menit

KUNCI JAWABANPRETEST

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. C | 6. D | 11. A |
| 2. C | 7. A | 12. B |
| 3. B | 8. D | 13. D |
| 4. D | 9. C | 14. A |
| 5. C | 10. A | 15. B |

Mata Pelajaran : Matematika
Sekolah : SDN Kowangan
Kelas/Semester : III (tiga)/ Genap (II)
Waktu : 30 menit

KUNCI JAWABANPOSTTEST

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. A | 6. B | 11. A |
| 2. C | 7. A | 12. D |
| 3. D | 8. D | 13. B |
| 4. B | 9. C | 14. A |
| 5. D | 10. C | 15. A |

LAMPIRAN 10
Lembar Observasi Kecerdasan
Interpersonal

Nama :

Nomor :

LEMBAR OBSERVASI KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA

Nama Sekolah : SD Negeri Kowangan Temanggung

Mata Pelajaran : Matematika

Tema : Permainan

Kelas / Semester : III / II

Petunjuk :

1. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kecerdasan interpersonal yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran berlangsung
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan aspek yang diamati, dan catatlah hal-hal yang penting dan relevan sehubungan dengan aspek yang diamati dalam kolom keterangan.
3. Keterangan pensekoran :
 - a. 4 : sangat baik
 - b. 3 : baik
 - c. 2 : kurang baik
 - d. 1 : sangat kurang

No	Indikator	Perilaku Siswa Dalam PBM	Skor				Ket.
			4	3	2	1	
1	Interaksi dengan teman	Menyimak teman yang sedang berbicara					
2		Siswa mampu menjalin pertemanan dengan siapapun					
3		Siswa membentuk geng					
4		Siswa hanya berteman dengan siswa tertentu saja.					
5	Mampu menjalin kerja sama dengan siapapun	Siswa antusias ketika dibentuk kelompok saat pelajaran					
6		Siswa sulit ketika dibentuk kelompok					
7		Siswa memilih-milih teman saat kerja kelompok.					
8	Mampu melakukan komunikasi	Siswa mampu mengungkapkan pendapatnya dalam kelompok.					
9		Siswa mampu menghargai					

	dalam kelompok dengan baik	temannya yang sedang mengungkapkan pendapat dalam kelompok.					
10		Siswa sering memaksakan pendapat dalam kelompok					
11	Sikap prososial	Siswa mengabaikan ejekan dari teman.					
12		Siswa ramai dikelas saat pelajaran.					
13		Siswa lebih suka menyendiri dari temannya					
14	Sikap empati kepada teman	Siswa merasa senang kalau temanya menang dalam permainan					
15		Membagi benda atau makanan dengan anak lain, bila diminta					
16	Mengekspresikan emosi pada tempatnya	Siswa marah-marah tanpa alasan saat proses pembelajaran					
17		Siswa mengejek teman yang kalah dalam permainan					
18	Mengendalikan emosi	Siswa marah ketika temannya menghilangkan bolpoint kesukaannya.					
19		Siswa bertengkar dengan teman saat kerja kelompok.					
20	Percaya kepada orang lain	Siswa kurang percaya dengan teman yang sudah pernah membohonginya					
21		Siswa dengan rasa percaya meminjamkan pensil kepada temannya ketika temanya tidak membawa pensil dan tidak takut jika pensilnya akan di ambil.					
22		Siswa menolak teman yang ingin meminta bantuan karena dia pernah mengejeknya.					
23	Mampu memecahkan masalah	Siswa mampu mencari solusi dalam menghadapi tantangan dalam permainan					
24		Siswa akan melerai teman yang sedang berkelahi didalam kelas					
25	Pemahaman situasi sosial	Siswa mampu mengatasi perselisihan dengan temannya					

26		Siswa belajar mencari solusi ketika mengalami kesulitan saat pelajaran					
Jumlah							

Kategori hasil penilaian:Skor Maksimal : $4 \times 26 = 104$

Nilai 86-104 : sangat baik

Skor Minimal : $1 \times 26 = 26$

Nilai 66-85 : baik

Nilai 46-65 : kurang baik

Nilai 26-45 : sangat kurang

Nilai = $\frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 104$

Temanggung,

Observer

.....

LAMPIRAN 11

Rekapitulasi Hasil Belajar

Matematika

DATA TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III

Kelas Kontrol				Kelas Kontrol			
No. Induk	Nama	Pretest	Ket.	No. Induk	Nama	Posttest	Ket.
0371	ACS	53	B	0371	ACS	86	SB
0339	ANA	53	B	0339	ANA	60	B
0342	ASD	66	B	0342	ASD	53	B
0391	MNA	60	B	0391	MNA	53	B
0412	AMS	53	B	0412	AMS	60	B
0414	DJW	80	SB	0414	DJW	53	B
0415	DSR	46	KB	0415	DSR	46	KB
0417	FAGK	73	B	0417	FAGK	73	B
0418	JAZ	86	SB	0418	JAZ	73	B
0420	MAM	66	B	0420	MAM	73	B
0421	MIM	73	B	0421	MIM	73	B
0422	MZM	73	B	0422	MZM	86	SB
0424	NU	73	B	0424	NU	73	B
0427	RRM	73	B	0427	RRM	73	B
0428	RP	53	B	0428	RP	53	B
0429	RDA	60	B	0429	RDA	48	KB
0430	RHA	60	B	0430	RHA	80	SB
0431	RAN	80	SB	0431	RAN	80	SB
0437	AFHP	66	B	0437	AFHP	53	B
0438	ACP	46	KB	0438	ACP	53	B
Minimal		46	KB	Minimal		46	KB
Maksimal		86	SB	Maksimal		86	SB
Rata-rata		64,65	B	Rata-rata		65,10	B

KETERANGAN:

Kategori	Rentang nilai
Sangat Baik (SB)	76-100
Baik (B)	51-75
Kurang Baik (KB)	26-50
Sangat Kurang (SK)	0-25

DATA TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III

Kelas Eksperimen				Kelas Eksperimen			
No. Induk	Nama	Pretest	Ket.	No. Induk	Nama	Posttest	Ket.
0392	FA	80	SB	0392	FA	93	SB
0393	NPS	53	B	0393	NPS	60	B
0439	AAE	93	SB	0439	AAE	100	SB
0440	AFN	73	B	0440	AFN	86	SB
0441	CCS	86	SB	0441	CCS	100	SB
0442	DS	33	KB	0442	DS	46	KB
0443	DN	66	B	0443	DN	80	SB
0444	DA	60	B	0444	DA	66	B
0445	EO	60	B	0445	EO	73	B
0446	FMM	33	KB	0446	FMM	60	B
0447	FBB	86	SB	0447	FBB	100	SB
0448	FS	80	SB	0448	FS	80	SB
0449	FGC	73	B	0449	FGC	100	SB
0450	IBA	80	SB	0450	IBA	80	SB
0451	KEP	53	B	0451	KEP	60	B
0452	KP	66	B	0452	KP	86	SB
0453	MZF	53	B	0453	MZF	86	SB
0455	MM	46	KB	0455	MM	53	B
0457	RI	60	B	0457	RI	60	B
0459	SR	60	B	0459	SR	66	B
Minimal		33	KB	Minimal		46	KB
Maksimal		93	SB	Maksimal		100	SB
Rata-rata		64,70	B	Rata-rata		76,75	SB

KETERANGAN:

Kategori	Rentang nilai
Sangat Baik (SB)	76-100
Baik (B)	51-75
Kurang Baik (KB)	26-50
Sangat Kurang (SK)	0-25

LAMPIRAN 12

Rekapitulasi Observasi

Kecerdasan Interpersonal

HASIL SKOR KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SEBELUM PERLAKUAN KELOMPOK KONTROL

No. Induk	Nama	Nomor Butir																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jml	Ket.
0371	ACS	3	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	65	KB
0339	ANA	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	3	2	2	2	3	3	2	3	63	KB
0342	ASD	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	65	KB
0391	MNA	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	62	KB
0412	AMS	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	4	2	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	70	B
0414	DJW	3	2	2	2	2	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	4	3	3	71	B
0415	DSR	2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	4	2	4	3	4	68	B
0417	FAGK	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	2	2	3	4	2	2	3	4	2	3	4	2	2	71	B
0418	JAZ	4	4	3	2	2	4	3	3	4	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76	B
0420	MAM	4	3	4	4	3	2	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	2	4	3	3	2	3	3	3	81	B
0421	MIM	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	4	3	2	4	2	3	4	3	2	3	3	70	B
0422	MZM	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	4	4	4	2	2	72	B
0424	NU	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	4	2	2	3	3	3	2	69	B
0427	RRM	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	71	B
0428	RP	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	4	3	2	2	3	4	80	B
0429	RDA	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	63	KB
0430	RHA	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	74	B
0431	RAN	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	4	3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	71	B
0437	AFHP	2	3	3	3	2	2	2	4	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	64	KB
0438	ACP	2	3	4	2	3	4	3	4	3	2	4	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	78	B
NILAI MINIMAL																										62	KB		
NILAI MAKSIMAL																										81	B		
RATA-RATA																										70,2	B		

HASIL SKOR KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SEBELUM PERLAKUAN KELOMPOK EKSPERIMEN

No. Induk	Nama	Nomor Butir																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jml	Ket.
0392	FA	2	2	3	2	4	4	2	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	70	B
0393	NPS	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	65	KB
0439	AAE	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	66	B
0440	AFN	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	65	KB
0441	CCS	4	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	70	B
0442	DS	4	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	70	B
0443	DN	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	4	69	B
0444	DA	3	3	2	4	4	2	2	2	2	2	3	3	4	2	2	3	4	2	3	3	4	3	3	4	2	2	73	B
0445	EO	3	2	3	2	2	3	3	2	4	3	2	2	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	71	B
0446	FMM	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	4	3	3	3	2	2	2	4	2	2	3	4	2	2	68	B
0447	FBB	2	2	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	2	3	2	70	B
0448	FS	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	2	71	B
0449	FGC	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	67	B
0450	IBA	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	70	B
0451	KEP	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	4	3	2	2	3	4	79	B
0452	KP	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	67	B
0453	MZF	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	72	B
0455	MM	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	4	3	2	3	2	3	3	2	4	3	2	70	B
0457	RI	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	81	B
0459	SR	2	3	4	2	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	76	B
NILAI MINIMAL																										65	KB		
NILAI MAKSIMAL																										81	B		
RATA-RATA																										70,5	B		

HASIL SKOR KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SESUDAH PERLAKUAN KELOMPOK KONTROL

No. Induk	Nama	Nomor Butir																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jml	Ket.
0371	ACS	3	2	3	2	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	84	B
0339	ANA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	B
0342	ASD	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	84	B
0391	MNA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	B
0412	AMS	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	88	SB
0414	DJW	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	89	SB
0415	DSR	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	90	SB
0417	FAGK	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	88	SB
0418	JAZ	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	88	SB
0420	MAM	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	85	B
0421	MIM	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	86	SB
0422	MZM	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	87	SB
0424	NU	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	87	SB
0427	RRM	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	88	SB
0428	RP	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	92	SB
0429	RDA	4	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	79	B
0430	RHA	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	91	SB
0431	RAN	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	87	SB
0437	AFHP	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	79	B
0438	ACP	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88	SB
NILAI MINIMAL																										79	B		
NILAI MAKSIMAL																										92	SB		
RATA-RATA																										85,9	B		

HASIL SKOR KECERDASAN INTERPERSONAL SISWA SESUDAH PERLAKUAN KELOMPOK EKSPERIMEN

No. Induk	Nama	Nomor Butir																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	Jml	Ket.
0392	FA	3	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	2	4	4	4	85	B
0393	NPS	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	4	4	3	4	4	3	88	SB
0439	AAE	3	2	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	2	3	4	4	2	4	3	4	84	B
0440	AFN	3	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	4	4	2	4	3	3	84	B
0441	CCS	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	92	SB
0442	DS	4	2	2	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	86	SB
0443	DN	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	2	2	4	2	4	4	88	SB
0444	DA	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	93	SB
0445	EO	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	2	3	4	3	3	3	88	SB
0446	FMM	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	2	3	93	SB
0447	FBB	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	96	SB
0448	FS	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	94	SB
0449	FGC	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	93	SB
0450	IBA	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	2	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	3	89	SB
0451	KEP	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	89	SB
0452	KP	3	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	92	SB
0453	MZF	3	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	89	SB
0455	MM	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	92	SB
0457	RI	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	97	SB
0459	SR	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	90	SB
NILAI MINIMAL																												84	B
NILAI MAKSIMAL																												97	SB
RATA-RATA																												90,1	SB

LAMPIRAN 13

Silabus Pembelajaran

SILABUS TEMATIK 6

TEMA : PERMAINAN

Kelas III Semester 2

Standar Kompetensi

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. Pendidikan Kewarganegaraan | : 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia |
| 2. Ilmu Pengetahuan Sosial | : 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang |
| 3. Ilmu Pengetahuan Alam | : 12. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam. |
| 4. Matematika | : 12. Menghitung keliling luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah. |
| 5. Bahasa Indonesia | : Mendengarkan
5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan
Berbicara
6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita.
Membaca
7. Memahami teks dengan membaca intensif (150 – 200 kata) dan membaca puisi
Menulis
8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi. |

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
Pendidikan Kewarganegaraan 4.2 Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia	Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia	- Siswa menyebutkan kapan Indonesia merdeka - Siswa menyebutkan nama pembaca teks proklamasi - Siswa menyebutkan 3 hal yang menjadi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia - Siswa menyebutkan hasil karya bangsa Indonesia - Siswa menjelaskan bagaimana cara menghargai hasil karya bangsa Indonesia - Siswa mengidentifikasi perilaku yang menunjukkan rasa bangga sebagai anak Indonesia	- Menyebutkan kapan Indonesia merdeka - Menyebutkan nama pembaca teks proklamasi - Menyebutkan 3 hal yang menjadi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia - Menyebutkan hasil karya bangsa Indonesia - Menjelaskan bagaimana cara menghargai hasil karya bangsa Indonesia - Mengidentifikasi perilaku yang menunjukkan rasa bangga sebagai anak Indonesia	Teknik - Tes - Non tes Bentuk Tes - Tulis - Lisan - Pengamatan - Penilaian hasil karya	6 jp x 35 menit	Buku PKn, media cetak & elektronik, ensiklopedia

Ilmu Pengetahuan Sosial 2.4 Mengetahui sejarah uang 2.5 Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan	Uang	- Siswa menyebutkan jenis-jenis uang giral - Siswa menjelaskan beberapa macam kegunaan uang	- Menyebutkan jenis-jenis uang giral - Menjelaskan beberapa macam kegunaan uang		9 jp x 35 menit	Buku IPS, media cetak & elektronik, ensiklopedia
	Pengelolaan uang	- Siswa menjelaskan yang dimaksud dengan kurs - Siswa membuat daftar pembelian yang dibeli berikut harganya	- Menjelaskan yang dimaksud dengan kurs - Membuat daftar pembelian yang dibeli berikut harganya			
Ilmu Pengetahuan Alam 6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar	Pelestarian dan pemeliharaan alam	- Siswa mengidentifikasi cara-cara yang digunakan manusia dalam melestarikan alam - Siswa mengumpulkan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak - Siswa memberi contoh perilaku yang menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dan yang merusak lingkungan - Siswa menjelaskan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan	- Mengidentifikasi cara-cara yang digunakan manusia dalam melestarikan alam - Mengumpulkan gambar-gambar lingkungan alam yang baik dan lingkungan alam yang rusak - Memberi contoh perilaku yang menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan dan yang merusak lingkungan - Menjelaskan dampak perilaku manusia terhadap lingkungan	Teknik - Tes - Non tes Bentuk Tes - Tulis - Lisan - Pengamatan - Penilaian hasil karya	12 jp x 35 menit	Buku IPA, media cetak & elektronik, ensiklopedia

Matematika 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang	Persegi dan persegi panjang	▪ Siswa menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling ▪ Siswa menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan luas persegi ▪ Siswa menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan luas persegi panjang	▪ Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan keliling ▪ Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan luas persegi ▪ Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan luas persegi panjang		18 jp x 35 menit	Buku Matematika, media cetak & elektronik, ensiklopedia
Bahasa Indonesia 5.2 Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang didengarnya	Menirukan dialog	▪ Siswa melakukan percakapan dari penggalan teks drama yang dibacakan guru ▪ Siswa meniru percakapan singkat dari drama anak yang ditonton di televisi	▪ Melakukan percakapan dari penggalan teks drama yang dibacakan guru ▪ Meniru percakapan singkat dari drama anak yang ditonton di televisi		15 jp x 35 menit	Buku Bahasa Indonesia, media cetak & elektronik, ensiklopedia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar	Menceritakan peristiwa	▪ Siswa menjelaskan masalah yang terjadi dari peristiwa yang dialami ▪ Siswa menanggapi penjelasan melakukan sesuatu secara lisan ▪ Siswa menanggapi masalah yang terjadi secara lisan	▪ Menjelaskan masalah yang terjadi dari peristiwa yang dialami ▪ Menanggapi penjelasan secara lisan ▪ Menanggapi masalah yang terjadi secara lisan	Teknik - Tes - Non tes Bentuk Tes -Tulis - Lisan		
7.2 Membaca puisi dengan lafal, intonasi dan ekspresi yang tepat	Membaca puisi	▪ Siswa menjelaskan puisi dengan kata-kata sendiri ▪ Siswa menjelaskan puisi dengan penghayatan dan ekspresi	▪ Menjelaskan puisi dengan kata-kata sendiri ▪ Menjelaskan puisi dengan penghayatan dan ekspresi	Pengamatan - Penilaian hasil karya		
8.2 Menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik	Menulis puisi	▪ Siswa menjelaskan cara membuat mainan ▪ Siswa menulis petunjuk membuat mainan ▪ Siswa melengkapi petunjuk ▪ Siswa menulis puisi dengan bantuan gambar ▪ Siswa menulis puisi dengan tema tertentu	▪ Menjelaskan cara membuat mainan ▪ Menulis petunjuk membuat mainan ▪ Melengkapi petunjuk ▪ Menulis puisi dengan bantuan gambar ▪ Menulis puisi dengan tema tertentu			

LAMPIRAN 14

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: SD N Kowangan Temanggung
Kelas / Semester	: 3 (tiga) / 2 (dua)
Matapelajaran	: Matematika
Tema	: Permainan
Pertemuan ke	: 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Matematika

12. Menghitung keliling luas pesergi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Bahasa indonesia

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita.

