PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI SUPER *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *JARIMAGIC*

(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Rambeanak 2, Kabupaten Magelang
Tahun Ajaran 2016 / 2017)

SKRIPSI

Oleh :

Sarah Endah Wahyuni
13.0305.0096

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2017

LEMBAR PENEGASAN

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI SUPER *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *JARIMAGIC*

(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Rambeanak 2, Kabupaten Magelang
Tahun Ajaran 2016 / 2017)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Studi pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
Sarah Endah Wahyuni
13.0305.0096

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI SUPER *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *JARIMAGIC*

(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Rambeanak 2, Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2016 / 2017)

Oleh :

Sarah Endah Wahyuni

NPM. 13.0305.0096

Telah Disetujui dan Diterima Dosen Pembimbing Skripsi untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Magelang

Magelang, 03 Mei 2017

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Arie Supriyatna, M.Si.	**Rasidi, M.Pd.**
NIP. 19560412 1985 03 1002	NIDN. 0620098801

PENGESAHAN

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI SUPER *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *JARIMAGIC*

(Penelitian Pada Siswa Kelas III SDN Rambeanak 2, Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2016 / 2017)

Oleh :
Sarah Endah Wahyuni
NPM. 13.0305.0096

Telah Disetujui dan Diterima Dosen Pembimbing Skripsi untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji :
Hari : Selasa
Tanggal : 20 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. (Ketua / Anggota) (.....)
2. Rasidi, M.Pd. (Sekretaris / Anggota) (.....)
3. Dr. Purwati, M.Si.,Kons. (Anggota) (.....)
4. Tria Mardiana, M.Pd. (Anggota) (.....)

Mengesahkan
Dekan FKIP

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

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Sarah Endah Wahyuni
NPM	:	13.0305.0096
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	:	Peningkatan hasil Belajar Matematika melalui Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic* pada siswa kelas III SDN Rambeanak 2 Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 03 Mei 2017
Yang Menyatakan



Sarah Endah Wahyuni
NPM 13.0305.0096

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sebelum mereka mengubah nasib mereka (Terjemahan QS. Al Mujadillah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak ibuku tercinta serta saudara tersayang atas dukungan dan do'a restunya.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic* pada siswa kelas III SDN Rambeanak 2 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017, disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas bantuan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih yang seutuhnya penulis haturkan kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., 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.
4. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. selaku dosen Pembimbing skripsi I dan Rasidi, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

5. Sumarti, S.Pd selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan ijin kepada saya dalam menjalankan penelitian di SDN Rambeanak 2 dan semua guru-guru yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian skripsi saya.
6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP UMMagelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepala TU dan staf serta teman sejawat dan semua pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga amal baik dan bantuan yang telah diberikan baik berupa dukungan noral maupun materiil akan mendapatkan balan dari Tuhan YME. Penulis menyadari bahwa tugas akhir skirpsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pada umumnya dan bermanfaat bagi pembaca pada khususnya. Semoga Tuhan YME selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Magelang, Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENEGASAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAM PERNYATAAN v
HALAMAN MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
ABSTRAKSI xviii
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 7
BAB II KAJIAN TEORI
A. Hasil Belajar Matematika 9
1) Pengertian Hasil Belajar Matematika 9

2) Jenis Hasil Belajar 12
3) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika..... 14
B. Tinjauan Tentang Model Kooperatif Tipe TGT 19
1) Definisi Model Pembelajaran Kooperatif 19
2) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT..... 21
3) Tahap Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT 22
4) Kelebihan dan Kelemahan Model TGT..... 28
C. Metode Pembelajaran 29
1) Pengertian Metode Pembelajaran 29
2) Teori tentang Metode *Jarimagic* 30
3) Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Super TGT dan Metode *Jarimagic* 35
D. Kajian Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan 39
E. Kerangka Pemikiran 39
F. Hipotesis Tindakan 40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Desain Penelitian 41
B. Variabel Penelitian 42
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian 42
D. Subjek Penelitian 43
E. Setting Penelitian 44
F. Prosedur Penelitian 45

G. Teknik Pengumpulan Data..... 49
H. Teknik Analisis Data 51
I. Indikator Keberhasilan 54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Profil Sekolah 55
B. Data Hasil Penelitian 55
1. Data Hasil Tes Pra Siklus 55
2. Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I 55
a. Deskripsi Hasil Penelitian 59
b. Deskripsi Observasi Belajar 65
3. Deskripsi Data Hasil Pelaksaan Siklus II 82
a. Deskripsi Hasil Penelitian..... 83
b. Deskripsi Penelitian Siklus II..... 89
4. Perbandingan Nilai rata-rata dan persentase
ketuntasan belajar siklus I dan siklus II..... 108
C. Pembahasan 110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan..... 115
B. Saran 115
DAFTAR PUSTAKA 117

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Perbedaan Formasi Jari pada Metode *Jarimagic* dan Jarimatika ... 32

Gambar 2. Perbedaan Cara Menghitung antara Metode *Jarimagic* dan Jarimatika ... 32

Gambar 3. Formasi Jari untuk Perkalian Bilangan 1-5 ... 33

Gambar 4. Contoh Operasi Metode *Jarimagic* Perkalian 3 x 1 ... 34

Gambar 5. Kerangka Pemikiran ... 40

Gambar 6. Spiral PTK Kemmis dan Mc Taggart ... 45

Gambar 7. Kategori Nilai Pra Siklus ... 57

Gambar 8. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Pra Siklus ... 58

Gambar 9. Kategori Nilai Siklus 1 Pertemuan 1 ... 60

Gambar 10. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siklus 1 Per 1 ... 61