B. Kompetensi dasar

Matematika

- 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

Bahasa indonesia

- 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

C. Indikator

Matematika

5.3.1 Kognitif

- 5.3.1.1 Siswa mampu memahami rumus keliling persegi dan persegi panjang

- 5.3.1.2 Siswa mampu memahami soal yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang

5.3.2 Afaktif

5.3.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab

5.3.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip

5.3.3 Psikomotorik

5.3.3.1 Siswa mampu menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang.

5.3.3.2 Siswa mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan rumus kelilingpersegi dan persegi panjang.

Bahasa indonesia

6.2.1 Kognitif

6.2.1.1 Siswa mampu memahami cara memberikan tanggapan terhadap suatu masalah.

6.2.2 Afaktif

6.2.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab.

6.2.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip.

6.2.3 Psikomotorik

6.2.3.1 Mampu memberikan tanggapan dan saran sederhana terhadap masalah.

6.2.3.2 Mampu menuliskan tanggapan dan saran sederhana terhadap masalah.

D. Tujuan pembelajaran

Matematika

Kognitif

1. Melalui ceramah siswa mampu memahami rumus keliling persegi danpersegi panjang dengan benar
2. Melalui penugasan siswa mampu mengerjakan soal-soal berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang dengan benar.

Afaktif

1. Melalui penugasan, siswa dapat mengerjakan tugas secara mandiri dan disiplin

2. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.

Psikomotorik

1. Melalui demonstrasi siswa mampu menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang dengan tepat.
2. Melalui tanya jawab siswa mampu menyebutkan rumus keliling persegi dan persegi panjang dengan benar.

Bahasa Indonesia

Kognitif

1. Setelah demonstrasi siswa mampu memahami masalah yang harus di tangapi dengan tepat
2. Dengan kegiatan ceramah mampu memahami tanggapan dan saran dengan benar

Afaktif

1. Dengan kegiatan penugasan, siswa dapat mengerjakan tugas secara mandiri dan disiplin
2. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.

Psikomotorik

1. Dengan kegiatan demonstrasi, siswa mampu memberikan tanggapan dan saran dengan baik
2. Dengan kegiatan penugasan siswa mampu menuliskan tanggapan dan saran dengan benar

E. Materi pembelajaran

1. Materi pokok
 - a. Matematika

Keliling persegi dan persegi panjang
 - b. Bahasa Indonesia

Menceritakan peristiwa
2. Kisi-kisi materi ajar (Terlampir)
3. Metode pembelajaran (Terlampir)

4. LKS (Terlampir)

F. Model, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

1. Model pembelajaran : Kooperatif tipe *Times Games Tournamen* (TGT)
2. Metode pembelajaran : Ceramah, Penugasan, Diskusi, Demonstrasi, Tanggung jawab, Kerja kelompok.
3. Pendekatan pembelajaran : Saintifik.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Diskripsi kegiatan	Metode	Pendidikan karakter	Alokasi waktu
Pra pendahuluan	1. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis 2. Siswa dibimbing guru untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing	Ceramah	Peduli social Religious	5 menit
Kegiatan pembuka	1. Siswa menjawab salam dari guru 2. Siswa melakukan appresepsi dan melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa 4. Siswa bersama guru mengulas pembelajaran sebelumnya dikaitkan dengan materi pembelajaran hari ini 5. Mengajak	Tanya jawab	Rasa hormat	5 menit

	berdinamika dengan permainan (lagu, yel-yel,) yang relevan. 6. siswa menyiapkan kelengkapan pembelajaran			
Kegiatan inti	Tahap 1 (Penyajian kelas/ presentasi di kelas) 1. Siswa memberikan jawaban dari guru tentang benda-benda berbentuk persegi dan persegi panjang yang ada di lingkungan kelas 2. Siswa yang ditunjuk diwajibkan menceritakan sesuatu yang berhubungan dengan benda yang ditunjukkan. 3. Siswa memperhatikan guru yang mendemonstrasikan materi dan media 4. Siswa mendengarkan penjelasan materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang dari guru dengan menggunakan media “PABERTAK”. Tahap 2 (Belajar Dalam Kelompok) 5. Siswa membuat kelompok belajar beranggotakan 5-6 orang dengan	Tanya jawab Demonstrasi Ceramah Demonstrasi Penugasan	Rasa ingin tahu Tanggung jawab Rasa ingin tahu Disiplin Tanggung jawab	15 menit 5 menit

	bimbingan guru. 6. Siswa mendapatkan lembar LKS tiap masing-masing kelompok. 7. Siswa mempelajari LKS yang sudah diberikan bersama kelompok masing-masing Tahap 3 (Games) 8. Masing-masing anggota kelompok ada salah satu peserta untuk mewakili kelompok untuk menjawab pertanyaan dari sang penantang atau pembaca soal. (Dilakukan secara bergantian) Tahap 4 (Tournament) 9. Siswa melaksanakan game di masing-masing meja <i>tournament</i> 10. Kelompok yang Pemenang pada setiap meja “naik tingkat” kemeja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua tetap tinggal dimeja yang sama, dan skor terendah “diturunkan” begitu seterusnya. Tahap 5 (Penghargaan Kelompok) 11. Setelah siswa selesai	Diskusi kerja kelompok Tanya jawab Ceramah, Tanya jawab Demonstrasi Demonstrasi	Kerjasama Tanggung jawab Tanggung jawab Percaya diri Rasa ingin tahu	10 menit 15 menit 5 menit
--	--	--	---	--

	melaksanakan <i>games</i> dan <i>tournament</i> guru menghitung skor yang telah diperoleh tiap kelompok. 12. Siswa mendapatkan penghargaan kepada siswa yang terbaik dengan memberikan bintang/ kado Penilaian proses a. Guru menilai tanggung jawab, kedisiplinan, keaktifan, santun, percaya diri, dsb di dalam pembelajaran b. Menilai dengan lembar pengamatan perilaku			
Kegiatan penutup	1. Siswa dibimbing guru untuk membuat rangkuman simpulan hasil pembelajaran (mengevaluasi) 2. Siswa mendapatkan tugas yang harus dikerjakan di rumah (mengkomunikasikan) 3. Siswa mendapat penguatan dari guru dengan tepuk-tepuk tangan (demonstrasikan) 4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran di pertemuan selanjutnya (mendemostrasikan)	Ceramah Tanya jawab Penugasan Demonstrasi	Rasa ingin tahu Tanggung jawab Rasa ingin tahu Tanggung jawab	10 menit

	5. Sebagai kejutan siswa diberikan sebuah benda untuk menyanggah pembelajaran berikutnya (mengkomunikasikan)	Ceramah	Rasa ingintahu	
	6. Sebagai penutup pembelajaran guru memimpin doa dan salam		Religious	

H. Media, Alat, Sumber Pembelajaran

1. Media : lingkungan sekolah, PABERTAK.
2. Alat : Alat tulis, papan tulis, benda berbentuk persegi dan persegi panjang
3. Sumber belajar :
 - a. Buku paket (BSE, 2008. Buku Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas III. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 58-66)
 - b. Fajariyah, Nur & Triratnawati, Defi. Buku paket (BSE, 2008. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas III). Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 172-180)

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik penilaian
 - a. Penilaian proses
Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal sampai akhir.
 - b. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa
2. Instruksi penilaian (terlampir)
3. Kisi-kisi penilaian

Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk	Pedoman pensekoran
Kognitif	Matematika	Tertulis	Pertanyaan uraian	Pedoman pensekoran (Terlampir)
	5.3.1 Kognitif 5.3.1.1 Siswa mampu memahami rumus keliling persegi dan persegi panjang 5.3.1.2 Siswa mampu memahami soal yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang			
	Bahasa Indonesia 6.2.1 Kognitif 6.2.1.1 Siswa mampu memahami cara memberikan tanggapan terhadap			

	suatu masalah.			
Afaktif	Matematika 5.3.2 Afaktif 5.3.2.2 Siswa mampu melaksanak an perintah guru dengan rasa tanggung jawab 5.3.2.3 Siswa mampu mengikuti pembelajara n dengan tertip Bahasa Indonesia 6.2.2 Afaktif 6.2.2.1 Siswa mampu melaksanak an perintah guru dengan rasa tanggung jawab. 6.2.2.2 Siswa mampu mengikuti	Pengam atan	Skala	Pedoman pensekoran (Terlampir)

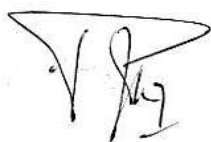
	pembelajaran dengan tertip.			
Psikomotorik	Matematika 5.3.3 Psikomotorik 5.3.3.2 Siswa mampu menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang. 5.3.3.3 Siswa mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan rumus keliling persegi dan persegi panjang. Bahasa Indonesia 6.2.3 Psikomotorik 6.2.3.1 Mampu memberikan tanggapan	Praktik	Daftar periksa	Pedoman pensekoran (Terlampir)

	dan saran sederhana terhadap masalah. 6.2.3.2 Mampu menuliskan tanggapan dan saran sederhana terhadap masalah.			
--	--	--	--	--

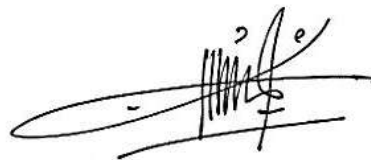
Temanggung,

Guru Kelas III B

Peneliti



Norma Afiani, S.Pd



Nurul Litawati
NPM. 13.0305.0182

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Eny Suryantini, S.Pd

NIP. 19630608 198408 2 001

KISI-KISI MATERI AJAR

No	Indikator	Materi pokok	Metode	PKB	Sumber belajar
1.	Matematika				
	5.3.1 Kognitif	Menghitung keliling persegi dan persegi panjang	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Tanya jawab, Diskusi, Kerja kelompok.	Peduli sosial, religious Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Rasa hormat.	a. Fajariyah, Nur & Triratnawati, Defi. Buku paket (BSE, 2008. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas III). Jakarta : Pusat Pembinaan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 172-180)
	5.3.1.1 Siswa mampu memahami rumus keliling persegi dan persegi panjang				
	5.3.1.2 Siswa mampu memahami soal yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang				
	5.3.2 Afaktif				
	5.3.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab				
	5.3.2.2 Siswa				

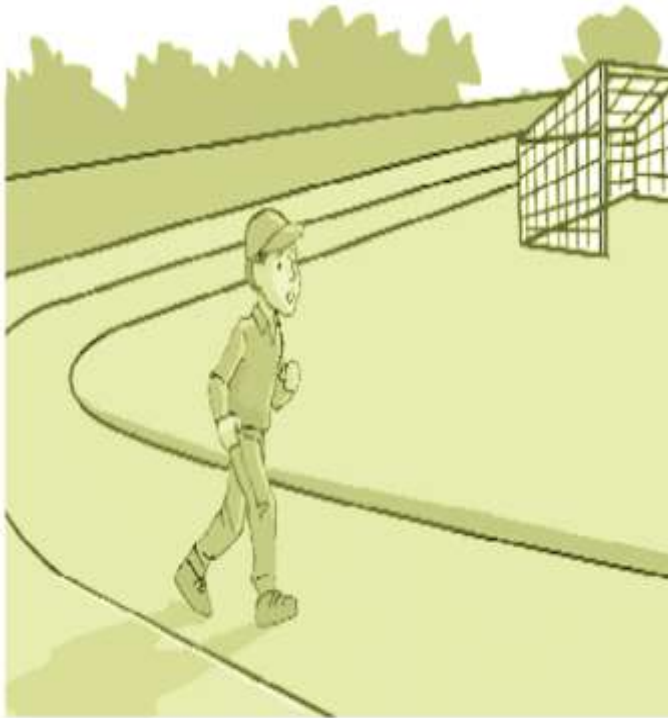
	mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip				
5.3.3	Psikomotorik				
5.3.3.1	Siswa mampu menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang.				
5.3.3.2	Siswa mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan rumus keliling persegi dan				

	persegi panjang.				
2	Bahasa Indonesia 6.2.1 Kognitif 6.2.1.1 Siswa mampu memahami cara memberikan tanggapan terhadap suatu masalah. 6.2.2 Afaktif 6.2.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab. 6.2.2.2 Siswa mampu mengikut	Menceritakan peristiwa	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Tanya jawab, Diskusi, Kerja kelompok.	Peduli sosial, religious Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Rasa hormat.	a. Buku paket (BSE, 2008. Buku Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas III. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 58-66)

	pembelajaran dengan tertip. 6.2.3 Psikomotorik 6.2.3.1 Mampu memberikan tanggapan dan saran sederhana terhadap masalah. 6.2.3.2 Mampu menuliskan tanggapan dan saran sederhana terhadap masalah.				
--	--	--	--	--	--

Materi ajar

Menghitung Keliling Persegi Dan Persegi Panjang



Rudi lari pagi mengitari lapangan sepak bola. Lapangan tersebut berada di dekat rumahnya. Saat mengitari lapangan, Rudi menempuh jarak sepanjang sisi-sisi lapangan. Lapangan merupakan bidang datar.

Jadi, keliling suatu bangun datar adalah panjang sisi-sisi sepanjang bangun datar tersebut.



Bangun datar banyak macamnya, di antaranya persegi dan persegi panjang. Bagaimana menghitung keliling persegi dan persegi panjang? Marilah kita pelajari!

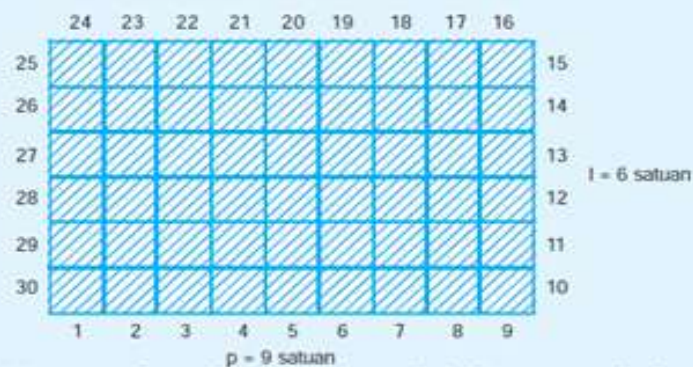
Menghitung keliling persegi dan persegi panjang

A. Menghitung keliling persegi panjang

Keliling persegi panjang merupakan jumlah dari keempat sisinya. Keliling persegi panjang dapat dihitung dengan satuan tak baku dan satuan baku.

1. Dengan satuan tak baku

Contoh:



Panjang (p) persegi panjang tersebut adalah 9 satuan. Lebar (l) persegi panjang tersebut adalah 6 satuan.

$$\begin{aligned}\text{Maka, kelilingnya} &= 9 + 6 + 9 + 6 = 30 \text{ satuan} \\ &= (p + l) + (p + l)\end{aligned}$$

Jadi, keliling persegi panjang adalah 30 satuan.

2. Dengan satuan baku

Contoh:



$$\begin{aligned}\text{Keliling persegi panjang} &= 9 + 6 + 9 + 6 = 30 \text{ cm} \\ &= p + l + p + l \\ &= (p + l) + (p + l)\end{aligned}$$

Jadi, keliling persegi panjang adalah 30 cm.

Perlu Diingat

Keliling persegi panjang adalah jumlah panjang keempat sisinya.

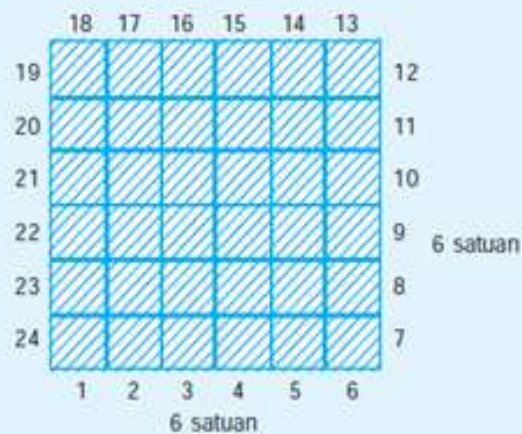
$$\begin{aligned}\text{Rumus keliling persegi panjang (K)} &= (p + l) + (p + l) \\ &= 2 \times (p + l)\end{aligned}$$

B. Menghitung keliling persegi

Keliling Bangun Datar adalah penjumlahan semua panjang sisi-sisi bangun datar tersebut.

1. Dengan satuan tak baku

Contoh:

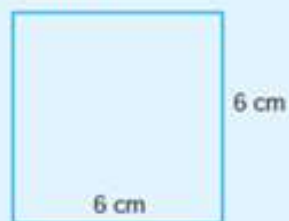


Panjang dan lebar pada persegi disebut *sisi* (s). Pada gambar di atas, setiap sisi terdiri atas 6 satuan.

$$\begin{aligned}\text{Maka, keliling persegi} &= 6 + 6 + 6 + 6 = 24 \text{ satuan} \\ &= s + s + s + s \\ &= 4 \times s\end{aligned}$$

2. Dengan satuan baku

Contoh:



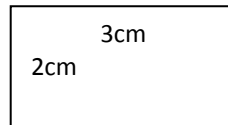
$$\begin{aligned}\text{Keliling persegi} &= 6 + 6 + 6 + 6 = 24 \\ &= s + s + s + s \\ \text{Jadi, keliling persegi} &\text{ adalah } 24 \text{ cm.}\end{aligned}$$

Perlu Diingat

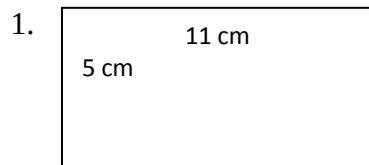
$$\text{Rumus keliling persegi (K)} = 4 \times s$$

Ayo, kita hitung keliling persegi dan persegi panjang berikut!
Kerjakan padabuku tugasmu!