Gambar 11. Kategori Nilai Siklus I Pertemuan 2 ... 62

Gambar 12. Diagram Persentase Ketuntasan belajar Siklus 1 Per 2 ... 63

Gambar 13. Kategori Nilai Siklus I pertemuan 3 ... 64

Gambar 14. Diagram Persentase Ketuntasan belajar Siswa Siklus I per 3 ... 65

Gambar 15. Kategori Nilai Siklus II pertemuan 1 ... 84

Gambar 16. Diagram Persentase ketuntasan Belajar Siswa Siklus II per 1 ... 85

Gambar 17. Kategori Nilai Siklus II pertemuan 2 ... 86

Gambar 18. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II per 2 ... 87

Gambar 19. Kategori Nilai Siklus II pertemuan 3 ... 88

Gambar 20. Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II per 3 ... 89

Gambar 21. Grafik Peningkatan Nilai rata-rata Siklus I dan II..... 110

Gambar 22. Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan belajar Siklus I &II.. 110

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Rekognisi Tim 27

Tabel 2. Langkah Pembelajaran TGT dan Metode *Jarimagic* 36

Tabel 3. Perbedaan Pembelajaran TGT dengan TGT dan *jarimagic* 38

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa 54

Tabel 5. Penilaian Hasil Tes Pra Siklus 56

Tabel 6. Penilaian Hasil Tes Siklus 1 pertemuan 1 59

Tabel 7. Penilaian hasil Tes Siklus I pertemuan 2 61

Tabel 8. Penilaian Hasil Tes Siklus I pertemuan 3 63

Tabel 9. Penilaian Hasil Tes Siklus II pertemuan 1 83

Tabel 10. Penilaian Hasil Tes Siklus II pertemuan 2 85

Tabel 11. Penilaian Hasil Tes Siklus II pertemuan 3 87

Tabel 12. Perbandingan Nilai Rata-rata Kelas Siklus I dan II 109

Tabel 13. Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan II 109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas 121

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian dari Sekolah 122

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi oleh Dosen dan Guru 123

Lampiran 4. Lembar Validasi Instrumen RPP 126

Lampiran 5. Lembar Validasi Instrumen LKS 132

Lampiran 6. Lembar Observasi Guru 136

Lampiran 7. Lembar Observasi Siswa 137

Lampiran 8. Jadwal Penelitian 142

Lampiran 9. Silabus Kelas III 143

Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I 145

Lampiran 11. Kisi-kisi Materi Ajar Siklus I 159

Lampiran 12. Materi Ajar Siklus I 163

Lampiran 13. Lembar Penilaian Siklus I 168

Lampiran 14. Lembar Kerja Siswa Siklus I 171

Lampiran 15. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I 178

Lampiran 16. Lembar Soal Evaluasi dan kunci jawaban siklus I 180

Lampiran 17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II 186

Lampiran 18. Kisi-kisi Materi Ajar Siklus II 200

Lampiran 19. Materi Ajar Siklus II 202

Lampiran 20. Lembar Penilaian Siklus II 207

Lampiran 21. Lembar Kerja Siswa Siklus II 213

Lampiran 22. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II 220
Lampiran 23. Soal Evaluasi Siklus II 221
Lampiran 24. Hasil Belajar Pra Tindakan 227
Lampiran 25. Hasil Belajar Siswa Siklus I 228
Lampiran 26. Hasil Belajar Siswa Siklus II 231
Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II 234
Lampiran 28. Hasil Skor *Tournament* 235
Lampiran 29. Perputaran pemain dalam *Tournament* 236
Lampiran 30. Penempatan Pemain *Tournament* 237
Lampiran 31. Peraturan Permainan *Tournament* 238
Lampiran 32. Soal *Tournament* 239
Lampiran 33. Reward *Tournament* 241
Lampiran 34. Dokumentasi Kegiatan. 242
Lampiran 35. Lembar Bimbingan Skripsi 244

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI SUPER *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *JARIMAGIC*

(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Rambeanak 2, Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2016 / 2017)

Sarah Endah Wahyuni

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Rambeanak 2 Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang pada mata pelajaran matematika dengan pokok bahasan operasi hitung perkalian dengan menggunakan model pembelajaran Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic*.

Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas III dengan jumlah 20 orang siswa. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes evaluasi dan dokumentasi. Validitas instrument diproses melalui dosen ahli dan kepala sekolah. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif**.** Indikator keberhasilan yang ditetapkan apabila nilai rata-rata kelas mencapai KKM yaitu 75 dan persentase banyaknya siswa yang tuntas minimum 65%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika melalui Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pratindakan dengan nilai 67 meningkat pada siklus I yaitu 74 kemudian meningkat kembali pada siklus II yaitu 80. Selain itu dari data observasi diperoleh sebelum diberikan tindakan siswa terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Setelah diberikan tindakan siswa terlihat aktif baik pada saat kegiatan tanya jawab maupun pada saat kegiatan kelompok.

Kata kunci: ***hasil belajar matematika, model Super Teams Games Tournament, Jarimagic.***

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1). Pada Undang-Undang tersebut terlihat jelas bahwa pendidikan sangat diperlukan bagi manusia untuk menjalankan hidupnya di era globalisasi ini. Masa era globalisasi, manusia dituntut untuk memahami berbagai bidang diantaranya bidang teknologi, ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan sebagainya. Hal yang paling utama harus dimiliki seseorang dalam mengahadapi era globalisasi yaitu dengan pendidikan.

Pendidikan mengajarkan berbagai hal yang tujuannya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta dalam perdamaian dunia. Pendidikan berkaitan dengan pendidik, peserta didik dan semua pihak yang terlibat. Pada suatu pembelajaran seorang pendidik berusaha untuk memberikan kemudahan siswa dalam menyerap materi yang diberikan. Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Sebagaimana ditetapkan dalam Bab IX pasal 3 menyebutkan bahwa “Standar Nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga pendidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan yang harus

ditingkatkan secara berencana dan berkala". Konsep tersebut jelas dan rinci sebagai bahan acuan dalam penyelenggaraan satuan pendidikan termasuk acuan pengembangan program-programnya di dalam kurikulum.

Pengertian kurikulum menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19, kurikulum adalah sebagai berikut: "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Kurikulum di Indonesia yang berlaku saat ini adalah KTSP 2006, dimana dalam KTSP tersebut terdapat berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah Matematika.

Matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Menurut kurikulum 2004 pengertian matematika adalah sebagai berikut "Matematika adalah studi tentang bahan-bahan yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, bahwa konsep kebenaran diperoleh sebagai konsekuensi logis dari kebenaran diterima sebelumnya bahwa hubungan antara konsep-konsep matematika dalam yang sangat kuat dan jelas". Matematika merupakan mata pelajaran yang dicantumkan dan diajarkan pada bangku sekolah mulai dari tingkat

SD bahkan ada juga yang diadakan dari tingkat TK. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang pasti, dimana jawabannya bersifat objektif. Mata pelajaran matematika diajarkan sejak dini untuk memperkenalkan siswa pada sebuah angka. Matematika yang diajarkan berbeda-beda setiap tingkatannya karena disesuaikan dengan karakteristik siswa pada periode masing-masing.

Karakteristik siswa dapat dipelajari dan dipahami guru melalui proses pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung secara aktif akan memudahkan guru dalam memahami karakteristik siswa, pembelajaran harus berjalan secara aktif dengan menggunakan media, metode, model yang inovatif sehingga siswa tidak berfikir secara abstrak. Proses berpikir manusia merupakan suatu perkembangan yang bertahap dari berpikir intelektual *konkret* ke *abstrak*. Siswa Sekolah Dasar terdapat pada periode operasi *konkret* (7–12) tahun. Periode ini anak berpikirnya sudah dikatakan menjadi operasional. Periode ini disebut operasi *konkret* sebab berpikir logiknya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek. Operasi *konkret* hanyalah menunjukkan kenyataan adanya hubungan dengan pengalaman *empirik-konkret* yang lampau dan masih mendapat kesulitan dalam mengambil kesimpulan yang logis dari pengalaman-pengalaman yang khusus. Pengerjaan logika dapat dilakukan dengan berorientasi ke objek atau peristiwa yang langsung dialami anak. Anak itu belum memperhitungkan semua kemungkinan dan kemudian mencoba menemukan kemungkinan yang mana yang akan terjadi. Anak masih terikat kepada pegalaman pribadi. Pengalaman anak masih *konkret* dan belum formal. Hal ini perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran khususnya di tingkat Sekolah Dasar.

Pada tingkat Sekolah Dasar siswa masih membutuhkan pembelajaran yang mampu membawa siswa terlibat langsung dalam pemerolehan ilmu maka guru harus mampu mendesain pembelajaran matematika yang inovatif, dengan menjadikan siswa sebagai subjek belajar. Siswa akan memiliki kemampuan penalaran, komunikasi, koneksi dan mampu memecahkan masalah. Guru perlu memahami bahwa kemampuan siswa berbeda-beda, dan tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika. Seorang guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran matematika yang menyenangkan dan dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Guru juga harus memilih berbagai pendekatan, strategi, model dan metode pembelajaran yang cocok digunakan di dalam kelas. Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi hasil belajar siswa utamanya pada mata pelajaran matematika yang sebagian ruang lingkup konsepnya bersifat *abstrak.*

Konsep matematika pada materi perkalian bersifat *abstrak,* namun apabila guru dapat mengemas dengan baik materi ini maka akan menjadi materi yang berkonsep *konkret.* Sebagian siswa beranggapan bahwa matematika itu pelajaran yang sulit, utamanya dalam operasi hitung perkalian. Perkalian adalah konsep matematika yang seharusnya dipelajari anak setelah mereka mempelajari operasi penambahan, pengurangan, dan pembagian. Konsep perkalian pada tahap awal adalah dengan menghubungkan konsep penjumlahan yaitu bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang. Pada kenyataannya guru hanya memberikan penjelasan singkat dan kurang memanfaatkan metode dan model pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran

yang masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran matematika.

Yutmini (1992: 13) mengemukakan persyaratan kemampuan yang harus dimiliki guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar meliputi kemampuan: (1) mendemonstrasikan penguasaan mata pelajaran, (2) berkomunikasi dengan siswa, (3) menggunakan metode belajar, media pembelajaran dan bahan latihan yang sesuai dengan tujuan pelajaran, (4) mendemonstrasikan berbagai metode. Menurut Djamarah dan Zain (2010: 72) kedudukan metode adalah sebagai berikut: "kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pembelajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan". Penggunaan metode menjadi salah satu cara untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Saat ini terdapat berbagai macam metode pembelajaran yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam menyerap materi pembelajaran matematika, salah satunya adalah metode *jarimagic*. Metode *jarimagic* yaitu metode pembelajaran matematika yang menitik beratkan pada kemampuan berhitung siswa menggunakan jari tangan. Penggunaan metode *jarimagic* ini juga perlu dikolaborasikan dengan penggunaan model pembelajaran yang inovatif.

Salah satu model pembelajaran inovatif yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan suatu tipe pembelajaran yang menekankan siswa belajar dalam kelompok heterogen yang beranggotakan 3 sampai 5 orang. Model ini memiliki keunggulan yaitu fungsi mental (rasa percaya diri, aktif) yang lebih

tinggi akan muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu. Lancarnya pembelajaran matematika, seorang guru harus kreatif dalam mengkolaborasikan materi dengan kehidupan siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini siswa dikelompokkan dengan siswa lain yang heterogen. Jadi siswa dengan kemampuan rendah dapat aktif melalui kelompoknya. Guru belum menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas. Guru belum mengajarkan kepada siswa cara menyelesaikan masalah perkalian, salah satunya dengan penggunaan *jarimagic.*

Jarimagic dapat membantu siswa dalam masalah matematika khususnya materi operasi hitung perkalian. Mayoritas siswa masih membutuhkan waktu yang relatif lama dalam penyelesaian masalah perkalian ini. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang menguasai materi operasi hitung perkalian sehingga hasil belajar pun rendah. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian di kelas III SDN Rambeanak 2 dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang dilakukan dari 20 siswa, sebanyak 8 siswa mampu mencapai KKM sebanyak 40% sedangkan 12 siswa lainnya masih di bawah KKM sebanyak 60%. KKM yang diberlakukan guru di sekolah tersebut adalah 75. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa memperoleh nilai minimal 75, maka siswa sudah tuntas belajar. Ketentuan tersebut dapat memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran matematika

materi operasi hitung perkalian siswa kelas III SD N Rambeanak 2, Mungkid, Magelang belum berhasil.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic* pada siswa Kelas III."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu "Apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika melalui Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic* pada siswa kelas III?"