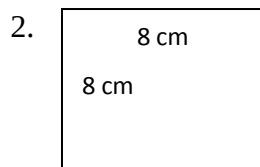
Contoh :



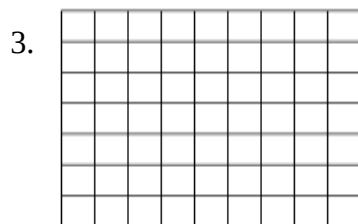
$$\begin{aligned} K &= 2 \times (3 + 2) \\ &= 2 \times 5 \\ &= 10 \text{ cm} \end{aligned}$$



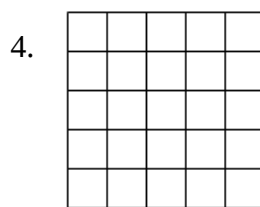
$$\begin{aligned} K &= \dots \times (\dots + \dots) \\ &= \dots \times \dots \\ &= \dots \text{ cm} \end{aligned}$$



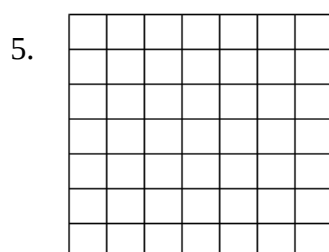
$$\begin{aligned} K &= \dots + \dots + \dots + \dots \\ &= \dots \times \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} K &= \dots \times (\dots + \dots) \\ &= \dots \times \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} K &= \dots + \dots + \dots + \dots \\ &= \dots \times \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} K &= \dots + \dots + \dots + \dots \\ &= \dots \times \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$



Lembar Kerja Siswa
(LKS)



LKS
LEMBAR KERJA SISWA

A. Standar Kompetensi

Matematika

12. Menghitung keliling luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Bahasa Indonesia

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita.

B. Kompetensi dasar

Matematika

- 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

Bahasa Indonesia

- 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

C. Indikator

Matematika

5.3.1 Kognitif

- 5.3.1.1 Siswa mampu memahami rumus keliling persegi dan persegi panjang

- 5.3.1.2 Siswa mampu memahami soal yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang

5.3.2 Afektif

- 5.3.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab

- 5.3.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip

5.3.3 Psikomotorik

- 5.3.3.1 Siswa mampu menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang.

5.3.3.2 Siswa mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan rumus keliling persegi dan persegi panjang.

Bahasa Indonesia

6.2.1 Kognitif

6.2.1.1 Siswa mampu memahami cara memberikan tanggapan terhadap suatu masalah.

6.2.2 Afektif

6.2.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab.

6.2.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip.

6.2.3 Psikomotorik

6.2.3.1 Mampu memberikan tanggapan dan saran sederhana terhadap masalah.

6.2.3.2 Mampu menuliskan tanggapan dan saran sederhana terhadap masalah.

D. Alat dan bahan

1. Buku berpetak
2. Pensil
3. Penghapus
4. Pengaris

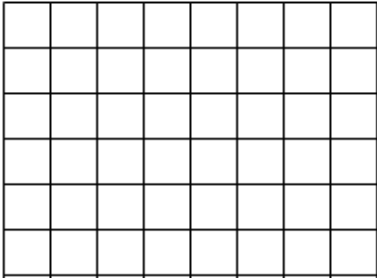
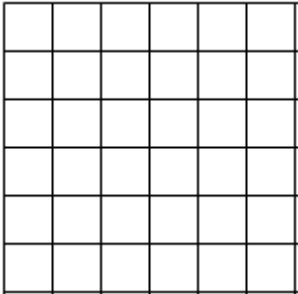
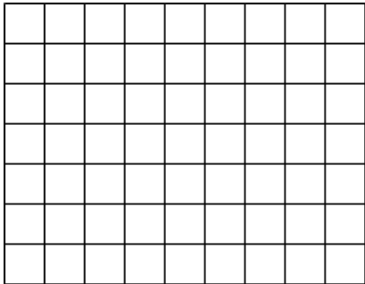
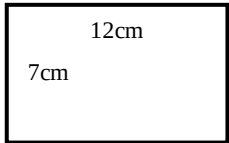
E. Langkah kerja

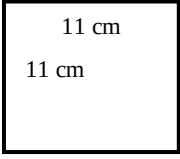
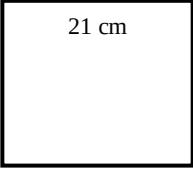
1. Guru membagi kelompok, setiap kelompok 4-5 anggota siswa
2. Guru membaca aturan-aturan yang harus ditaati
3. Siapkan alat dan bahan (buku, dan alat tulis)
4. Setiap kelompok diberikan lembar kerja oleh guru
5. Setiap kelompok menghitung keliling persegi dan persegi panjang menggunakan "PABERTAK"
6. Setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi di depan kelas dalam games tournament.

F. Table lembar kerja siswa



Hitunglah keliling bangun persegi dan persegi panjang dibawah ini !

No.	Soal	Diketahui	Jawaban
1.		$p =$ $l =$ $S =$	
2.		$p =$ $l =$ $S =$	
3.		$p =$ $l =$ $S =$	
4.		$p =$ $l =$ $S =$	

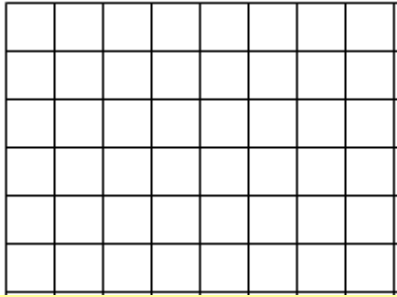
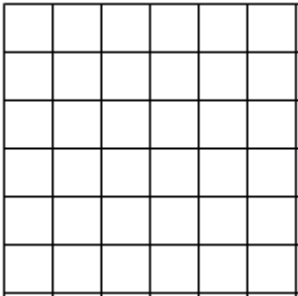
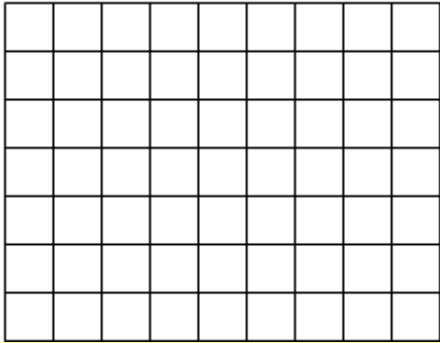
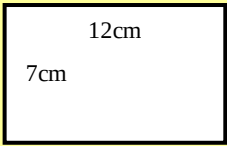
5.		$p =$ $l =$ $S =$	
6.		$p =$ $l =$ $S =$	
7.	Sebuah persegi memiliki panjang 22 cm.	$p =$ $l =$ $S =$	
8.	Sebuah persegi panjang memiliki panjang 17 cm dan lebar 13 cm.	$p =$ $l =$ $S =$	
9	Sebuah persegi memiliki panjang sisi 25 cm.	$p =$ $l =$ $S =$	
10	Sebuah persegi panjang memiliki lebar 9 cm dan panjang 19	$p =$ $l =$ $S =$	

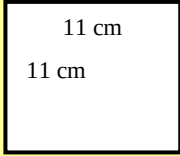
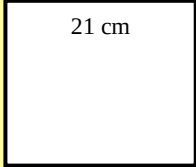
G. Kesimpulan

Rumus keliling bangun persegi adalah + + + = $\times$

Rumus keliling bangun persegi panjang adalah + + + = $\times$ (..... +)

Kunci Jawaban LKS

No.	Soal	Diketahui	Jawaban
1.		$p = 8$ $l = 6$ $S = -$	$K = 2 (p + l)$ $= 2 (8 + 6)$ $= 2 (14)$ $= 28$
2.		$p = -$ $l = -$ $S = 6$	$K = 4 \times s$ $= 4 \times 6$ $= 24$
3.		$p = 9$ $l = 7$ $S = -$	$K = 2 (p + l)$ $= 2 (9 + 7)$ $= 2 (16)$ $= 32$
4.		$p = 12$ $l = 7$ $S = -$	$K = 2 (p + l)$ $= 2 (12 + 7)$ $= 2 (19)$ $= 38$

5.		$p = -$ $l = -$ $S = 11$	$K = 4 \times s$ $= 4 \times 11$ $= 44$
6.		$p = -$ $l = -$ $S = 21$	$K = 4 \times s$ $= 4 \times 21$ $= 84$
7.	Sebuah persegi memiliki panjang 22 cm	$p = -$ $l = -$ $S = 22$	$K = 4 \times s$ $= 4 \times 22$ $= 88$
8.	Sebuah persegi panjang memiliki panjang 17 cm dan lebar 13 cm.	$p = 17$ $l = 13$ $S = -$	$K = 2 (p + l)$ $= 2 (17 + 13)$ $= 2 (30)$ $= 60$
9	Sebuah persegi memiliki panjang sisi 25 cm	$p =$ $l =$ $S =$	$K = 4 \times s$ $= 4 \times 25$ $= 100$
10	Sebuah persegi panjang memiliki lebar 9 cm dan panjang 19	$p = 9$ $l = 19$ $S = -$	$K = 2 (p + l)$ $= 2 (9 + 19)$ $= 2 (28)$ $= 56$

Rumus keliling bangun persegi adalah sisi + sisi +

sisi + sisi = $4 \times \text{sisi}$

Rumus keliling bangun persegi panjang adalah panjang + panjang +
lebar + lebar = $2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$

Penilaian

Rubrik kognitif

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa mampu menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang.	Siswa mampu memahami dan menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang	Siswa mampu menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang	Siswa kurang mampu memahami dan menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang	Siswa belum mampu memahami rumus keliling persegi dan persegi panjang
2.	Siswa mampu menghitung keliling persegi dan persegi panjang.	Siswa mampu menghitung keliling persegi dan persegi panjang dengan bentuk cerita menggunakan media.	Siswa mampu menghitung keliling persegi dan persegi panjang dengan menggunakan media tetapi belum mampu menghitung soal cerita.	Siswa kurang mampu menghitung keliling persegi dan persegi panjang dengan menggunakan media.	Siswa belum mampu menghitung keliling persegi dan persegi panjang.
3.	Siswa mampu menggambar, membuat, menentukan persegi dan persegi panjang dengan keliling tertentu.	Siswa mampu menggambar, membuat, menentukan persegi dan persegi panjang dengan keliling tertentu.	Siswa mampu menggambar persegi dan persegi panjang dengan keliling tertentu	Siswa kurang mampu menggambar, membuat, menentukan persegi dan persegi panjang dengan keliling tertentu	Siswa belum mampu menggambar, membuat, menentukan persegi dan persegi panjang dengan keliling tertentu

Penilaian kognitif

No.	Persegi dan persegi panjang	Aturan			
		4	3	2	1
1.	Menentukan rumus keliling				
2.	Menghitung keliling				
3.	Menggambar, menentukan dan membuat bangun dengan ketentuan keliling				

Kriteria pensekoran

4 = siswa mampu menentukan rumus, menghitung, serta menggambarkan keliling persegi dan persegi panjang.

3 = siswa mampu menentukan rumus, menghitung keliling persegi dan persegi panjang.

2 = siswa kurang mampu menentukan rumus, menghitung keliling persegi dan persegi panjang.

1 = siswa belum mampu menentukan rumus, menghitung keliling persegi dan persegi panjang.

Rubrik afaktif

No.	Karakter	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin	Menyelesaikan tugas sebelum waktu habis	Selesaikan pada waktu habis	Terlambat sedikit	Tidak menyelesaikan tugas tepat waktu
2.	Rasa hormat	Tidak berbicara saat guru berbicara	Mendengarkan guru, namun tidak member feedback	Sering ikut bicara saat teman ada yang berbicara	Sering berbicara saat guru berbicara
3.	Kerjasama	Siswa mampu bekerja dengan kelompok dengan baik dan benar.	Siswa mampu bekerja sama dengan kelompok dengan	Siswa kurang mampu bekerjasama dengan baik.	Siswa tidak mampu bekerja sama dengan baik.

			baik.		
4.	Tanggung jawab	Mengerjakan semua tugas yang diberikan	Mengerjakan, meski ada sedikit keluhan	Mengerjakan namun banyak mengeluh	Ada tugas yang dilalaikan
5.	Rasa ingin tahu	Selalu ingin tahu jika guru sedang menerangkan	Ingin tahu, masih malu bertanya pada guru	Ingin tahu, bila ditunjuk	Tidak ingin tahu
6.	Percaya diri	Mau maju ke depan kelas tanpa disuruh	Maju ke depan kelas, masih malu	Maju kedepan ke kelas, biladi tujuk	Tidak maju ke depan kelas

Penilaian afaktif

No.	Kriteria yang diharapkan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin				
2.	Rasa hormat				
3.	Kerjasama				
4.	Tanggung jawab				
5.	Rasa ingin tahu				
6.	Percaya diri				

Rubrik Psikomotorik

No.	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
1.	Menghitung	Siswa mampu menghitung soal yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang dengan benar dan tanpa bimbingan guru	Siswa kurang mampu menghitung luas persegi dan persegi panjang soal berupa cerita	Belum mampu menghitung luas persegi dan persegi panjang soal cerita	Butuh bantuan guru dalam menghitung soal yang diberikan

2.	Menjelaskan	Siswa mampu menjelaskan jawaban dengan menggunakan bahasa yang sopan dan memberikan jawaban dengan tepat	Siswa mampu menyebutkan menjelaskan jawaban dengan benar	Siswa kurang mampu menjelaskan jawaban dengan menggunakan bahasa yang sopan dan memberikan jawaban dengan tepat	Siswa masih belum mampu menjelaskan jawaban dengan menggunakan bahasa yang sopan dan memberikan jawaban dengan tepat
3.	Penggunaan media	Siswa mampu menggunakan media tanpa bimbingan dalam menentukan rumus dan menyelesaikan tugas	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan menggunakan media	Siswa mengerjakan tugas menggunakan media dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu memahami penggunaan media sebagai menentukan rumus

Penilaian Psikomotorik

No.	Nama peserta didik	Kriteria penilaian			Jumlah	Kategori
		Menghitung	Menjelaskan	Penggunaan media		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
Dst						

Rubrik Pedoman Penskoran

Kriteria	Skor
Sudah Membudaya (SM)	4
Mulai Membudaya (MB)	3
Mulai Terbiasa (MT)	2
Belum Terbiasa (BT)	1

Skor Maksimal = 28

Kategori	
28 – 21	A
20 – 14	B
13 – 7	C
6 – 0	D

KISI-KISI SOAL

Satuan pendidikan	: SD N Kowangan Temanggung
Kelas / Semester	: 3 (tiga) / 2 (dua)
Matapelajaran	: Matematika
Tema	: Permainan
Pertemuan ke	: 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Matematika

12. Menghitung keliling luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Bahasa Indonesia

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita.

B. Kompetensi dasar

Matematika

- 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

Bahasa Indonesia

- 6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar

C. Indikator

Matematika

5.3.1 Kognitif

- 5.3.1.1 Siswa mampu memahami rumus keliling persegi dan persegi panjang

- 5.3.1.2 Siswa mampu memahami soal yang berhubungan dengan keliling persegi dan persegi panjang

5.3.2 Afaktif

5.3.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab

5.3.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip

5.3.3 Psikomotorik

5.3.3.1 Siswa mampu menentukan rumus keliling persegi dan persegi panjang.

5.3.3.2 Siswa mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan rumus keliling persegi dan persegi panjang.

Bahasa Indonesia

6.2.1 Kognitif

6.2.1.1 Siswa mampu memahami cara memberikan tanggapan terhadap suatu masalah.

6.2.2 Afaktif

6.2.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab.

6.2.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip.

6.2.3 Psikomotorik

6.2.3.1 Mampu memberikan tanggapan dan saran sederhana terhadap masalah.

6.2.3.2 Mampu menuliskan tanggapan dan saran sederhana terhadap masalah.

D. Jenis Penilaian : Tes

E. Bentuk Instrumen Tes : Essay

F. Jumlah Soal : 10 Soal

G. Kisi – kisi :

No.	Indikator Soal	Ranah	No. Soal	Bentuk Soal
1.	Peserta didik mampu menentukan keliling bangun persegi dan persegi panjang	C3	1, 2	Essay
2.	Peserta didik mampu menentukan lebar persegi dan persegi panjang	C3	3,4	Essay

3.	Peserta didik mampu menentukan panjang persegi dan persegi panjang	C3	5,6	Essay
4.	Peserta didik mampu menghitung keliling bangun persegi dan persegi panjang berpetak	C1	7,8	Essay
5.	Peserta didik mampu menggambarkan bangun persegi dan persegi panjang dengan keliling tertentu	C2	9,10	Essay

Penilaian Individu

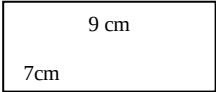
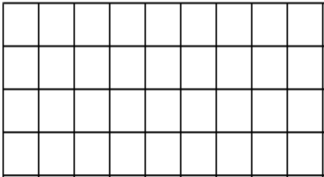
Satuan pendidikan : SD Negri Kowangan

Mata pelajaran : Matematika

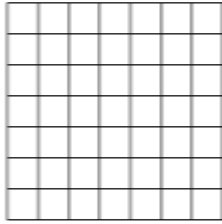
Kelas/ semester : III / II

Soal!

Kerjakan soal dibawah ini dengan mandiri dan teliti !!!

1.  Hitunglah keliling bangun disamping?
.....
2.  Bangun disamping memiliki panjang sisi 13 cm, berapakah keliling bangun tersebut?
.....
3. Sebuah bangun persegi memiliki keliling 36 cm, berapakah lebar sisi bangun tersebut?
.....
4. Sebuah bangun persegi panjang memiliki keliling 28 cm dan panjang sisi 10 cm, berapakah panjang lebar bangun tersebut?
.....
5. Bangun persegi panjang memiliki keliling 30 cm dengan lebar 6 cm, berapakah panjang bangun tersebut?
.....
6. Bangun persegi memiliki keliling 28 cm, berapakah sisi bangun tersebut?
.....
7.  Berapa keliling bangun disamping?
.....
.....
.....

8.



Berapakah keliling bangun disamping?

.....

.....

9. Gambarkan dua bangun persegi panjang dengan keliling 22 cm!

.....

10. Gambarkan bangun persegi dengan keliling 44 cm!

.....

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: SD N Kowangan Temanggung
Kelas / Semester	: 3 (tiga) / 2 (dua)
Matapelajaran	: Matematika
Tema	: Permainan
Pertemuan ke	: 2
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Matematika

12. Menghitung keliling luas pesergi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Bahasa Indonesia

Mendengarkan

5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan

B. Kompetensi dasar

Matematika

- 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

Bahasa Indonesia

- 5.2 Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang didengarnya

C. Indikator

Matematika

5.3.1 Kognitif

- 5.3.1.1 Siswa mampu memahami rumus luas persegi dan persegi panjang

- 5.3.1.2 Siswa mampu memahami soal yang berhubungan dengan luas persegi dan persegi panjang

5.3.2 Afaktif

5.3.2.1 Siswa mampu menyelesaikan tugas dari guru dengan kerjasama

5.3.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip.