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* pada siswa kelas III.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan menambah wawasan tentang penggunaan model dan metode yang tepat sesuai materi dan kondisi yang ada. Sebagai bahan diskusi dalam ruang perkuliahan khususnya mata kuliah pembelajaran matematika SD. Penelitian ini juga sebagai kajian penelitian yang relevan untuk penelitian tentang hasil belajar dan matematika.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat bagi Siswa

      Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan ketertarikan dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran matematika khususnya materi perkalian serta meningkatkan hasil belajar.

   b. Manfaat bagi guru

      Penelitian ini dapat menambah wawasan guru bahwa materi perkalian itu sangat penting untuk dimiliki oleh siswa, penelitian ini dapat dijadikan acuan bagaimana cara membelajarkan materi perkalian dengan cara yang menyenangkan, yang membuat siswa tidak bosan serta hasil yang dicapai memuaskan. Selain itu penelitian ini dapat menjadi motivasi dalam penguasaan setiap bidang studi.

   c. Manfaat bagi sekolah

      1. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi strategi bagi sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic.*
      2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang timbul dalam pembelajaran di SDN Rambeanak 2, Mungkid, Kabupaten Magelang.

BAB II
KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Belajar merupakan kata yang tidak asing lagi dalam kehidupan manusia. Istilah belajar tidak terlepas dari proses pendidikan, bahkan masyarakat memahami belajar adalah sebagai suatu properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Menurut Suprijono (2012: 2) menyatakan "belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku". Siswa dikatakan belajar apabila siswa mampu memiliki perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak paham menjadi paham. Menurut Hamalik (2008: 36), "belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan perilaku". Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan sengaja untuk memperoleh perubahan dari yang tidak bisa melakukan sesuatu menjadi bisa melakukan sesuatu.

Winkel (Purwanto, 2011: 39) menyatakan "belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap". Aktivitas belajar siswa tidak hanya mencakup aspek kognitif

(pengetahuan) yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam berfikir dan memecahkan masalah. Kaitannya dengan aspek afektif (sikap) siswa memiliki perilaku yang baik di mata masyarakat seperti jujur, percaya diri, tertib, kerjasama, disiplin, dan lain-lain. Pada aspek psikomotorik keterampilan siswa berarti harus mampu dalam mengembangkan keterampilannya dalam menghasilkan sesuatu seperti keterampilan siswa dalam menggambar, menulis, membuat kerajinan tangan, dan lain sebagainya. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dipandang sebagai proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Proses belajar berkaitan dengan hasil belajar.

Belajar akan memiliki hasil belajar yang disesuaikan dengan kemampuan. Hasil belajar merupakan tujuan dari proses belajar. Suprijono (2012: 5) menyatakan "hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan". Siswa memiliki hasil belajar apabila sudah melalui proses belajar. Belajar itu tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan saja namun juga berkaitan dengan sikap dan keterampilan. Menurut Hamalik (2008: 30), "hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku ketika seseorang telah belajar, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti". Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru. Guru perlu mengenal hasil belajar dan kemajuan

belajar siswa yang telah diperoleh sebelumnya, misalnya dari sekolah lain, sebelum memasuki sekolahnya sekarang.

Sejalan dengan pendapat tersebut Uno (2008: 213) menyatakan "Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya". Perubahan itu didapatkan dengan melalui proses belajar. Usaha belajar adalah merubah kecakapan yang dimiliki menjadi lebih kaya, beragam dan meningkatkan kualitasnya. Kualitas proses pembelajaran akan semakin meningkat, jika antusiasme belajar peserta didik juga meningkat, yang ditandai oleh peningkatan rasa keingintahuan *(curiousity),* tingginya motivasi untuk bertanya, dan senantiasa sensitif terhadap isu-isu pengetahuan mutakhir. Peningkatan kualitas proses pembelajaran digunakan untuk penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar juga digunakan untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan, misalnya apakah proses pembelajaran sudah baik dan dapat dilanjutkan atau masih perlu perbaikan dan penyempurnaan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan intruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam pelajaran matematika. Suatu tindakan tersebut merupakan hasil dari suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu sehingga terjadi perubahan perilaku peserta didik

yang dicapai setelah melaksanakan proses belajar di mana perubahan perilaku tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar matematika diperoleh setelah siswa memahami dan mengalami suatu situasi dimana terjadi perubahan diri siswa dalam mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran, dimana pembelajaran yang dapat menarik minat siswa sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru namun lebih menekankan pada siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan hasil belajar kognitif matematika. Hasil belajar kognitif matematika adalah hasil yang dicapai setelah seorang siswa melakukan kegiatan atau usaha belajar matematika dalam pembelajaran matematika yang dapat dinyatakan dengan nilai yang berupa skor sebagai tolok ukur kemampuan memahami materi pelajaran matematika yang diberikan dalam jangka tertentu setelah melalui tes.

2. Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan dari sebuah proses belajar. Hasil belajar dibagi menjadi beberapa jenis. Menurut Sudjana (2005: 22), membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar

ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif."

Sedangkan menurut Gagne dalam Suprijono (2012: 6) menyatakan bahwa hasil belajar berupa :

a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar itu terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada penelitian ini, penulis lebih dominan menggunakan hasil belajar aspek kognitif. Aspek kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengambilan nilai pada pra tindakan dengan mengambil nilai ulangan

harian sedangkan nilai tindakan diambil dari pembelajaran yang sudah dirancang dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *jarimagic.*

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

Menurut Munadi (Rusman, 2012: 124) faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis. Setiap indivudu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi IQ, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengurhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda

pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Sudjana (2001: 39) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Sedangkan menurut Sardiman (2007: 39-47), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern (dari dalam) diri siswa dan faktor ekstern (dari luar) siswa. Berkaitan dengan faktor dari dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu motivasi, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting.

Menurut Purwanto (2002: 102) dalam buku Tabrani (2016: 28), berhasil atau tidaknya perubahan tingkah laku dan kecapakapan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut :

a) Faktor yang ada pada diri organisme tersebut yang disebut faktor individual. Faktor individual meliputi hal-hal berikut :

(1) Faktor kematangan atau pertumbuhan

Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia. misalnya anak usia enam bulan dipaksa untuk belajar berjalan anak memerlukan kematangan potensi-potensi jasmaniah maupun ruhiniyahnya. Contoh lain, siswa sekolah dasar atau sekolah menengah pertama diajarkan ilmu filsafat. Pertumbuhan mental anak seusia mereka belum matang untuk menerima pelajaran tersebut. Kegiatan mengajarkan sesuatu baru dapat berhasil jika taraf pertumbuhan pribadi telah memungkinkan, potensi-potensi jasmani, dan rohaninya telah matang.

(2) Faktor kecerdasan

Berhasil atau tidaknya seseorang mempelajarai sesuatu dipengaruhi oleh faktor kecerdasan. Misalnya anak umur empat belas tahun ke atas umumnya telah matang untuk belajar ilmu pasti, tetapi pada kenyataannya tidak semua anak-anak tersebut pandai dalam ilmu pasti. Misalnya tidak semua anak pandai dalam berbahasa asing, tidak semua anak pandai memasak, dan sebagainya.

(3) Faktor latihan dan ulangan

Rajin berlatih, sering melakukan hal yang berulang-ulang, kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin dikuasai dan makin mendalam. Selain itu dengan seringnya berlatih, akan timbul minta terhadap sesuatu yang dipelajari itu. Semakin besar

minat, semakin besar pula perhatiannya sehingga memperbesar hasratnya untuk mempelajarinya. Sebaliknya, tanpa latihan, pengalaman-pengalaman yang telah dimilikinya dapat menjadi hilang atau berkurang.

(4) Faktor motivasi

Motif merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Seseorang tidak akan mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika ia tidak mengetahui pentingnya dan faedahnya dari hasil yang akan dicapai dari belajar.

(5) Faktor pribadi

Setiap manusia memiliki sifat kepribadian masing-masing yang berbeda dengan manusia lainnya. Ada orang yang mempunyai sifat keras hati, halus perasaannya, berkemauan keras, tekun, dan sifat sebaliknya. Sifat-sifat kepribadian tersebut turut berpengaruh dengan hasil belajar yang dicapai. Termasuk ke dalam sifat-sifat kepribadian ini adalah faktor fisik kesehatan dan kondisi badan.

b) Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial. Termasuk ke dalam faktor di luar individual atau faktor sosial antara lain :

(1) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga

Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai dimana belajar dialami anak-anak. Ada keluarga yang memiliki cita-cita tingi bagi anak-anaknya, tetapi ada pula yang biasa-biasa saja. Ada keluarga yang

diliputi suasana tentram dan damai, tetapi ada pula yang sebaliknya. Termasuk dalam faktor keluarga yang juga turut berperan adalah ada tidaknya atau ketersediaan fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam belajar.

(2) Faktor guru dan cara mengajarnya

Saat anak belajar di sekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang penting. Sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru mengajarkan pengetahuan tersebut kepada peserta didiknya turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai.

(3) Faktor alat-alat yang digunakan dalam KBM

Faktor guru dan cara mengajarnya berkaitan erat dengan ketersediaan alat-alat pelajaran yang tersedia di sekolah. Sekolah yang memiliki peralatan dan perlengkapan yang diperlukan dalam belajar ditambah dengan guru yang berkualitas akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

(4) Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia

Seorang anak yang memiliki intelegensi yang baik, dari keluarga yang baik, bersekolah di sekolah yang keadaan guru-gurunya, dan fasilitasnya baik belum tentu pula dapat belajar dengan baik. Ada faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti kelelahan karena jarak rumah dan sekolah cukup jauh,

tidak ada kesempatan karena sibuk bekerja, serta pengaruh lingkungan yang buruk yang terjadi di luar kemampuannya.

(5) Faktor motivasi sosial

Motivasi sosial dapat berasal dari orang tua yang selalu mendorong anak untuk belajar, motivasi dari orang lain, seperti tetangga, sanak-saudara, teman-teman sekolah, dan teman sepermainan. Pada umumnya, motivasi semacam ini diterima anak tidak dengan sengaja, bahkan tidak dengan sadar.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika adalah faktor internal siswa yang berasal dari diri siswa sendiri antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang akan disampaikan, kematangan diri siswa, kecerdasan, latihan dan motivasi sedangkan faktor eksternal yang berasal luar diri siswa antara lain strategi pembelajaran yang digunakan guru di dalam proses belajar mengajar seperti metode yang digunakan, faktor keluarga, faktor motivasi sosial.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

1. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Artz dan Newman (Huda, 2012: 32), mendefinisikan "pembelajaran kooperatif sebagai kelompok kecil pembelajar atau siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama". Pembelajaran yang inovatif adalah pembelajaran yang membawa siswa

terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa juga bisa diinovasikan dengan teknik kerja kelompok. Sejalan dengan pendapat tersebut Taniredja, dkk (2012: 55), menyatakan bahwa "Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur".

Menurut pendapat Davidson dan Warsham (dalam Isjoni, 2009: 28), Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektivitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik. Sementara itu, Johnson (dalam Isjoni, 2009: 28), mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas, maka definisi dari pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk bekerjasama dalam menyelesaikan tugasnya secara langsung. Pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa. Pembelajaran kooperatif mengacu pada merode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang

berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda.

2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Asma (2006: 54), Model *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain."

Slavin (2008: 163) menyatakan "Secara umum *Teams Games Tournament* sama saja dengan STAD kecuali satu hal : *Teams Games Tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka".