5.3.3 Psikomotorik

5.3.3.1 Siswa mampu menentukan rumus luas persegi dan persegi panjang.

5.3.3.2 Siswa mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan rumus luas persegi dan persegi panjang.

Bahasa Indonesia

5.2.1 Kognitif

5.2.1.1 Siswa mampu memahami teks dialog yang diucapkan dengan benar.

5.2.2 Afaktif

5.2.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab.

5.2.3 Psikomotorik

5.2.3.1 Mampu membaca dialog dengan benar dan menggunakan gerak tubuh dalam berdialog.

D. Tujuan pembelajaran

Matematika

Kognitif

1. Melalui ceramah siswa mampu memahami rumus luas persegi dan persegi panjang dengan benar
2. Melalui penugasan siswa mampu mengerjakan soal-soal berhubungan dengan luas persegi dan persegi panjang dengan benar.

Afaktif

1. Melalui penugasan, siswa dapat mengerjakan tugas secara mandiri dan disiplin
2. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.

Psikomotorik

1. Melalui demonstrasi siswa mampu menentukan rumus luas persegi dan persegi panjang dengan tepat.
2. Melalui tanya jawab siswa mampu menyebutkan rumus luas persegi dan persegi panjang dengan benar.

Bahasa Indonesia

Kognitif

1. Setelah demonstrasi siswa mampu memahami dialog yang diberikan oleh guru dengan tepat

Afaktif

1. Dengan kegiatan penugasan, siswa dapat mengerjakan tugas secara mandiri dan disiplin
2. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.

Psikomotorik

1. Dengan kegiatan demonstrasi, siswa mampu mendemonstrasikan dialog didepan teman-temannya dengan percaya diri.
2. Dengan kegiatan penugasan siswa mampu menuliskan dialog dengan teman sebangkunya dengan tanggung jawab.

E. Materi pembelajaran

1. Materi pokok
 - a. Matematika
Luas persegi dan persegi panjang
 - b. Bahasa Indonesia
Menirukan dialog
2. Kisi-kisi materi ajar (Terlampir)
3. Metode pembelajaran (Terlampir)
4. LKS (Terlampir)

F. Model, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

1. Model pembelajaran : Kooperatif tipe *Times Games Tournamen* (TGT)

2. Metode pembelajaran : Penugasan, Demonstrasi, Tanggung jawab, Kerja kelompok, Diskusi, Ceramah.

3. Pendekatan pembelajaran : Saintifik.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Diskripsi kegiatan	Metode	Pendidikan karakter	Alokasi waktu
Pra pendahuluan	1. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis 2. Siswa dibimbing guru untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing	Ceramah	Peduli social Religious	5 menit
Kegiatan pembuka	1. Siswa menjawab salam dari guru 2. Siswa melakukan apresiasi dan melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa 4. siswa bersama guru mengulas pembelajaran sebelumnya dikaitkan dengan materi pembelajaran hari ini	Tanya jawab	Rasa hormat	5 menit

	LKS yang sudah diberikan bersama kelompok masing-masing Tahap 3 (Games) 6. Masing-masing anggota kelompok ada salah satu peserta untuk mewakili kelompok untuk menjawab pertanyaan dari sang penantang atau pembaca soal. (Dilakukan secara bergantian) Tahap 4 (Tournament) 7. Siswa melaksanakan game di masing-masing meja <i>tournament</i> 8. Kelompok yang Pemenang pada setiap meja “naik tingkat” kemeja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua tetap tinggal dimeja yang sama, dan skor terendah “diturunkan” begitu seterusnya. Tahap 5 (Penghargaan Kelompok)	kelompok		
		Tanya jawab	Tanggung jawab	10 menit
		Ceramah, Tanya jawab	Tanggung jawab	15 menit
		Demonstrasi	Percaya diri	
				5 menit

	9. Setelah siswa selesai melaksanakan <i>games</i> dan <i>tournament</i> guru menghitung skor yang telah diperoleh tiap kelompok. 10. Siswa mendapatkan penghargaan kepada siswa yang terbaik dengan memberikan bintang/ kado Penilaian proses c. Guru menilai tanggung jawab, kedisiplinan, keaktifan, santun, percaya diri, dsb di dalam pembelajaran d. Menilai dengan lembar pengamatan perilaku	Demonstrasi	Rasa ingin tahu	
Kegiatan penutup	1. Guru mengulang kembali kerja siswa dan membimbing siswa untuk membuat rangkuman simpulan hasil pembelajaran (mengevaluasi) 2. Siswa mendapatkan tugas yang harus dikerjakan di rumah	Ceramah Tanya jawab	Rasa ingin tahu Tanggung jawab	10 menit

	(mengkomunikasikan)			
	3. Guru memberikan penguatan kepada siswa dengan tepuk-tepuk tangan (demonstrasikan)	Penugasan	Rasa ingin tahu	
	4. Guru menyampaikan rencana pembelajaran di pertemuan selanjutnya (mendemostrasikan)	Demonstrasi	Tanggung jawab	
	5. Sebagai kejutan siswa diberikan sebuah benda untuk menugaskan pembelajaran berikutnya(mengkomunikasikan)	Ceramah	Rasa ingintahu	
	6. Sebagai penutup pembelajaran guru memimpin doa dan salam		Religious	

H. Media, Alat, Sumber Pembelajaran

1. Media : lingkungan sekolah, PABERTAK.
2. Alat : Alat tulis, papan tulis, benda berbentuk persegi dan persegi panjang
3. Sumber belajar :
 - a. Buku paket (BSE, 2008. Buku Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas III. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 85-92)

- b. Fajariyah, Nur & Triratnawati, Defi. Buku paket (BSE, 2008. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas III). Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 181-183).

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik penilaian
 - a. Penilaian proses
Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal sampai akhir.
 - b. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa
2. Instruksi penilaian (terlampir)
3. Kisi-kisi penilaian

Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk	Pedoman pensekoran
Kognitif	Matematika	Tertulis	Pertanyaan uraian	Pedoman pensekoran (Terlampir)
	5.3.1 Kognitif			
	5.3.1.1 Siswa mampu memahami rumus luas persegi dan persegi panjang			
	5.3.1.2 Siswa mampu memahami soal yang berhubungan dengan luas persegi dan persegi panjang			
	Bahasa Indonesia			
	5.2.1 Kognitif			
	5.2.1.1 Siswa mampu memahami teks dialog yang diucapkan dengan			

	benar.			
Afaktif	Matematika 5.3.2 Afaktif 5.3.2.1 Siswamampu menyelesaikan tugas dari guru dengan kerjasama 5.3.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip. Bahasa Indonesia 5.2.2 Afaktif 5.2.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab.	Pengamatan	Skala	Pedoman pensekoran (Terlampir)
Psikomotorik	Matematika 5.3.3 Psikomotorik 5.3.3.1 Siswa mampu menentukan rumus luas persegi dan persegi panjang. 5.3.3.2 Siswa mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan rumus luas	Praktik	Daftar periksa	Pedoman pensekoran (Terlampir)

	persegi dan persegi panjang.			
	Bahasa Indonesia			
	5.2.3 Psikomotorik			
	5.2.3.1 Mampu membaca dialog dengan benar dan menggunakan gerakan tubuh dalam berdialog.			

Temanggung,

Guru Kelas III B

Peneliti

Norma Afiani, S.Pd

Nurul Litawati
NPM. 13.0305.0182

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Eny Suryantini, S.Pd

NIP. 19630608 198408 2 001

KISI-KISI MATERI AJAR

No	Indikator	Materi pokok	Metode	PKB	Sumber belajar
1.	Matematika 5.3.1 Kognitif 5.3.1.1 Siswa mampu memahami rumus luas persegi dan persegi panjang 5.3.1.2 Siswa mampu memahami soal yang berhubungan dengan luas persegi dan persegi panjang 5.3.2 Afaktif 5.3.2.1 Siswamampu menyelesaikan tugas dari guru dengan kerjasama 5.3.2.2 Siswa mampu	Menghitung luas persegi dan persegi panjang	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Tanya jawab, Diskusi, Kerja kelompok.	Peduli sosial, relegious Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Rasa hormat.	b. Fajariyah , Nur & Triratnawati, Defi. Buku paket (BSE, 2008. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas III). Jakarta : Pusat Pembuku an Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 181-183)

	mengikuti pembelajaran dengan tertip. 5.3.3 Psikomotorik 5.3.3.1 Siswa mampu menentukan rumus luas persegi dan persegi panjang. 5.3.3.2 Siswa mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan rumus luas persegi dan persegi panjang.				
2	Bahasa Indonesia 5.2.1 Kognitif 5.2.1.1 Siswa mampu memahami teks dialog yang diucapkand	Menirukan dialog	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Tanya jawab, Diskusi, Kerja kelompok.	Peduli sosial, relegious Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya	b. Buku paket (BSE, 2008. Buku Bahasa Indonesia untuk

	engan benar. 5.2.2 Afaktif 5.2.2.1 Siswa mampu melaksanak an perintah guru dengan rasa tanggung jawab. 5.2.3 Psikomotorik 5.2.3.1 Mampu membaca dialog dengan benar dan menggunak an gerak tubuh dalam berdialog.			diri, Disiplin, Rasa hormat.	SD/MI Kelas III. Jakarta : Pusat Pembukua n Departerm en Pendidika n Nasional. Halaman 85-92)
--	--	--	--	---	--

MATERI AJAR

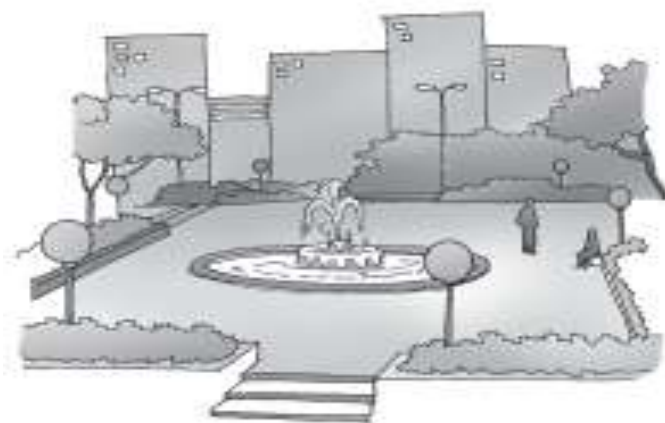
Menghitung Luas Persegi Dan Persegi Panjang



- Vania : "(Datang mengampiri teman - teman yang sedang bermain).
Temen - temen, aku punya kabar nih."
- Syifa : "Kabar apaan Van?"
- Ana : "Pasti mau ngajak kita jalan - jalan deh."
- Vania : "Kok tau?"
- Ana : "Aku asal nebak aja kok."
- Vania : "Tapi tebakkan kamu bener, An. Jadi aku bakal ngajakin kalian
semua jalan - jalan."
- Syifa : "Emang mau jalan - jalan kemana sih Van?"
- Vania : "Kali ini aku mau ngajak kalian jalan - jalan ke taman kota. Ya,
mungkin kedengarannya biasa dan nggak seru. Tapi kali ini aku
jamin seru deh. Karena taman kota yang baru saja di resmikan
ini luas banget dan banyak hiburannya."
- Ana : "Wah, mau banget dong."
- Syifa : "Aku juga mau dong Van ikutan, keliatanya seru tuh."
- Vania : "Ya udah, kalau semua udah pada setuju nanti sepulang
sekolah kita kumpul dirumah aku. Nanti kita berangkatnya
bersama-sama."
- Ana : "Oke deh Van"

Syifa : "Tunggu aku dirumah ya..!"

Vania : "Ya udah, aku masuk kelas dulu ya! Bey..!"



Sebuah taman kota, berbentuk persegi dengan panjang sisi 20 m. Hitunglah luas taman kota disamping!

Menghitung luas persegi dan persegi panjang

C. Menghitung luas persegi panjang

Contoh:

Luas daerah bidang datar adalah banyak persegi satuan yang menutupi bangun tersebut.



Menghitung banyak persegi satuan sama dengan menghitung luas bidang datar tersebut.

Luas persegi panjang di atas adalah 15 satuan persegi.

Diperoleh dari $= 5 \text{ satuan} \times 3 \text{ satuan}$
 $= 15 \text{ satuan}$

Luas persegi panjang = panjang $\times$ lebar
 $= p \times l$

Perlu Diingat

Rumus luas persegi panjang (L) = $p \times l$

D. Menghitung luas persegi

Luas persegi di samping adalah 9 satuan persegi.

Diperoleh dari $= 3 \text{ satuan} \times 3 \text{ satuan}$
 $= 9 \text{ satuan}$

Luas persegi $= \text{sisi} \times \text{sisi}$
 $= s \times s$

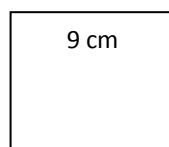
1	2	3	3 satuan
4	5	6	
7	8	9	
3 satuan			

Perlu Diingat

Rumus luas persegi (L) $= s \times s$

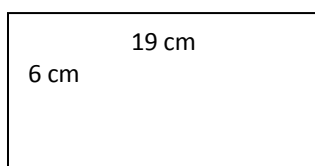
Ayo, kita hitung luas persegi dan persegi panjang berikut!
 Kerjakan padabuku tugasmu!

Contoh :



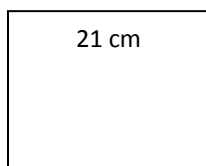
$$\begin{aligned} L &= s \times s \\ &= 9 \times 9 \\ &= 81 \text{ cm} \end{aligned}$$

1.

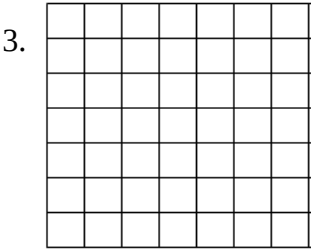


$$\begin{aligned} L &= \dots \times \dots \\ &= \dots \times \dots \\ &= \dots \text{ cm} \end{aligned}$$

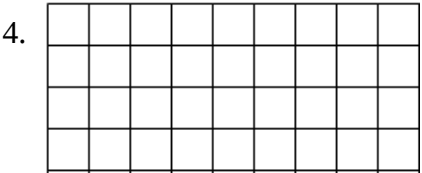
2.



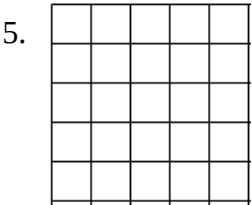
$$\begin{aligned} L &= \dots \times \dots \\ &= \dots \times \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$



L = x
= x
=



L =x
= x
=



L = x.....
= x
=



Lembar Kerja Siswa (LKS)

Anggota Kelompok

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

LKS
LEMBAR KERJA SISWA

A. Standar Kompetensi

Matematika

12. Menghitung keliling luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Bahasa Indonesia

Mendengarkan

5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan

B. Kompetensi dasar

Matematika

- 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

Bahasa Indonesia

- 5.2 Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang didengarnya

C. Indikator

Matematika

5.3.1 Kognitif

- 5.3.1.1 Siswa mampu memahami rumus luas persegi dan persegi panjang

- 5.3.1.2 Siswa mampu memahami soal yang berhubungan dengan luas persegi dan persegi panjang

5.3.2 Afaktif

- 5.3.2.1 Siswa mampu menyelesaikan tugas dari guru dengan kerjasama

- 5.3.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip.

5.3.3 Psikomotorik

- 5.3.3.1 Siswa mampu menentukan rumus luas persegi dan persegi panjang.

5.3.3.2 Siswa mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan rumus luas persegi dan persegi panjang.

Bahasa Indonesia

5.2.1 Kognitif

5.2.1.1 Siswa mampu memahami teks dialog yang diucapkan dengan benar.

5.2.2 Afektif

5.2.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab.

5.2.3 Psikomotorik

5.2.3.1 Mampu membaca dialog dengan benar dan menggunakan gerak tubuh dalam berdialog.

D. Alat dan bahan

1. Buku berpetak
2. Pensil
3. Penghapus
4. Pengaris

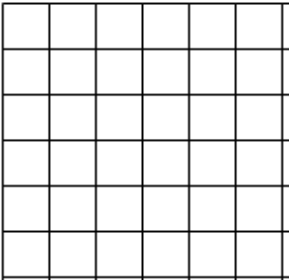
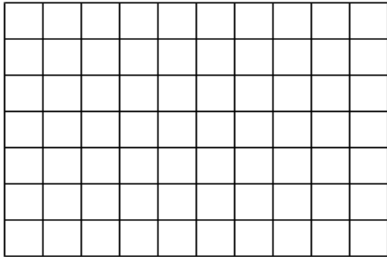
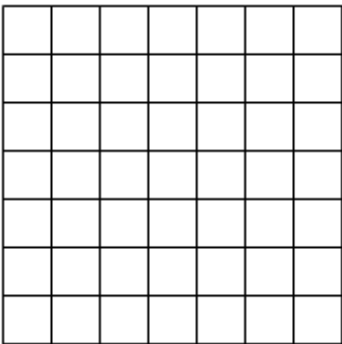
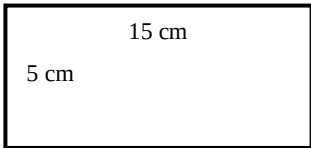
E. Langkah kerja

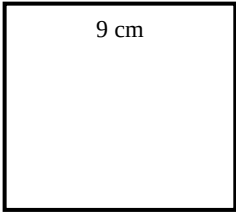
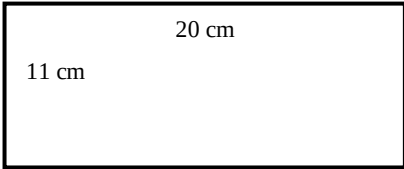
1. Guru membagi kelompok, setiap kelompok 4-5 anggota siswa
2. Guru membaca aturan-aturan yang harus ditaati
3. Siapkan alat dan bahan (buku,dan alat tulis)
4. Setiap kelompok diberikan lembar kerja oleh guru
5. Setiap kelompok menghitung luas persegi dan persegi panjang menggunakan “PABERTAK”
6. Setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi di depan kelas dalam games tournament.

F. Table lembar kerja siswa



Hitunglah luas bangun persegi dan persegi panjang dibawah ini !