Rusman (2012: 224), menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Slavin (2010 : 13), model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu

metode pembelajaran *Cooperative Learning* yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward, ini merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. Model ini menggunakan presentasi guru untuk menyampaikan pelajaran, dibentuknya tim kerja, dan adanya turnamen, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran model *Teams Games Tournament* adalah pembelajaran kooperatif secara berkelompok dan menyenangkan yang beranggotakan 3–5 orang per kelompok untuk saling mendukung satu dengan lainnya sehingga berhasil dalam pembelajaran yang dilakukan secara turnamen atau permainan dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka, pada akhir pembelajaran hasil dari kuis-kuis tersebut akan di hitung dan kelompok yang memiliki skor banyak akan memperoleh *reward.*

3. Tahap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran

   Slavin (2008: 169) menyatakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT melalui beberapa tahap :

Tahap 1	:	Persiapan	:	Materi Menempatkan para siswa dalam tim Menempatkan siswa ke dalam meja tournament
Tahap 2	:	Pengajaran	:	Menyampaikan pelajaran
Tahap 3	:	Belajar Tim	:	Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi
Tahap 4	:	*Game*	:	*Game* dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan.
Tahap 5	:	*Tournament*	:	Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnament tiga peserta
Tahap 6	:	Rekognisi Tim	:	Skor Tim dihitung berdasarkan skor turnament anggota tim dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditentukan sebelumnya

Taniredja (2011: 70), menyatakan "langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping".*

Menurut Asma (2006: 54), kegiatan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* diawali dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan atau masalah yang diberikan oleh guru. Pengganti dari tes tertulis yaitu setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain. Masing-masing siswa membawa pemerolehan poin dari meja turnamen menuju kelompok semula. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan pemerolehan poin kelompok.

Adapun tahap-tahap pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Persiapan

   Tahap ini guru mempersiapkan pembelajaran, materi, media dan pembelajaran yang akan disiapkan

b. Pembelajaran

   Penyajian pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru namun juga mengaitkan siswa dalam menyajikan materi. Pembelajaran berlangsung dengan guru menyampaikan tujuan, tugas atau kegiatan yang harus dilakukan siswa serta memberikan motivasi. Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode yang inovatif sehingga pembelajaran berjalan secara aktif.

c. Belajar Tim

Pembelajaran berlangsung siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi guru. Setiap tim atau kelompok terdiri dri 3 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Setiap kelompok siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat *tournament*. Guru kemudian memberikan LKS untuk dikerjakan. Siswa lalu mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Apabila terdapat siswa yang mengajukan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggungjawab untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman satu kelompok tidak ada yang bisa menjawabnya maka pertanyaan tersebut bisa diajukan kepada guru.

d. *Game*

Setelah mengerjakan LKS bersama anggota sekelompoknya tugas siswa selanjutnya yaitu melaksanakan *game. Game* dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Setiap meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar penilaian yang harus dikerjakan siswa.

e. *Turnament*

Tournament dilakukan oleh semua siswa. Satu meja *tournament* akan diisi oleh siswa homogen yang berasal dari kelompok yang berbeda. Meja *tournament* diurutkan dari tingkatan kemampuan

tertinggi sampai tingkatan kemampuan terendah. Pada setiap meja tournament tersebut siswa akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya. Siswa yang mendapat skor tertinggi akan naik ke meja yang setingkat lebih tinggi.

Aturan yang berlaku dalam kegiatan *tournament* :

1) Cara memulai

   Guru menentukan pembaca pertama dengan cara menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.

2) Mengambil kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan nomor

   Pembaca pertama mengocok dan mengambil kartu lalu membacakan soal yang sesuai dengan nomor yang ada di kartu. Selanjutnya pembaca pertama memberikan jawabannya, maka penantang I (siswa yang disebelahnya) menantang jawaban pembaca pertama atau melewatinya.

3) Tantang atau lewati

   Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca maka jawaban harus berbeda. Jika penantang I melewatinya maka penantang II boleh menantang atu melewatinya, begitu seterusnya. Jika jawaban pembaca salah maka tidak diberikan sanksi.tetapi jika jawaban penantang salah maka akan diberikan sanksi yaitu

mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada).

4) Memulai putaran selanjutnya

Pada putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi ke kiri. Siswa yang tadinya jadi penantang I berganti posisi menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I, dan pembaca menjadi penantang terakhir. *Tournament* akan berlanjut sampai kartu bernomor habis atau sampai waktu yang telah ditentukan guru.

5) Perhitungan poin

Apabila tournament telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnament selanjutnya dilakukan oleh guru.

f. Rekognisi Tim

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut :

Tabel 1
Rekognisi Tim

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah persiapan, pembelajaran, belajar tim, *game, tournament*, rekognisi tim, penutup. Pada kegiatan persiapan guru mempersiapkan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Tahap pembelajaran guru memberikan

materi dengan penggunaan metode yang sesuai dan siswa terlibat langsung didalamnya. Tahap belajar tim siswa diberikan lembar kerja yang dikerjakan bersama kelompok. Tahap *game* siswa bersama teman kelompok lain bersaing untuk memperoleh skor. Pada tahap *tournament* siswa menjadi perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan siswa lain yang sesuai dengan nomor yang sudah diambil. Tahap rekognisi tim yaitu penghitungan skor dan pemberian reward bagi kelompok yang memperoleh skor sesuai ketentuan.

4. Kelebihan dan Kelemahan Model *Teams Games Tournament*

Sebelum menerapkan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran di kelas, ada baiknya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model *Teams Games Tournament* agar setidaknya dapat diminimalisir sebelum pembelajaran dilakukan. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan *Teams Games Tournament* menurut Taniredja (2012: 72–73).

Kelebihan:

a. Pada kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
b. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
d. Motivasi belajar siswa bertambah.
e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
g. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan:

a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

C. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran menurut Sanjaya (2008: 187), adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi pembelajaran. Menurut Aqib (2013: 102), metode pembelajaran secara umum diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Secara khusus, metode pembelajaran diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan. Selain itu metode juga merupakan berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.