No.	Soal	Diketahui	Jawaban
1		$p =$ $\ell =$ $S =$	
2		$p =$ $\ell =$ $S =$	
3		$p =$ $\ell =$ $S =$	
4		$p =$ $\ell =$ $S =$	

5	 9 cm	$p =$ $\ell =$ $S =$	
6	 20 cm 11 cm	$p =$ $\ell =$ $S =$	
7	Sebuah persegi memiliki panjang 16cm.	$p =$ $\ell =$ $S =$	
8	Sebuah persegi panjang memiliki panjang 17 cm dan lebar 7 cm	$p =$ $\ell =$ $S =$	
9	Sebuah persegi memiliki sisi 20cm.	$p =$ $\ell =$ $S =$	

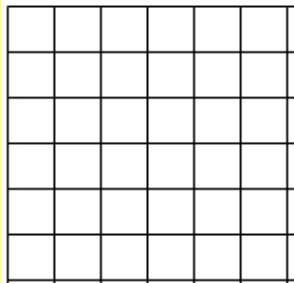
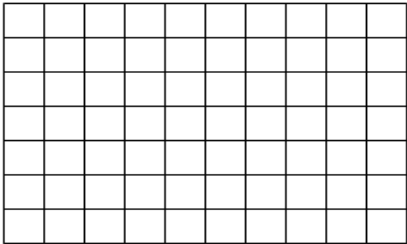
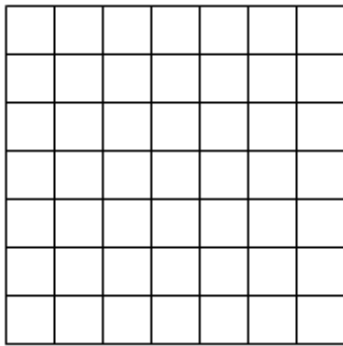
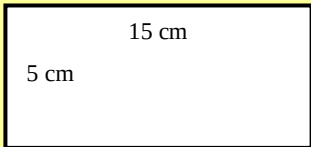
10	Sebuah persegi panjang memiliki panjang 28 cm dan lebar 5 cm	$p =$ $l =$ $S =$	
----	--	-------------------------	--

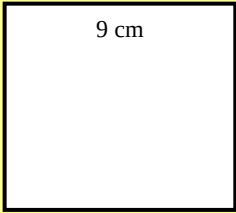
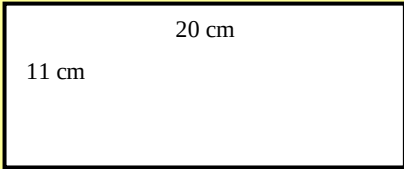
G. Kesimpulan

Rumus luas bangun persegi adalah $\times$ =
 $\times$

Rumus luas bangun persegi panjang adalah $\times$ =
 $\times$

Kunci Jawaban LKS

No.	Soal	Diketahui	Jawaban
1		$p = -$ $l = -$ $S = 6$	$L = s \times s$ $= 6 \times 6$ $= 36$
2		$p = 10$ $l = 7$ $S = -$	$L = p \times l$ $= 10 \times 7$ $= 70$
3		$p = -$ $l = -$ $S = 7$	$L = s \times s$ $= 7 \times 7$ $= 49$
4		$p = 15$ $l = 5$ $S = -$	$L = p \times l$ $= 15 \times 5$ $= 75$

5		$p =$ $\ell =$ $S = 9$	$L = s \times s$ $= 9 \times 9$ $= 81$
6		$p = 20$ $\ell = 11$ $S = -$	$L = p \times l$ $= 20 \times 11$ $= 220$
7	Sebuah persegi memiliki panjang 16cm.	$p = -$ $\ell = -$ $S = 16$	$L = s \times s$ $= 16 \times 16$ $= 256$
8	Sebuah persegi panjang memiliki panjang 17 cm dan lebar 7 cm	$p = 17$ $\ell = 7$ $S = -$	$L = p \times l$ $= 17 \times 7$ $= 119$
9	Sebuah persegi memiliki sisi 20cm.	$p = -$ $\ell = -$ $S = 20$	$L = s \times s$ $= 20 \times 20$ $= 400$

10	Sebuah persegi panjang memiliki panjang 28 cm dan lebar 5 cm	$p = 28$ $l = 5$ $S =$	$L = p \times l$ $= 28 \times 5$ $= 140$
----	--	------------------------------	--

Rumus luas bangun persegi adalah sisi $\times$ sisi =

$$s \times s$$

Rumus luas bangun persegi panjang adalah panjang $\times$ lebar =

$$P \times l$$

Penilaian

Rubrik kognitif

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa mampu menentukan rumus luas persegi dan persegi panjang.	Siswa mampu memahami dan menentukan rumus luas persegi dan persegi panjang	Siswa mampu menentukan rumus luas persegi dan persegi panjang	Siswa kurang mampu memahami dan menentukan rumus luas persegi dan persegi panjang	Siswa belum mampu memahami rumus luas persegi dan persegi panjang
2.	Siswa mampu menghitung luas persegi dan persegi panjang.	Siswa mampu menghitung luas persegi dan persegi panjang dengan bentuk cerita menggunakan media.	Siswa mampu menghitung luas persegi dan persegi panjang dengan menggunakan media tetapi belum mampu menghitung soal cerita.	Siswa kurang mampu menghitung luas persegi dan persegi panjang dengan menggunakan media.	Siswa belum mampu menghitung luas persegi dan persegi panjang.
3.	Siswa mampu menggambar, membuat, menentukan persegi dan persegi panjang dengan luas tertentu.	Siswa mampu menggambar, membuat, menentukan persegi dan persegi panjang dengan luas tertentu.	Siswa mampu menggambar persegi dan persegi panjang dengan luas tertentu	Siswa kurang mampu menggambar, membuat, menentukan persegi dan persegi panjang dengan luas tertentu	Siswa belum mampu menggambar, membuat, menentukan persegi dan persegi panjang dengan luas tertentu

Penilaian kognitif

No.	Persegi dan persegi panjang	Aturan			
		4	3	2	1
1.	Menentukan rumus luas				
2.	Menghitung luas				
3.	Menggambar, menentukan dan membuat bangun dengan ketentuan luas				

Kriteria pensekoran

4 = siswa mampu menentukan rumus, menghitung, serta menggambarkan luas persegi dan persegi panjang.

3 = siswa mampu menentukan rumus, menghitung luas persegi dan persegi panjang.

2 = siswa kurang mampu menentukan rumus, menghitung luas persegi dan persegi panjang.

1 = siswa belum mampu menentukan rumus, menghitung luas persegi dan persegi panjang.

Rubrik afektif

No.	Karakter	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin	Menyelesaikan tugas sebelum waktu habis	Selesaikan pada waktu habis	Terlambat sedikit	Tidak menyelesaikan tugas tepat waktu
2.	Rasa hormat	Tidak berbicara saat guru berbicara	Mendengarkan guru, namun tidak member feedback	Sering ikut bicara saat teman ada yang berbicara	Sering berbicara saat guru berbicara
3.	Kerjasama	Siswa mampu bekerja	Siswa mampu bekerja	Siswa kurang mampu	Siswa tidak mampu bekerja sama

		dengan kelompok dengan baik dan benar.	sama dengan kelompok dengan baik.	bekerjasama dengan baik.	dengan baik.
4.	Tanggung jawab	Mengerjakan semua tugas yang diberikan	Mengerjakan, meski ada sedikit keluhan	Mengerjakan namun banyak mengeluh	Ada tugas yang dilalaikan
5.	Rasa ingin tahu	Selalu ingin tahu jika guru sedang menerangkan	Ingin tahu, masih malu bertanya pada guru	Ingin tahu, bila ditunjuk	Tidak ingin tahu
6.	Percaya diri	Mau maju ke depan kelas tanpa disuruh	Maju ke depan kelas, masih malu	Maju kedepan ke kelas, biladi tujuk	Tidak maju ke depan kelas

Penilaian afektif

No.	Kriteria yang diharapkan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin				
2.	Rasa hormat				
3.	Kerjasama				
4.	Tanggung jawab				
5.	Rasa ingin tahu				
6.	Percaya diri				

Rubrik Psikomotorik

No.	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
1.	Menghitung	Siswa mampu menghitung soal yang berhubungan dengan luas persegi	Siswa kurang mampu menghitung luas persegi dan persegi panjang	Belum mampu menghitung luas persegi dan persegi panjang soal cerita	Butuh bantuan guru dalam menghitung soal yang diberikan

		dan persegi panjang dengan benar dan tanpa bimbingan guru	berupa soal cerita		
2.	Menjelaskan	Siswa mampu menjelaskan jawaban dengan menggunakan bahasa yang sopan dan memberikan jawaban dengan tepat	Siswa mampu menyebutkan menjelaskan jawaban dengan benar	Siswa kurang mampu menjelaskan jawaban dengan menggunakan bahasa yang sopan dan memberikan jawaban dengan tepat	Siswa masih belum mampu menjelaskan jawaban dengan menggunakan bahasa yang sopan dan memberikan jawaban dengan tepat
3.	Penggunaan media	Siswa mampu menggunakan media tanpa bimbingan dalam menentukan rumus dan menyelesaikan tugas	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan menggunakan media	Siswa mengerjakan tugas menggunakan media dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu memahami penggunaan media sebagai menentukan rumus

Penilaian Psikomotorik

No.	Nama peserta didik	Kriteria penilaian			Jumlah	Kategori
		Menghitung	Menjelaskan	Penggunaan media		
1.						
2.						

3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
Dst						

Rubrik Pedoman Penskoran**Skor Maksimal = 28**

Kriteria	Skor
Sudah Membudaya (SM)	4
Mulai Membudaya (MB)	3
Mulai Terbiasa (MT)	2
Belum Terbiasa (BT)	1

Kategori	
28 – 21	A
20 – 14	B
13 – 7	C
6 – 0	D

KISI-KISI SOAL

Satuan pendidikan	: SD N Kowangan Temanggung
Kelas / Semester	: 3 (tiga) / 2 (dua)
Matapelajaran	: Matematika
Tema	: Permainan
Pertemuan ke	: 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Matematika

12. Menghitung keliling luas pesergi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Bahasa Indonesia

Mendengarkan

5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan

B. Kompetensi dasar

Matematika

- 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

Bahasa Indonesia

- 5.2 Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang didengarnya

C. Indikator

Matematika

5.3.1 Kognitif

- 5.3.1.1 Siswa mampu memahami rumus luas persegi dan persegi panjang

- 5.3.1.2 Siswa mampu memahami soal yang berhubungan dengan luas persegi dan persegi panjang

5.3.2 Afaktif

- 5.3.2.1 Siswa mampu menyelesaikan tugas dari guru dengan kerjasama

- 5.3.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip.

5.3.3 Psikomotorik

5.3.3.1 Siswa mampu menentukan rumus luas persegi dan persegi panjang.

5.3.3.2 Siswa mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan rumus luas persegi dan persegi panjang.

Bahasa Indonesia

5.2.1 Kognitif

5.2.1.1 Siswa mampu memahami teks dialog yang diucapkan dengan benar.

5.2.2 Afaktif

5.2.2.1 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab.

5.2.3 Psikomotorik

5.2.3.1 Mampu membaca dialog dengan benar dan menggunakan gerak tubuh dalam berdialog.

D. Jenis Penilaian : Tes

E. Bentuk Instrumen Tes : Essay

F. Jumlah Soal : 10 Soal

G. Kisi – kisi :

No.	Indikator Soal	Ranah	No. Soal	Bentuk Soal
1.	Peserta didik mampu menentukan luas bangun persegi dan persegi panjang	C3	1, 2	Essay
2.	Peserta didik mampu menentukan lebar persegi dan persegi panjang	C3	3,4	Essay
3.	Peserta didik mampu menentukan panjang persegi dan persegi panjang	C3	5,6	Essay
4.	Peserta didik mampu	C1	7,8	Essay

	menghitung luas bangun persegi dan persegi panjang berpetak			
5.	Peserta didik mampu menggambarkan bangun persegi dan persegi panjang dengan luas tertentu	C2	9,10	Essay

Penilaian Individu

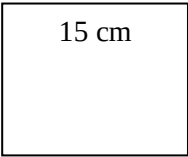
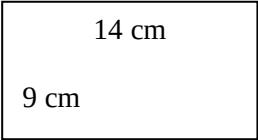
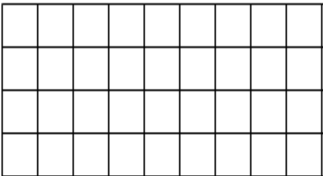
Satuan pendidikan : SD Negri Kowangan

Mata pelajaran : Matematika

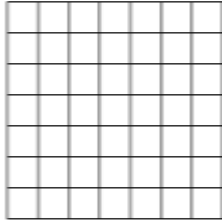
Kelas/ semester : III / II

Soal!

Kerjakan soal dibawah ini dengan mandiri dan teliti !!!

1.  Hitunglah luas bangun disamping?
.....
2.  Bangun disamping berapakah luas bangun tersebut?
.....
.....
3. Sebuah bangun persegi memiliki luas 9 cm, berapakah lebar sisi bangun tersebut?
.....
4. Sebuah bangun persegi panjang memiliki luas 12 cm dan panjang sisi 6 cm, berapakah panjang lebar bangun tersebut?
.....
5. Bangun persegi panjang memiliki keliling 21 cm dengan lebar 3 cm, berapakah panjang bangun tersebut?
.....
6. Bangun persegi memiliki keliling 16 cm, berapakah sisi bangun tersebut?
.....
7.  Berapa luas bangun disamping?
.....
.....

8.



Berapakah luas bangun disamping?

.....
.....

9. Gambarkan bangun persegi panjang dengan luas 30 cm!

.....

10. Gambarkan bangun persegi dengan 25 cm!

.....

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: SD N Kowangan Temanggung
Kelas / Semester	: 3 (tiga) / 2 (dua)
Matapelajaran	: Matematika
Tema	: Permainan
Pertemuan ke	: 3
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Matematika

12. Menghitung keliling luas pesergi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Ilmu Pengetahuan Alam

12. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam.

B. Kompetensi dasar

Matematika

- 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

Ilmu Pengetahuan Alam

- 6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar

C. Indikator

Matematika

5.3.1 Kognitif

- 5.3.1.1 Siswa mampu memahami masalah yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

- 5.3.1.2 Siswa mampu memahami perbandingan dan urutan keliling, luas bangun persegi dan persegi panjang

5.3.2 Afaktif

5.3.2.1 Siswamampu menyelesaikan tugas dari guru dengan kerjasama

5.3.2.2 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab.

5.3.3 Psikomotorik

5.3.3.1 Siswa mampu menyelesaikan masalah yangberhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

5.3.3.2 Siswa mampu menentukan perbandingan dan mengurutkanurutan keliling, luas bangun persegi dan persegi panjang

Ilmu Pengetahuan Alam

6.4.1 Kognitif

6.4.1.1 Siswa mampu mengidentifikasikan cara melestarikan alam dengan benar.

6.4.2 Afaktif

6.4.2.1 Siswa mampu mengerjakan tugas dengan disiplin.

6.4.3 Psikomotorik

6.4.3.1 Siswa mampu memberikan contoh perilaku yang menunjukan peduli terhadap lingkungan.

D. Tujuan pembelajaran

Matematika

Kognitif

1. Melalui ceramah siswa mampu memahami perbandingan dan urutan keliling, luas bangun persegi dan persegi panjang dengan tepat.
2. Melalui penugasan siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjangdengan benar.

Afaktif

1. Melalui penugasan, siswa dapat mengerjakan tugas secara mandiri dan disiplin

2. Melalui kerja kelompok, siswa mampu mengerjakan tugas dengan kerja sama.

Psikomotorik

1. Melalui demonstrasi siswa mampu menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang
2. Melalui penugasan siswa mampu menentukan perbandingan dan mengurutkan urutan keliling, luas bangun persegi dan persegi panjang.

Ilmu Pengetahuan Alam

Kognitif

1. Setelah demonstrasi siswa mampu memahami cara melestarikan alam dengan benar.
2. Melalui ceramah siswa mampu memahami lingkungan yang baik dan yang rusak

Afaktif

1. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjelaskan jawaban dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.
2. Melalui ceramah, siswa mampu menghargai guru saat berbicara dengan rasa hormat.

Psikomotorik

1. Dengan kegiatan demonstrasi, siswa mampu memberikan contoh perilaku yang menunjukkan peduli terhadap lingkungan dengan tepat.
2. Melalui penugasan, siswa mampu membedakan gambar yang menunjukkan lingkungan alam yang baik dan yang rusak dengan tepat.

F. Materi pembelajaran

1. Materi pokok
 - a. Matematika

Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang
 - b. Ilmu Pengetahuan Alam

Pelestarian dan memelihara alam
2. Kisi-kisi materi ajar (Terlampir)

3. Metode pembelajaran (Terlampir)

4. LKS (Terlampir)

G. Model, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

4. Model pembelajaran : Kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)

5. Metode pembelajaran : Penugasan, Demonstrasi, Tanggung jawab, Kerja kelompok, Diskusi, Ceramah.

6. Pendekatan pembelajaran : Saintifik.

I. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Diskripsi kegiatan	Metode	Pendidikan karakter	Alokasi waktu
Pra pendahuluan	3. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis 4. Siswa dibimbing guru untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing	Ceramah	Peduli social Religious	5 menit
Kegiatan pembuka	7. Siswa menjawab salam dari guru 8. Siswa melakukan apresiasi dan melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa 10. Siswa bersama guru mengulas pembelajaran	Tanya jawab	Rasa hormat	5 menit

	sebelumnya dikaitkan dengan materi pembelajaran hari ini 11. Mengajak berdinamika dengan permainan (lagu, yel-yel,) yang relevan. 12. siswa menyiapkan kelengkapan pembelajaran			
Kegiatan inti	Tahap 1 (Penyajian kelas/ presentasi di kelas) 13. Siswa memberikan jawaban dari guru tentang benda-benda berbentuk persegi dan persegi panjang yang ada di lingkungan kelas 14. Siswa yang ditunjuk diwajibkan menceritakan sesuatu yang berhubungan dengan benda yang ditunjukkan. 15. Siswa memperhatikan guru yang mendemonstrasikan materi dan media 16. Siswa mendengarkan penjelasan materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang dari guru dengan menggunakan	Tanya jawab Demonstrasi Ceramah	Rasa ingin tahu Tanggung jawab Rasa ingin tahu	15 menit

	media “PAGIGIJANG”.			
	Tahap 2 (Belajar Dalam Kelompok)			5 menit
	17. Siswa membuat kelompok belajar beranggotakan 5-6 orang dengan bimbingan guru.	Demonstrasi	Disiplin	
	18. Siswa mendapatkan lembar LKS tiap masing-masing kelompok.	Penugasan	Tanggung jawab	
	19. Siswa mempelajari LKS yang sudah diberikan bersama kelompok masing-masing	Diskusi kerja kelompok	Kerjasama	
	Tahap 3 (Games)			10 menit
	20. Masing-masing anggota kelompok ada salah satu peserta untuk mewakili kelompok untuk menjawab pertanyaan dari sang penantang atau pembaca soal. (Dilakukan secara bergantian)	Tanya jawab	Tanggung jawab	
	Tahap 4 (Tournament)			15 menit
	21. Siswa melaksanakan game di masing-masing meja <i>tournament</i>	Ceramah, Tanya jawab	Tanggung jawab	
	22. Kelompok yang Pemenang pada setiap meja “naik tingkat” kemeja berikutnya yang	Demonstrasi	Percaya diri	

	lebih tinggi, skor tertinggi kedua tetap tinggal dimeja yang sama, dan skor terendah “diturunkan” begitu seterusnya. Tahap 5 (Penghargaan Kelompok) 23. Setelah siswa selesai melaksanakan <i>games</i> dan <i>tournament</i> guru menghitung skor yang telah diperoleh tiap kelompok. 24. Siswa mendapatkan penghargaan kepada siswa yang terbaik dengan memberikan bintang/ kado Penilain proses e. Guru menilai tanggung jawab, kedisiplinan, keaktifan, santun, percaya diri, dsb di dalam pembelajaran f. Menilai dengan lembar pengamatan perilaku	Demonstrasi	Rasa ingin tahu	5 menit
Kegiatan penutup	7. Siswa dibimbing guru untuk membuat rangkuman simpulan hasil pembelajaran (mengevaluasi)	Ceramah	Rasa ingin tahu	10 enit

	8. Siswa mendapatkan tugas yang harus dikerjakan dirumah (mengkomunikasikan)	Tanya jawab	Tanggung jawab	
	9. Siswa mendapat penguatan dari guru dengan tepuk-tepuk tangan (demonstrasikan)	Penugasan	Rasa ingin tahu	
	10. Guru menyampaikan rencana pembelajaran di pertemuan selanjutnya (mendemostrasikan)	Demonstrasi	Tanggung jawab	
	11. Sebagai kejutan siswa diberikan sebuah benda untuk menumpang pembelajaran berikutnya(mengkomunikasikan)	Ceramah	Rasa ingintahu	
	12. Sebagai penutup pembelajaran guru memimpin doa dan salam		Religious	

H. Media, Alat, Sumber Pembelajaran

1. Media : lingkungan sekolah, PAGIGIJANG.
2. Alat : Alat tulis, papan tulis, benda berbentuk persegi dan persegi panjang
3. Sumber belajar :
 - a. Buku paket (BSE, 2008. Buku Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas III. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 135-141)
 - b. Fajariyah, Nur & Triratnawati, Defi. Buku paket (BSE, 2008. Buku

Matematika untuk SD/MI Kelas III). Jakarta : Pusat Pembukuan
Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 184-195).

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik penilaian

a. Penilaian proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal sampai akhir.

b. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa

2. Instruksi penilaian (terlampir)

3. Kisi-kisi penilaian

Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk	Pedoman pensekoran
Kognitif	Matematika 5.3.1 Kognitif 5.3.1.1 Siswa mampu memahami masalah yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang	Tertulis	Pertanyaan uraian	Pedoman pensekoran (Terlampir)
	5.3.1.2 Siswa mampu memahami perbandingan dan urutan keliling, luas bangun persegi dan persegi panjang			
	Ilmu Pengetahuan Alam 5.3.2 Kognitif 5.3.2.1 Siswa mampu mengidentifikasi kasikan cara			

	melestarikan alam dengan benar.			
Afaktif	Matematika 5.3.2 Afaktif 5.3.2.1 Siswa mampu menyelesaikan tugas dari guru dengan kerjasama 5.3.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip. Ilmu Pengetahuan Alam 6.4.2 Afaktif 6.4.2.1 Siswa mampu mengerjakan tugas dengan disiplin.	Pengamatan	Skala	Pedoman pensekoran (Terlampir)
Psikomotorik	Matematika 5.3.3 Psikomotorik 5.3.3.1 Siswa mampu menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang 5.3.3.2 Siswa mampu menentukan perbandingan dan mengurutkan urutan keliling, luas bangun	Praktik	Daftar periksa	Pedoman pensekoran (Terlampir)

	persegi dan persegi panjang. Ilmu Pengetahuan Alam 6.4.3 Psikomotorik 6.4.3.1 Siswa mampu memberikan contoh perilaku yang menunjukan peduli terhadap lingkunga.			
--	--	--	--	--

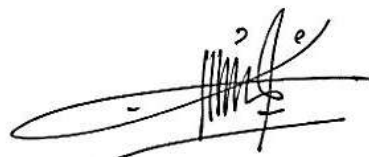
Temanggung,

Guru Kelas III B

Peneliti



Norma Afiani, S.Pd



Nurul Litawati
NPM. 13.0305.0182

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Eny Suryantini, S.Pd

NIP. 19630608 198408 2 001

KISI-KISI MATERI AJAR

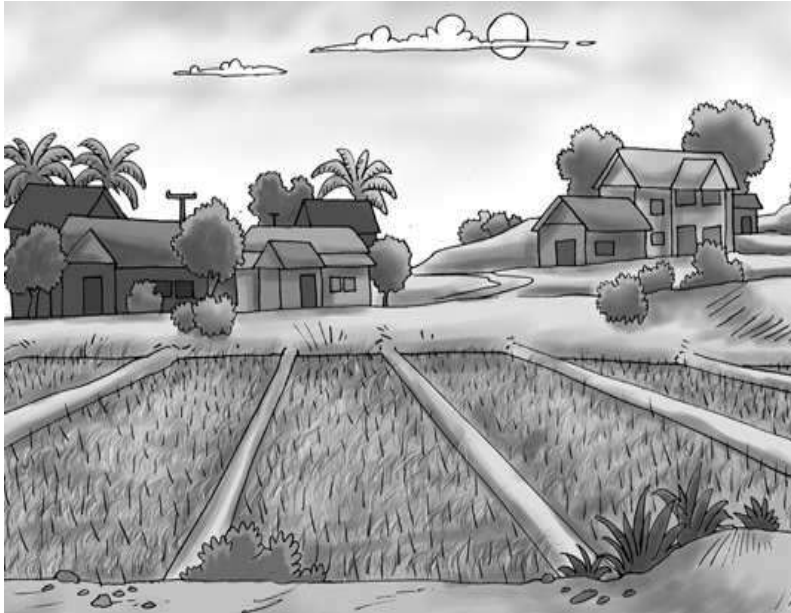
No	Indikator	Materi pokok	Metode	PKB	Sumber belajar
1.	Matematika 5.3.1 Kognitif 5.3.1.1 Siswa mampu memahami masalah yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang 5.3.1.2 Siswa mampu memahami perbandingan dan urutan keliling, luas bangun persegi dan persegi panjang 5.3.2 Afaktif 5.3.2.1 Siswa mampu menyelesaikan tugas dari	Menghitung keliling persegi dan persegi panjang	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Tanya jawab, Diskusi, Kerja kelompok.	Peduli sosial, relegious Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Rasa hormat.	c. Fajariyah, Nur & Triratnawati, Defi. Buku paket (BSE, 2008. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas III). Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 181-183)

	guru dengan kerjasama				
	5.3.2.2 Siswa mampu melaksana n perintah guru dengan rasa tanggung jawab.				
	5.3.3 Psikomotorik				
	5.3.3.1 Siswa mampu menyelesaik an masalah yangberhubu ngan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang				
	5.3.3.2 Siswa mampu menentukan perbandinga n dan mengurutkan urutan keliling, luas bangun persegi dan				

	persegi panjang.				
2	Ilmu Pengetahuan Alam 6.4.4 Kognitif 6.4.4.1 Siswa mampu mengidentifikasi kasikan cara melestarikan alam dengan benar. 6.4.5 Afaktif 6.4.5.1 Siswa mampu mengerjakan tugas dengan disiplin. 6.4.6 Psikomotorik 6.4.6.1 Siswa mampu memberikan contoh perilaku yang menunjukkan peduli terhadap lingkungan	Menirukan dialog	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Tanya jawab, Diskusi, Kerja kelompok.	Peduli sosial, relegious Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Rasa hormat.	c. Buku paket (BSE, 2008. Buku Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas III. Jakarta : Pusat Pembuku an Departemen Pendidika n Nasional. Halaman 135-141)

MATERI AJAR

Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Keliling Dan Luas Persegi Dan Persegi Panjang



Pak Ahmad memiliki sawah seluas 28 meter, sawah pak Ahmad lebih kalah luas dibandingkan dengan luas sawah pak Yanto yang memiliki luas 40 meter.

Akan tetapi sawah pak Ahmad lebih terawat dibandingkan dengan sawah pak Yanto yang jarang di rawat seperti sawah pak Ahmad seperti gambar diatas.

Jadi, dapat dikatakan sawah pak Yanto lebih luas dibanding sawah pak Ahmad.

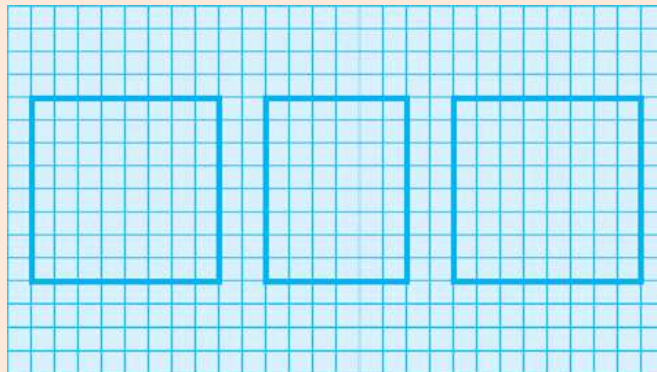
❖ Luas sawah pak Yanto > Luas sawah pak Ahmad

A. Membandingkan luas dan keliling berbagai bangun persegi dan persegi panjang.

a. Membandingkan luas berbagai bangun persegi dan persegi panjang

Contoh :

Ingatlah kembali cara menghitung luas masing-masing bangun datar.



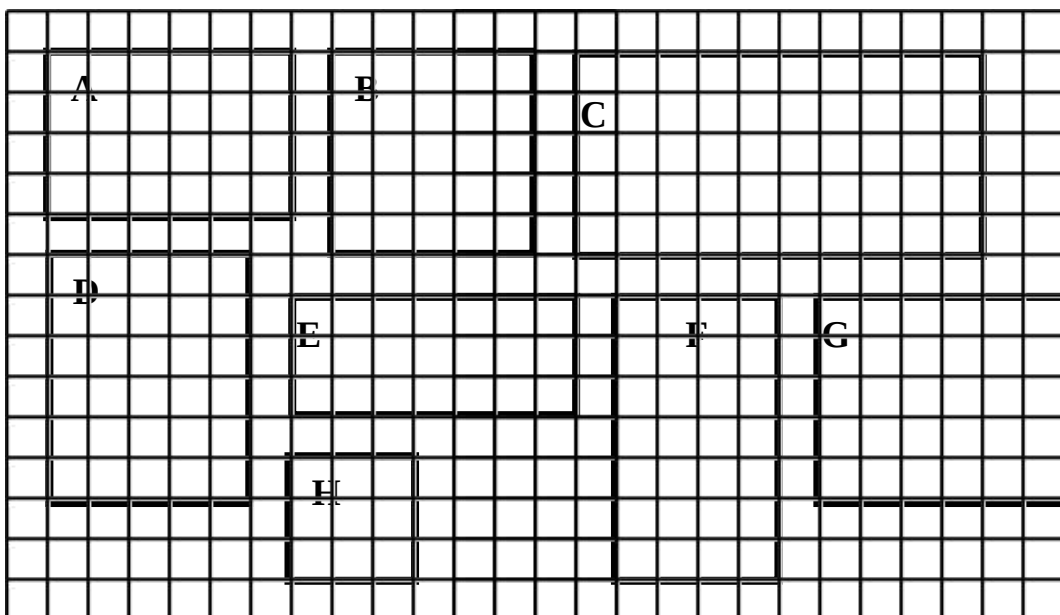
Luas bangun A = 64 satuan.

Luas bangun B = 48 satuan.

Luas bangun C = 64 satuan.

Luas bangun A lebih besar daripada luas bangun B. Luas bangun B lebih kecil daripada luas bangun C. Luas bangun A sama dengan luas bangun C.

Coba, amati luas bangun-bangun dibawah ini !



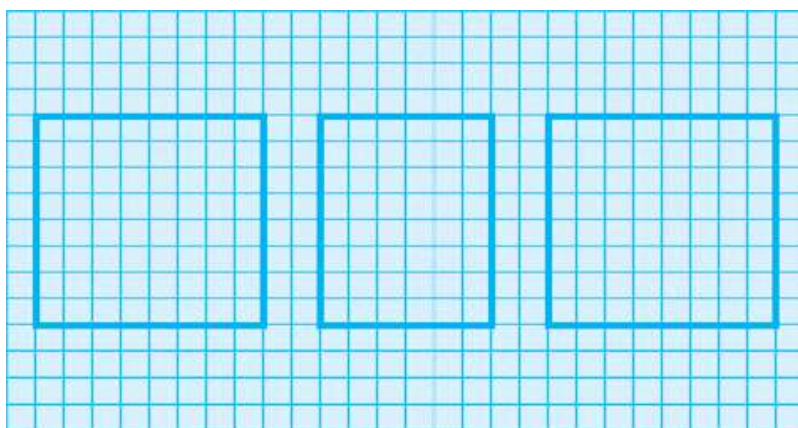
Isilah titik-titik berikut dengan 'lebih besar daripada (>)',

1. Luas Bangun D luas Bangun E
2. Luas Bangun D luas Bangun F
3. Luas Bangun D luas Bangun G
4. Luas Bangun E luas Bangun I
5. Luas Bangun E luas Bangun H
6. Luas Bangun F luas Bangun G
7. Luas Bangun F luas Bangun I
8. Luas Bangun G luas Bangun I
9. Luas Bangun I luas Bangun E
10. Luas Bangun G luas Bangun H

b. Membandingkan keliling berbagai bangun persegi dan persegi panjang

Contoh :

Ingatlah kembali cara menghitung luas masing-masing bangun datar.



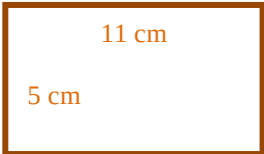
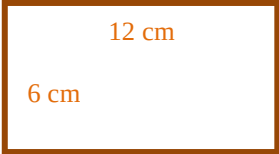
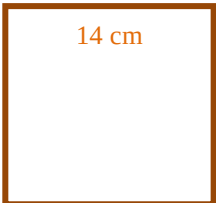
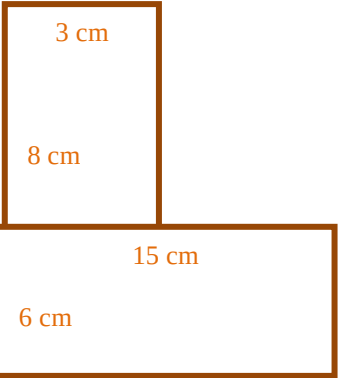
keliling bangun A = 32 satuan.

keliling bangun B = 28 satuan.

keliling bangun C = 32 satuan.

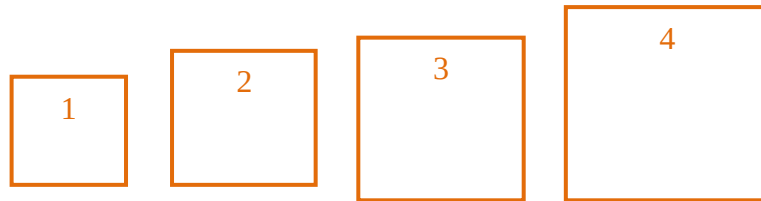
keliling bangun A lebih besar dari pada luas bangun B. Luas bangun B lebih kecil daripada luas bangun C. Luas bangun A sama dengan luas bangun C.

Coba, bandingkan keliling kedua bangun berikut ini. Isilah dengan memberikan tanda lebih besar daripada ($>$), lebih kecil daripada ($<$), atau sama dengan ($=$) !

1.  (.....) 
2.  (.....) 
3.  (.....) 
4.  (.....) 
5.  (.....) 

B. Mengurutkan luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang.

1. Mengurutkan luas dan keliling bangun dari yang terkecil

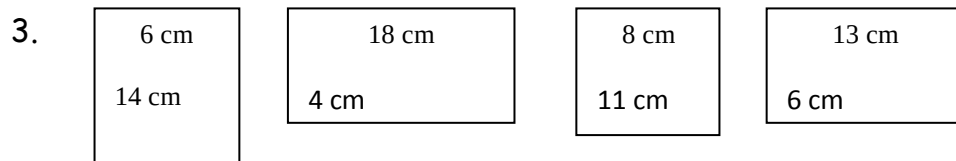
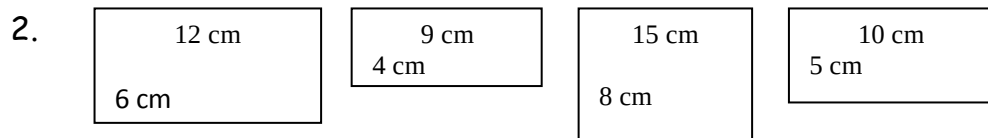
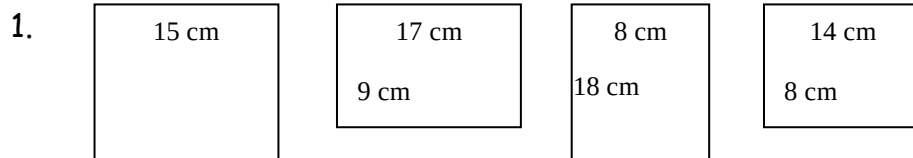


2. Mengurutkan luas dan keliling bangun dari yang terbesar



Ayo, mengurutkan bangun!

Coba urutkan bangun dari yang luasnya paling kecil!



C. Menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan keliling dan luas persegi serta persegi panjang

Budi membuat potongan kertas berbentuk persegi panjang. Ukuran panjangnya 8 cm dan lebar 5 cm. Berapa cm-kah kelilingnya? Berapa cm²-kah luasnya?