Menurut Sanjaya (2008: 147), metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode

digunakan untuk merealisasikan proses belajar mengajar yang telah ditetapkan. Menurut Ginting (2008: 42), metode pembelajaran dapat diartikan cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa metode pembelajaran adalah strategi atau cara yang dilakukan oleh guru dalam melakukan hubungan atau interaksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah pola atau cara yang digunakan sebagai dasar pendidikan serta dijadikan teknik dalam suatu proses pembelajaran. Metode merupakan upaya yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditentukan. Penerapan satu strategi pembelajaran memungkinkan untuk diterapkannya beberapa metode pembelajaran.

2. Teori tentang metode *Jarimagic*

Jarimagic adalah metode berhitung super cepat menggunakan jari pada operasi–operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, kuadrat dan juga akar kuadrat dapat dikerjakan dengan cepat menggunakan jari-jari tangan kita" (Aulia, 2011: 94). *Jarimagic* adalah sebuah cara sederhana dan menyenangkan mengajarkan berhitung dasar kepada para siswa yang menurut kaidah dimulai dengan memahamkan

secara benar terlebih dahulu tetang konsep bilangan, lambang bilangan, dan operasi hitung dasar, kemudian mangajarkan cara berhitung dengan jari-jari tangan. Prosesnya diawali, dilakukandan diakhiri dengan gembira. (Wulandari, 2007: 2).

Menurut Aulia (2011: 95), keunggulan metode *Jarimagic* dibandingkan metode lain adalah:

a. Menggunakan teknik urutan buka tutup jari
b. Ada standardisasi formasi jari untuk melambangkan bilangan dan telah teruji lebih mudah dipahami, sehingga mempercepat penguasaan materi.
c. Lebih lengkap operasi bilangannya, mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, kuadrat, akar kuadrat, trigonometri maupun logaritma dengan jari.
d. Hasil perhitungannya cepat.
e. Hasilnya langsung dapat dilihat di jari.
f. Praktis, tidak perlu menggunakan alat bantu.
g. Mudah, tidak banyak menghafal rumus.
h. Aman, tidak dilarang digunakan pada waktu ujian.
i. Universal, dapat dilakukan oleh semua orang, dimana saja, dan kapan saja.

Metode *Jarimagic* ini berbeda dengan jarimatika. Perbedaannya terletak pada formasi jari dan cara menghitung. Pada gambar berikut dapat dilihat perbedaan antara metode *Jarimagic* dengan jarimatika.



Gambar 1
Perbedaan Formasi Jari pada Metode *Jarimagic* dan Jarimatika
Sumber : Lestari (2012)



Gambar 2
Perbedaan Cara Menghitung antara Metode *Jarimagic* dan Jarimatika.
Sumber : Lestari (2012)

Menurut Aulia (2009: 9), operasi hitung perkalian dengan menggunakan metode *Jarimagic* adalah sebagai berikut:

NILAI FORMASI	JARI-JARI KIRI	JARI-JARI KANAN	NILAI FORMASI
1			1
2			2
3			3
4			4
5			5

Gambar 3
Formasi Jari untuk Perkalian Bilangan 1-5
Sumber : Lestari (2012)

Rumus : **ki x ka = S**

Keterangan :

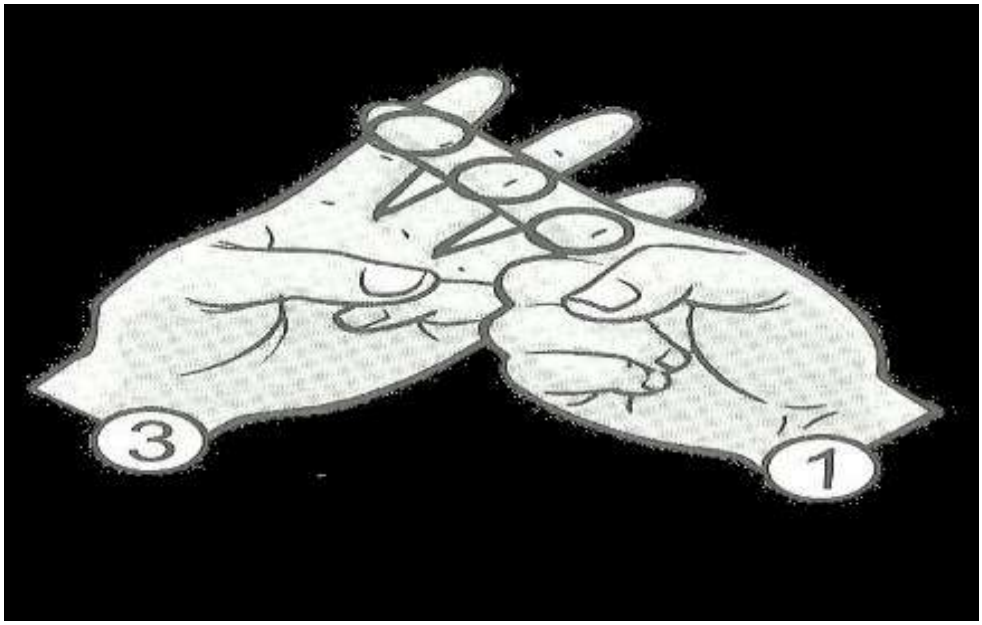
Ki adalah jari tangan sebelah kiri

Ka adalah jari tangan sebelah kanan

S adalah banyaknya titik persilangan jari kanan dan jari kiri yang terbuka.

Cara melakukan perkalian dengan jari-jari:

3 x 1 = ...



Gambar 4
Contoh Operasi Metode *Jarimagic* Perkalian 3 x 1
Sumber : Lestari (2012)

3 x 1 = 3.

Jari kiri (3) : buka telunjuk, jari tengah, dan jari manis sedangkan jari yang lain telungkup.

Jari kanan (1) : buka jari telunjuk sedangkan jari yang lain telungkup.

Cara menghitungnya sebagai berikut:

Silangkan jari kanan dan jari kiri yang terbuka lalu hitunglah banyaknya titik persilangan antara jari kanan dan jari kiri tersebut. Banyaknya titik persilangan antara jari kiri formasi angka 3 dengan jari kanan formasi angka 1 adalah 3 titik. S = 3, sehingga 3 x 1 = 3.