Penyelesaian:

$$\begin{aligned}\text{Keliling} &= 2 \times (p + l) \\ &= 2 \times (8 + 5) \\ &= 2 \times 13 \\ &= 26\end{aligned}$$

Jadi, kelilingnya adalah 26 cm.

$$\begin{aligned}\text{Luas} &= p \times l \\ &= 8 \times 5 \\ &= 40\end{aligned}$$

Jadi, luasnya adalah 40 cm².

Selesaikan soal-soal cerita di bawah ini!

(Kerjakan di buku tugasmu!)

1. Sapu tangan Rina memiliki panjang 30 cm dan lebar 28 cm. Berapa cm-kah keliling sapu tangan Rina?
2. Amin membuat bangun persegi panjang. Panjangnya 29 cm dan lebar 17 cm. Berapa cm-kah keliling persegi panjang yang dibuat Amin?
3. Rian mempunyai berwarna dengan panjang 75 cm dan lebar 60 cm. Berapa cm-kah keliling kertas milik Rian?
4. Panjang meja Bobi 9 dm. Lebar meja tersebut 7 dm. Berapa cmkah keliling meja belajar Bobi?
5. Kebun Pak Dipo berbentuk persegi panjang. Ukuran panjangnya 18 m dan lebar 12 m. Berapa meterkah keliling kebun Pak Dipo?



Lembar Kerja Siswa (LKS)

Anggota Kelompok

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

LKS
LEMBAR KERJA SISWA

A. Standar Kompetensi

Matematika

12. Menghitung keliling luas pesergi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Ilmu Pengetahuan Alam

12. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam.

B. Kompetensi dasar

Matematika

- 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

Ilmu Pengetahuan Alam

- 6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar

C. Indikator

Matematika

5.3.4 Kognitif

- 5.3.4.1 Siswa mampu memahami masalah yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

- 5.3.4.2 Siswa mampu memahami perbandingan dan urutan keliling, luas bangun persegi dan persegi panjang

5.3.5 Afaktif

- 5.3.5.1 Siswamampu menyelesaikan tugas dari guru dengan kerjasama

- 5.3.5.2 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab.

5.3.6 Psikomotorik

5.3.6.1 Siswa mampu menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

5.3.6.2 Siswa mampu menentukan perbandingan dan mengurutkan urutan keliling, luas bangun persegi dan persegi panjang

Ilmu Pengetahuan Alam

6.4.1 Kognitif

6.4.1.1 Siswa mampu mengidentifikasi cara melestarikan alam dengan benar.

6.4.2 Afektif

6.4.2.1 Siswa mampu mengerjakan tugas dengan disiplin.

6.4.3 Psikomotorik

6.4.3.1 Siswa mampu memberikan contoh perilaku yang menunjukkan peduli terhadap lingkungan.

D. Alat dan bahan

5. Buku berpetak
6. Pensil
7. Penghapus
8. Pengaris

E. Langkah kerja

7. Guru membagi kelompok, setiap kelompok 4-5 anggota siswa
8. Guru membaca aturan-aturan yang harus ditaati
9. Siapkan alat dan bahan (buku, dan alat tulis)
10. Setiap kelompok diberikan lembar kerja oleh guru
11. Setiap kelompok menghitung luas persegi dan persegi panjang menggunakan "PAGIGIJANG."
12. Setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi di depan kelas dalam games tournament.

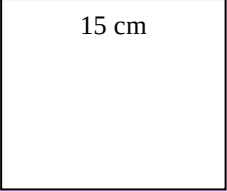
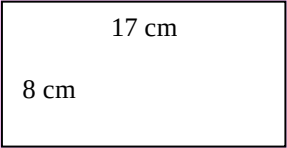
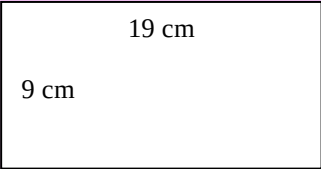
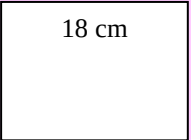
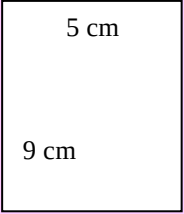
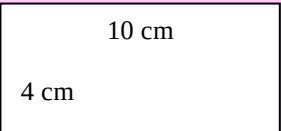
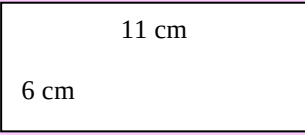
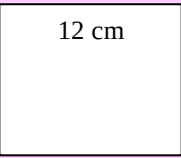
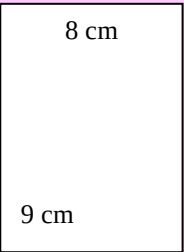
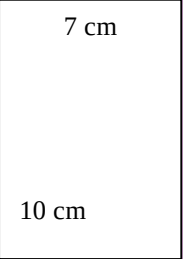
F. Table lembar kerja siswa

Coba, bandingkan luas kedua bangun berikut ini. Isilah dengan memberikan tanda lebih besar dari pada ($>$), lebih kecil dari pada ($<$), atau sama dengan ($=$).

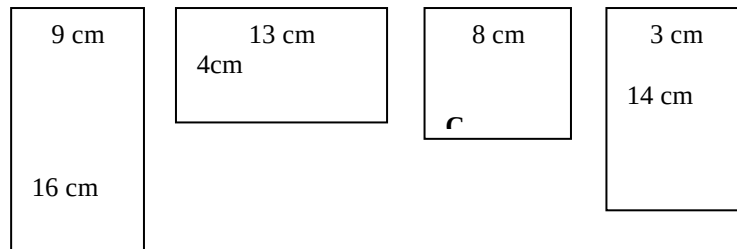
1. Hitunglah perbandingan luas bangun dibawah ini !

1	16 cm 7 cm		14 cm 8 cm
2	9 cm		6 cm 5 cm
3	13 cm 8 cm		12 cm 9 cm
4	15 cm 6 cm		11 cm
5	8 cm		7 cm 9 cm

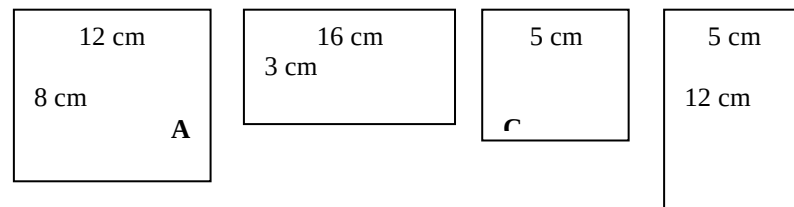
2. Hitunglah perbandingan keliling bangun dibawah ini !

1			
2			
3			
4			
5			

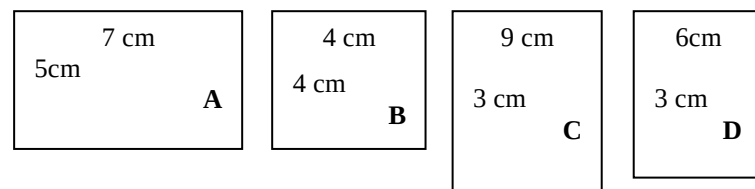
3. Urutkan luas bangun dibawah ini dari dari yang terkecil !



4. Urutkan luas bangun dibawah ini dari bangun yang terbesar !



5. Urutkan keliling bangun dibawah ini dari yang terbesar !



Kunci Jawaban LKS

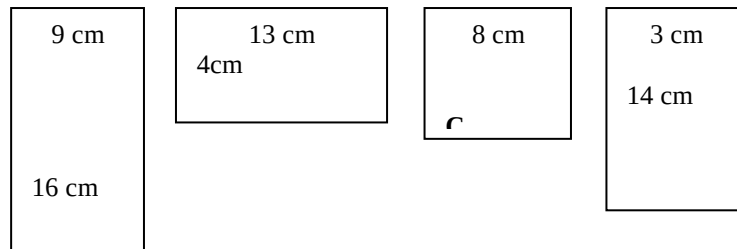
1. Perbandingan luas bangun persegi dan persegi panjang.

1	16 cm 7 cm	=	14 cm 8 cm
2	9 cm	>	6 cm 5 cm
3	13 cm 8 cm	<	12 cm 9 cm
4	15 cm 6 cm	<	11 cm
5	8 cm	>	7 cm 9 cm

2. Perbandingan keliling bangun persegi dan persegi panjang.

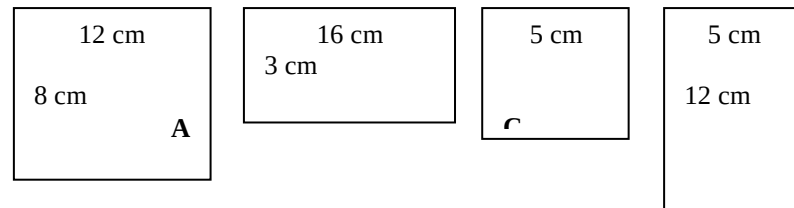
1	15 cm	>	17 cm 8 cm
2	19 cm 9 cm	<	18 cm
3	5 cm 9 cm	=	10 cm 4 cm
4	11 cm 6 cm	<	12 cm
5	8 cm 9 cm	=	7 cm 10 cm

3. Urutkan luas bangun dibawah ini dari dari yang terkecil !



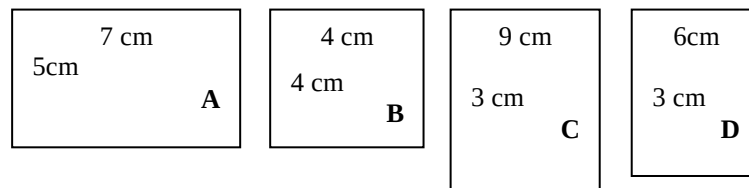
D-B-C-A

4. Urutkan luas bangun dibawah ini dari bangun yang terbesar !



C-B-D-A

5. Urutkan keliling bangun dibawah ini dari yang terbesar !



B-D-A-C

Penilaian

Rubrik kognitif

No.	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa mampu memahami masalah yang berhubungan dengan luas dan keliling persegi dan persegi panjang	Siswa mampu memahami dan mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan luas dan keliling persegi dan persegi panjang	Siswa mampu memahami masalah yang berhubungan dengan luas dan keliling persegi dan persegi panjang	Siswa kurang mampu memahami masalah yang berhubungan dengan luas dan keliling persegi dan persegi panjang	Siswa belum mampu memahami masalah yang berhubungan dengan luas dan keliling persegi dan persegi panjang
2.	Siswa mampu membandingkan luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang.	Siswa mampu membandingkan dan memahami luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang dengan tepat.	Siswa mampu membandingkan luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang.	Siswa kurang mampu membandingkan luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang.	Siswa belum mampu membandingkan luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang.
3.	Siswa mampu mengukur luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang dari	Siswa mampu mengukur luas dan keliling bangun persegi dan	Siswa mampu mengukur luas dan keliling bangun persegi dan	Siswa kurang mampu mengukur luas dan keliling bangun	Siswa belum mampu mengukur luas dan keliling bangun

	yang terkecil atau terbesar	persegi panjang dari yang terkecil atau terbesar	persegi panjang	persegi dan persegi panjang dari yang terkecil atau terbesar	persegi dan persegi panjang dari yang terkecil atau terbesar
--	-----------------------------	--	-----------------	--	--

Penilaian kognitif

No.	Persegi dan persegi panjang	Aturan			
		4	3	2	1
1.	Memahami masalah				
2.	Perbandingan luas dan keliling				
3.	Mengurutkan bangun				

Kriteria pensekoran

4 = siswa mampu memahami dan mengurutkan dan membandingkan luas dan keliling persegi dan persegi panjang.

3 = siswa mampu mengurutkan dan membandingkan luas dan keliling persegi dan persegi panjang.

2 = siswa kurang mampu mengurutkan dan membandingkan luas dan keliling persegi dan persegi panjang.

1 = siswa belum mampu mengurutkan dan membandingkan luas dan keliling persegi dan persegi panjang.

Rubrik afaktif

No.	Karakter	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin	Menyelesaikan tugas sebelum waktu habis	Selesaikan pada waktu habis	Terlambat sedikit	Tidak menyelesaikan tugas tepat waktu
2.	Rasa hormat	Tidak berbicara saat guru	Mendengarkan guru, namun tidak	Sering ikut bicara saat teman ada	Sering berbicara saat guru

		berbicara	member feedback	yang berbicara	berbicara
3.	Kerjasama	Siswa mampu bekerja dengan kelompok dengan baik dan benar.	Siswa mampu bekerja sama dengan kelompok dengan baik.	Siswa kurang mampu bekerjasama dengan baik.	Siswa tidak mampu bekerja sama dengan baik.
4.	Tanggung jawab	Mengerjakan semua tugas yang diberikan	Mengerjakan, meski ada sedikit keluhan	Mengerjakan namun banyak mengeluh	Ada tugas yang dilalaikan
5.	Rasa ingin tahu	Selalu ingin tahu jika guru sedang menerangkan	Ingin tahu, masih malu bertanya pada guru	Ingin tahu, bila ditunjuk	Tidak ingin tahu
6.	Percaya diri	Mau maju ke depan kelas tanpa disuruh	Maju ke depan kelas, masih malu	Maju kedepan ke kelas, biladi tujuk	Tidak maju ke depan kelas

Penilaian afaktif

No.	Kriteria yang diharapkan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin				
2.	Rasa hormat				
3.	Kerjasama				
4.	Tanggung jawab				
5.	Rasa ingin tahu				
6.	Percaya diri				

Rubrik Psikomotorik

No.	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
1.	Menghitung	Siswa mampu menghitung luas dan keliling bangun dan mampu membandingkan serta mengurutkan bangun dengan benar dan tanpa bimbingan guru	Siswa kurang mampu menghitung luas dan keliling bangun dan mampu membandingkan serta mengurutkan bangun dengan benar	Belum mampu menghitung luas dan keliling bangun dan mampu membandingkan serta mengurutkan bangun dengan benar	Butuh bantuan guru dalam menghitung luas dan keliling bangun dan mampu membandingkan serta mengurutkan bangun dengan benar
2.	Menjelaskan	Siswa mampu menjelaskan jawaban dengan menggunakan bahasa yang sopan dan memberikan jawaban dengan tepat	Siswa mampu menyebutkan menjelaskan jawaban dengan benar	Siswa kurang mampu menjelaskan jawaban dengan menggunakan bahasa yang sopan dan memberikan jawaban dengan tepat	Siswa masih belum mampu menjelaskan jawaban dengan menggunakan bahasa yang sopan dan memberikan jawaban dengan tepat
3.	Penggunaan media	Siswa mampu menggunakan media tanpa bimbingan	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan menggunakan	Siswa mengerjakan tugas menggunakan media dengan	Siswa belum mampu memahami penggunaan media

		dalam menentukan rumus dan menyelesaikan tugas	an media	bimbingan guru	sebagai menentukan rumus
--	--	--	----------	----------------	--------------------------

Penilaian Psikomotorik

No.	Nama peserta didik	Kriteria penilaian			Jumlah	Kategori
		Menghitung	Menjelaskan	Penggunaan media		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
Dst						

Rubrik Pedoman Penskoran

Kriteria	Skor
Sudah Membudaya (SM)	4
Mulai Membudaya (MB)	3
Mulai Terbiasa (MT)	2
Belum Terbiasa (BT)	1

Skor Maksimal = 28

Kategori	
28 – 21	A
20 – 14	B
13 – 7	C
6 – 0	D

KISI-KISI SOAL

Satuan pendidikan	: SD N Kowangan Temanggung
Kelas / Semester	: 3 (tiga) / 2 (dua)
Matapelajaran	: Matematika
Tema	: Permainan
Pertemuan ke	: 3
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

Matematika

12. Menghitung keliling luas pesergi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

Ilmu Pengetahuan Alam

12. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam.

B. Kompetensi dasar

Matematika

- 5.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

Ilmu Pengetahuan Alam

- 6.4 Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar

C. Indikator

Matematika

5.3.1 Kognitif

- 5.3.1.1 Siswa mampu memahami masalah yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

- 5.3.1.2 Siswa mampu memahami perbandingan dan urutan keliling, luas bangun persegi dan persegi panjang

5.3.2 Afaktif

- 5.3.2.1 Siswamampu menyelesaikan tugas dari guru dengan kerjasama

5.3.2.2 Siswa mampu melaksanakan perintah guru dengan rasa tanggung jawab.

5.3.3 Psikomotorik

5.3.3.1 Siswa mampu menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan keliling, luas persegi dan persegi panjang

5.3.3.2 Siswa mampu menentukan perbandingan dan mengurutkan urutan keliling, luas bangun persegi dan persegi panjang

Ilmu Pengetahuan Alam

6.4.1 Kognitif

6.4.1.1 Siswa mampu mengidentifikasi cara melestarikan alam dengan benar.

6.4.2 Afaktif

6.4.2.1 Siswa mampu mengerjakan tugas dengan disiplin.

6.4.3 Psikomotorik

6.4.3.1 Siswa mampu memberikan contoh perilaku yang menunjukkan peduli terhadap lingkungan.

D. Jenis Penilaian : Tes

E. Bentuk Instrumen Tes : Essay

F. Jumlah Soal : 10 Soal

G. Kisi – kisi :

No.	Indikator Soal	Ranah	No. Soal	Bentuk Soal
1.	Peserta didik mampu menentukan perbandingan luas bangun persegi dan persegi panjang	C3	1, 2	Essay
2.	Peserta didik mampu menentukan perbandingan keliling persegi dan persegi panjang	C3	3,4	Essay

3.	Peserta didik mampu mengurutkan keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang	C3	5,6	Essay
4.	Peserta didik mampu menghitung luas dan keliling bangun persegi dan persegi panjang	C1	7,8	Essay
5.	Peserta didik mampu menggambarkan bangun persegi dan persegi panjang dengan panjang, lebar, dan sisi tertentu	C2	9,10	Essay

Penilaian Individu

Satuan pendidikan : SD Negeri Kowangan

Mata pelajaran : Matematika

Kelas/ semester : III / II

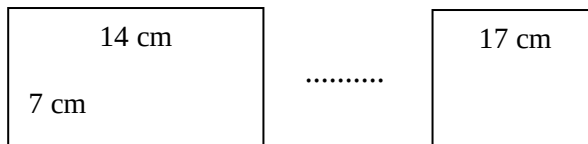
Soal!

Kerjakan soal dibawah ini dengan mandiri dan teliti !!!

1. Hitunglah perbandingan luas bangun dibawah ini !



2. Hitunglah perbandingan luas bangun dibawah ini !



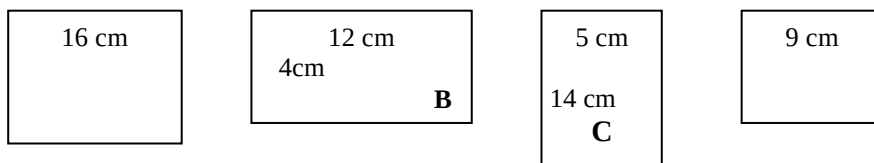
3. Hitunglah perbandingan keliling bangun dibawah ini !



4. Hitunglah perbandingan keliling bangun dibawah ini !

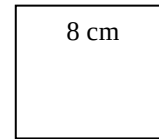
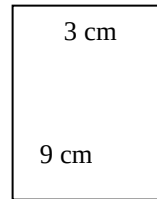
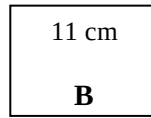
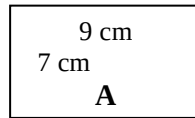


5. Urutkan luas bangun dibawah ini dari yang terkecil !



.....

6. Urutkan keliling bangun dibawah ini dari yang terkecil !



.....

7. Sebuah bangun persegi panjang memiliki panjang 30 cm dan luas 15 cm², berapakah luas bangun tersebut?

.....

8. Bangun persegi memiliki sisi 15 dm, berapakah keliling bangun tersebut?

.....

9. Gambarkan dan hitunglah luas dan keliling bangun persegi panjang dengan lebar 3 cm dan panjang 7 cm !

.....

10. Gambarkan dan hitunglah luas dan keliling bangun persegi panjang dengan lebar 8 cm dan panjang 15 cm !

.....

LAMPIRAN 15

Validasi Ahli

SURAT KETERANGAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ari Suryawan, M.Pd

NIK : 158808132

Jabatan : Dosen PGSD

Dengan ini menerangkan bahwa instrumen lembar observasi yang dibuat oleh :

Nama : Nurul Litawati

NIM : 13.0305.0182

Fakultas / Prodi : FKIP / PGSD

Dapat digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dan Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN Kowangan, Kecamatan Temanggung , Kabupaten Temangng.

Magelang,
Menyetujui



Ari Suryawan, M.Pd
NIK. 158808132

VALIDASI INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI KECERDASAN

INTERPERSONAL

Nama Sekolah : SD Negeri Kowangan Temanggung
Mata Pelajaran : Matematika
Tema : Permainan
Kelas / Semester : III / II
Materi : Keliling luas Persegi dan persegi panjang
Nama Validator : Ari Suryawan, M.Pd
Jabatan : Dosen S1 PGSD

Petunjuk :

1. Lembar diisi oleh validator sesuai dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang menurut saudara pilih jika :
 - a. Skor 4 : baik sekali
 - b. Skor 3 : baik
 - c. Skor 2 : kurang
 - d. Skor 1 : kurang sekali

No	Indikator	Skor				Ket
		4	3	2	1	
1	Terdapat identitas lembar observasi		✓			
2	Terdapat petunjuk pengerjaan yang jelas		✓			
3	Terdapat indikator yang diamati			✓		
4	Terdapat skor dalam indikator yang diamati		✓			
5	Terdapat pedoman penskoran		✓			
Jumlah skor		15				
Nilai		70				

Catatan khusus :

Revisi sesuai masukan

.....

.....

.....

Pedoman penilaian :

Skor maksimal = $4 \times 5 = 20$

Nilai = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100$

Ket =

Kategori	Validator
90 – 100	Sangat valid
80 – 89	Valid
70 – 79	Tidak valid
< 70	Perlu diperbaiki

Magelang,
Validator



Ari Suryawan, M.Pd
NIK. 158808132

SURAT KETERANGAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ela Minchah L.A. M.Psi.M.Psi

NIK : 138706116

Jabatan : Dosen PGSD

Dengan ini menerangkan bahwa instrumen lembar observasi yang dibuat oleh :

Nama : Nurul Litawati

NIM : 13.0305.0182

Fakultas / Prodi : FKIP / PGSD

Dapat digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament(TGT)* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Dan Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN Kowangan, Kecamatan Temanggung , Kabupaten Temangng.

Magelang,
Menyetujui



Ela Minchah L.A. M.Psi.M.Psi
NIK. 138706116

VALIDASI INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI KECERDASAN

INTERPERSONAL

Nama Sekolah : SD Negeri Kowangan Temanggung
Mata Pelajaran : Matematika
Tema : Permainan
Kelas / Semester : III / II
Materi : Keliling luas Persegi dan persegi panjang
Nama Validator : Ela Minchah L.A. M.Psi.M.Psi
Jabatan : Dosen S1 PGSD

Petunjuk :

1. Lembar diisi oleh validator sesuai dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang menurut saudara pilih jika :
 - e. Skor 4 : baik sekali
 - f. Skor 3 : baik
 - g. Skor 2 : kurang
 - h. Skor 1 : kurang sekali

No	Indikator	Skor				Ket
		4	3	2	1	
1	Terdapat identitas lembar observasi		✓			
2	Terdapat petunjuk pengerjaan yang jelas	✓				
3	Terdapat indikator yang diamati		✓			
4	Terdapat skor dalam indikator yang diamati		✓			
5	Terdapat pedoman penskoran		✓			
Jumlah skor		16				
Nilai		80				

Catatan khusus :

.....

Pedoman penilaian :

Skor maksimal = $4 \times 5 = 20$

Nilai = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100$

Ket =

Kategori	Validator
90 – 100	Sangat valid
80 – 89	Valid
70 – 79	Tidak valid
< 70	Perlu diperbaiki

Magelang,
 Validator



Ela Minchah L.A. M.Psi.M.Psi
 NIK. 138706116

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI INSTRUMEN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD N Kowangan Temanggung
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III (Tiga)/ II (Dua)
Materi Pokok : Kelilinga Luas Persegi Dan Persegi Panjang
Pertemuan Ke :

Nama Validator :

Jabatan :

A. Petunjuk

1. Lembar diisi oleh validator sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang saudara pilih dengan ketentuan skor sebagai berikut :
 - a. Skor 4 : "sangat baik sekali"
 - b. Skor 3 : "baik"
 - c. Skor 2 : "tidak baik"
 - d. Skor 1 : "sangat tidak baik"

B. Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	DESKRIPTOR	NILAI RPP				Ket
			4	3	2	1	
A	Kesesuaian KI, KD, indikator, dan alokasi waktu	1 Indikator sesuai dengan KI dan KD, serta Standar Isi.		✓			
		2 Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD.		✓			
		3 Rumusan indikator berupa kata kerja operasional.		✓			
		4 Kesesuaian alokasi waktu.	✓				
B	Tujuan Pembelajaran	1 Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD		✓			
		2 Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD.	✓				

		3	Rumusan tujuan pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik	√				
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis.	√				
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (Sesuai dengan KD).	√				
		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual.	√				
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran.	√				
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik.	√				
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran inovatif.	√				
E	Langkah pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya.	√				
		2	Alokasi waktu jelas dan rinci	√				
		3	Kegiatan inti dituliskan secara rinci untuk menjabarkan tahapan pencapaian KD disertai alokasi waktu yang mengimplementasikan pendekatan saintifik.			√		
		4	Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada siswa dan memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman dan berinteraksi dengan lingkungan.			√		
		5	Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada	√				

			metode dan karakter yang rinci					
		6	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut (tugas pengayaan).		√			
F	Sumber belajar	1	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya KD		√			
		2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah			√		
		3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan media pembelajaran dan alat pelajaran	√				
G	Penilaian	1	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif dan psikomotorik.		√			
		2	Rancangan penilaian menggambarkan penilaian otentik.			√		
		3	Rubrik/ pedoman penyekoran/ kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.		√			
Skor total =25x4=100				77				
Nilai Persiapan Pembelajaran (Nb) = skor yang diperoleh/ skor total x 100								

C. Pedoman pensekoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100}{\text{skor total}}$$

D. Penilaian umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

a. RPP ini:

1. Sangat tidak baik (≤ 25)
2. Tidak baik (25 – 50)
3. Baik (51 – 75)
4. Sangat baik (≥ 76)

b. RPP ini:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan
3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

E. Komentar dan saran perbaikan:

Revisi sesuai dengan masukan yang diberikan

.....

.....

.....

.....

Magelang,

Validator



Ari Suryawan, M.Pd
NIK. 158808132

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI INSTRUMEN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD N Kowangan Temanggung
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III (Tiga)/ II (Dua)
Materi Pokok : Kelilinga Luas Persegi Dan Persegi Panjang
Pertemuan Ke :

Nama Validator :

Jabatan :

A. Petunjuk

1. Lembar diisi oleh validator sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pernyataan yang saudara pilih dengan ketentuan skor sebagai berikut :
 - a. Skor 4 : "sangat baik sekali"
 - b. Skor 3 : "baik"
 - c. Skor 2 : "tidak baik"
 - d. Skor 1 : "sangat tidak baik"

B. Penilaian

NO	ASPEK PENILAIAN	DESKRIPTOR	NILAI RPP				Ket
			4	3	2	1	
A	Kesesuaian KI, KD, indikator, dan alokasi waktu	1 Indikator sesuai dengan KI dan KD, serta Standar Isi.	✓				
		2 Rumusan indikator berisi perilaku untuk mengukur tercapainya KD.	✓				
		3 Rumusan indikator berupa kata kerja operasional.	✓				
		4 Kesesuaian alokasi waktu.	✓				
B	Tujuan Pembelajaran	1 Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan KD	✓				
		2 Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan aspek ABCD.	✓				
		3 Rumusan tujuan	✓				

			pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik					
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis.	√				
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (Sesuai dengan KD).	√				
		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual.		√			
D	Metode Pembelajaran	1	Metode pembelajaran bervariasi dan tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran.	√				
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik.	√				
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran inovatif.	√				
E	Langkah pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan konteks kehidupan siswa atau kompetensi sebelumnya.		√			
		2	Alokasi waktu jelas dan rinci		√			
		3	Kegiatan inti dituliskan secara rinci untuk menjabarkan tahapan pencapaian KD disertai alokasi waktu yang mengimplementasikan pendekatan saintifik.	√				
		4	Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada siswa dan memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman dan berinteraksi dengan lingkungan.	√				
		5	Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada metode dan karakter yang	√				

			rinci					
		6	Kegiatan akhir pembelajaran berisi kesimpulan/ refleksi/ tindak lanjut (tugas pengayaan).	√				
F	Sumber belajar	1	Sumber belajar sesuai untuk mendukung tercapainya KD	√				
		2	Sumber rujukan sesuai dengan tata tulis ilmiah	√				
		3	Sumber belajar bervariasi terbagi atas sumber rujukan media pembelajaran dan alat pelajaran		√			
G	Penilaian	1	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh indikator kognitif, afektif dan psikomotorik.	√				
		2	Rancangan penilaian menggambarkan penilaian otentik.		√			
		3	Rubrik/ pedoman penyekoran/ kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.	√				
Skor total =25x4=100								
Nilai Persiapan Pembelajaran (Nb) = skor yang diperoleh/ skor total x 100				95				

C. Pedoman pensekoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100$$

D. Penilaian umum

Simpulan penilaian secara umum (mohon lingkari angka) dibawah sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

a. RPP ini:

1. Sangat tidak baik (≤ 25)
2. Tidak baik (25 – 50)
3. Baik (51 – 75)
4. Sangat baik (≥ 76)

b. RPP ini:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan
3. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
4. Dapat digunakan tanpa revisi

E. Komentar dan saran perbaikan:

.....

.....

.....

.....

.....

Magelang,
Validator



Edi Setyawibawa, S.Pd
NIK. -

LAMPIRAN 16

Uji Normalitas Dan Homogenitas

UJI NORMALITAS

Case Processing Summary

	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
<i>Pre_test</i>	Kelas Kontrol	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	Kelas Eksperimen	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
<i>Pre_test</i>	Kelas Kontrol	.163	20	.172	.948	20	.331
	Kelas Eksperimen	.118	20	.200 [*]	.959	20	.534

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

UJI HOMOGENITAS

Descriptives

Nilai *_Pre_test*

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Kelas Kontrol	20	64.65	11.663	2.608	59.19	70.11	46	86
Kelas Eksperimen	20	64.70	16.874	3.773	56.80	72.60	33	93
Total	40	64.68	14.318	2.264	60.10	69.25	33	93

Test of Homogeneity of Variances

Nilai *_Pre_test*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.323	1	38	.136

ANOVA

Nilai *_Pre_test*

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	.025	1	.025	.000	.991
Within Groups	7994.750	38	210.388		
Total	7994.775	39			

LAMPIRAN 17

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis *Mann Whitney*

Hasil Belajar Kognitif Matematika

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	Pretest	20	16.80	336.00
	Posttest	20	24.20	484.00
	Total	40		

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	126.000
Wilcoxon W	336.000
Z	-2.018
Asymp. Sig. (2-tailed)	.044
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.046 ^b

a. Grouping Variable: kelas

b. Not corrected for ties.

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kontrol	Pretest	20	20.30	406.00
	posttest	20	20.70	414.00
	Total	40		

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	196.000
Wilcoxon W	406.000
Z	-.110
Asymp. Sig. (2-tailed)	.912
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.925 ^b

a. Grouping Variable: kelas

b. Not corrected for ties.

Uji Hipotesis *Mann Whitney* Kecerdasan Interpersonal

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kontrol	Pretest	20	10.90	218.00
	Posttest	20	30.10	602.00
	Total	40		

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	8.000
Wilcoxon W	218.000
Z	-5.205
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: kelas

b. Not corrected for ties.

Ranks				
	kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	pretest	20	10.50	210.00
	posttest	20	30.50	610.00
	Total	40		

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	210.000
Z	-5.424
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b

a. Grouping Variable: kelas

b. Not corrected for ties.

LAMPIRAN 18

Dokumentasi

DOKUMENTASI PENELITIAN



15.1 *Pretest* Kelas Eksperimen



15.2 *Posttest* Kelas Kontrol



15.3 Pembelajaran Kelas Kontrol
Dengan Ceramah



15.4 *Treatment* Pertama Dengan
Times Games Tournament



15.5 *Treatment* Kedua Dengan
TGT



15.6 *Treatment* Ketiga Dengan
TGT

DOKUMENTASI PENELITIAN



15.7 Kegiatan *Tournament* Siswa

	K ₁	K ₂	K ₃	K ₄	K ₅
	10	0	10	0	0
	10	10	10	10	10
	10	0	10	0	0
	10	0	10	0	0
	10	0	10	0	10
	10	10	10	10	10
	10	10	10	10	10
	0	0	10	0	10
	0	10	10	10	10
	0	0	0	0	10
	50	50	50	50	50

15.8 Hasil Penskoran Tiap Kelompok



15.9 Penghargaan Kelompok



15.10 Kegiatan Evaluasi Individu



15.11 *Posttest* Kelas Eksperimen



15.12 *Posttest* Kelas Kontrol

LAMPIRAN 19

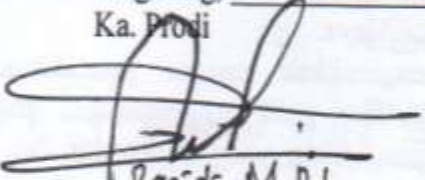
Buku Bimbingan

IDENTITAS MAHASISWA

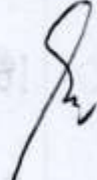
Nama Lengkap : Nurul Litawati
 Tempat/Tgl Lahir : Temanggung, 09 Mei 1994
 NPM : 13.0305.0182
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Alamat Rumah : Temanggung (Brajan, Sidorejo, Temanggung)
 Alamat Kos : -
 No. Telp / HP : 085 799 222 659
 Email : litha-may@yahoo.com
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kecerdasan Interpersonal siswa dan Hasil Belajar Matematika kelas (II SD

 Pembimbing I : Hermahayu, M.Si
 Pembimbing II : Septhyati Purwandari, M.Pd



Magelang,
 Ka. Prodi

 Rasidi, M. Pd
 NIDN. 0620098801

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
1.	18 Sep 2016.	Pengajuan Sk	Judul harus diganti.	
2.	21 Feb 2017	Pengajuan Judul Baru	- Judul sudah bagus tapi latar belakang kurang lengkap - lanjut Bab I, 2, dan 3	
3.	6 Maret 2017.	Proposal	- Perbaiki latar belakang - Perbaiki BAB II - Perbaiki BAB III	
4.	22/3 2017	Proposal	- Perbaiki BAB II - Perbaiki alat ukur / pengumpul data - Buat pedoman observasi 4 KI. di email hermas22@yahoo.co.id.	

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
5.	22/3 2017	Proposal	* Buat Daftar Isi dari Bab 1 s/d 3. * Bab II disesuaikan dengan judul baru	
6.	5/04 2017.	Proposal	- Perbaiki judul - Perbaiki angket lembar observasi dan kisi-kisi lembar observasi.	
7.	12/04 2017	Proposal	- Proposal Acc - Validitas dengan dosen (Arisuryawan)	
8.	18/04 2017	Proposal	- komponen dirangkum dari beberapa komponen para ahli - judul diperbaiki seperti semula	
9.	20/04 2017.		- Proposal di Acc - Pembimbing Validasi Kecerdasan Interpersonal (Dr. Riana Mashar, M.Si., Psi)	

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
10.	8/juni 2017	Sekripsi	- Perbaiki tata tulis Bab I, II, III, IV dan Bab V. - Lengkapi Lampiran .	
11		Ace	ujian	
12		pu	ujian	

REKOMENDASI UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan catatan hasil bimbingan skripsi mahasiswa berikut :

Nama : Nurul Utawati
 NPM : 13.0305.0182

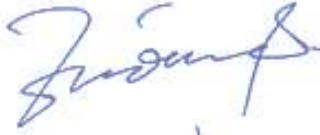
Dinyatakan siap dan direkomendasikan untuk mendaftar / mengikuti ujian skripsi dengan mengikuti prosedur yang berlaku.

Dosen pembimbing 1


Hermawan, M.Sc
 NIP / NIS. 00820604

Magelang, 13 Juni 2017

Dosen pembimbing 2


Septiyati Purwandari, M.Pd
 NIP / NIS. 148306129