Berdasarkan pendapat di atas maka *jarimagic* adalah metode yang terdapat dalam matematika yang dilakukan dengan menggunakan jari-jari tangan manusia untuk menghitung penjumlahan, pengurangan perkalian

dan pembagian. Penelitian ini lebih menekankan pada penggunaan *jarimagic* perkalian. Metode *jarimagic* berbeda dengan metode jarimatika, dimana perbedaan tersebut terletak pada formasi jari yang akan dihitung.

3. Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic.*

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika terbagi menjadi dua macam yaitu faktor *intern* dan faktor *ektern* dimana faktor *intern* terdiri dari faktor kematangan, kecerdasan yang dimiliki diri siswa, faktor latihan, faktor motivasi yang dimiliki diri siswa, dan faktor pribadi siswa. Sedangkan faktor *ekstern* terdiri dari faktor lingkungan, faktor keluarga, faktor guru dan cara mengajarnya, faktor kualitas pembelajaran, dan faktor motivasi sosial.

Model Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang pembagian kelompoknya lebih menekankan pada level kemampuan akademik siswa, selain itu terdapat *game* akademik di mana para siswa berlomba sebagai wakil kelompok mereka terhadap wakil kelompok lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa menjadi tinggi, perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, motivasi belajar siswa bertambah, pemahaman yang lebih mendalam terhadap

materi pelajaran, dan terjalin kerjasama serta interkasi di dalam kelas sehingga kelas lebih aktif dan tidak membosankan.

Metode *jarimagic* adalah metode berhitung yang menggunakan jari-jari tangan. Metode ini menekankan pada keterampilan dalam berhitung menggunakan jari tangan. Fungsi *Jarimagic* yaitu hasil perhitungannya cepat, nyata hasilnya langsung bisa dilihat pada jari kita, praktis tidak perlu alat bantu, simpel tidak banyak menghafal rumus, aman tidak dilarang pada waktu ujian, serta bersifat universal semua orang, dimana saja, kapan saja bisa mempraktikkan *Jarimagic.*

Tabel 2
Langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic*

Langkah-langkah	*Jarimagic*	Deskripsi	Keterangan
Persiapan	✓	Siswa diminta memperhatikan guru tentang pentingnya perkalian. Kemudian guru menunjukan cara menggunakan metode *jarimagic* sebagai alternatif menyelesaikan permasalahan perkalian.	Siswa akan belajar menalar, siswa akan paham, siswa akan tertarik belajar Matematika dengan menggunakan metode *jarimagic.*
Pembelajaran	✓	Siswa diminta untuk ikut serta dalam proses pembelajaran secara aktif. Siswa diminta untuk memperhatikan cara menggunakan metode *Jarimagic*	Siswa akan belajar cara memecahkan masalah perkalian secara cepat menggunakan metode *Jarimagic.*

Langkah-langkah	*Jarimagic*	Deskripsi	Keterangan
Belajar tim	✓	Siswa diminta untuk bekerja dalam kelompok dengan mengerjakan LKS yang diberikan guru dan dikerjakan dengan menggunakan metode *Jarimagic*.	Siswa akan belajar untuk saling berinteraksi dengan kelompok, siswa akan lebih mudah dan cepat dalam mengerjakan LKS tentang perkalian dengan menggunakan metode *Jarimagic*.
Game	✓	Siswa diminta untuk menjawab soal-soal yang sudah disediakan dan mengerjakannya dengan *jarimagic*.	Siswa akan belajar memahami cara menyelesaikan soal perkalian secara cepat dengan *jarimagic*.
Tournament	✓	Siswa diminta untuk mengikuti kegiatan *tournament* dengan memperhatikan aturan yang diberlakukan. Kegiatan *tournament* tentang materi perkalian dengan menggunakan metode *Jarimagic*.	Siswa akan belajar bekerja dalam tim dan belajar dalam berkompetisi dengan menggunakan metode *jarimagic*
Rekognisi Tim		Siswa diminta untuk menghitung skor yang diperoleh oleh masing-masing kelompok	Siswa akan lebih memahami tentang pentingnya bekerja sama dalam kelompok.
Evaluasi		Siswa bersama guru bersama-sama menyimpulkan materi tentang perkalian	Siswa akan lebih mudah menyelesaikan soal-soal tentang perkalian

Tabel 3
Perbedaan Pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic*

Langkah-langkah	Pembelajaran *Teams Games Tournament*	Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *jarimagic*
Persiapan	Pada langkah ini guru mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament.* Contohnya media, sarana prasarana, dan lain-lain	Pada langkah ini guru mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *jarimagic*. Contohnya media, materi tentang penggunaan metode *jarimagic*, sarana prasarana, dan lain-lain.
Pembelajaran atau penyajian materi	Guru memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.	Guru mengajarkan kepada siswa cara menggunakan *jarimagic* dan siswa diminta untuk mempraktekkannya.
Belajar tim	Siswa diberikan LKS yang dikerjakan secara berkelompok	Siswa diberikan LKS yang mengharuskan siswa menggunakan *jarimagic. Jarimagic* digunakan untuk menyelesaikan persoalan perkalian dengan cara cepat.
Game	Siswa diminta untuk menjawab soal-soal yang sudah disediakan dan mengerjakannya.	Siswa diminta untuk menjawab soal-soal yang sudah disediakan dan mengerjakannya dengan *jarimagic*
Tournament	Siswa diminta untuk mengikuti kegiatan *tournament* dengan memperhatikan aturan yang diberlakukan.	Siswa diminta untuk mengikuti kegiatan *tournament* dengan memperhatikan aturan yang diberlakukan. Kegiatan *tournament* menggunakan *jarimagic.*
Rekognisi Tim	Siswa diminta untuk menghitung skor yang diperoleh oleh masing-masing kelompok	Siswa diminta untuk menghitung skor yang diperoleh oleh masing-masing kelompok

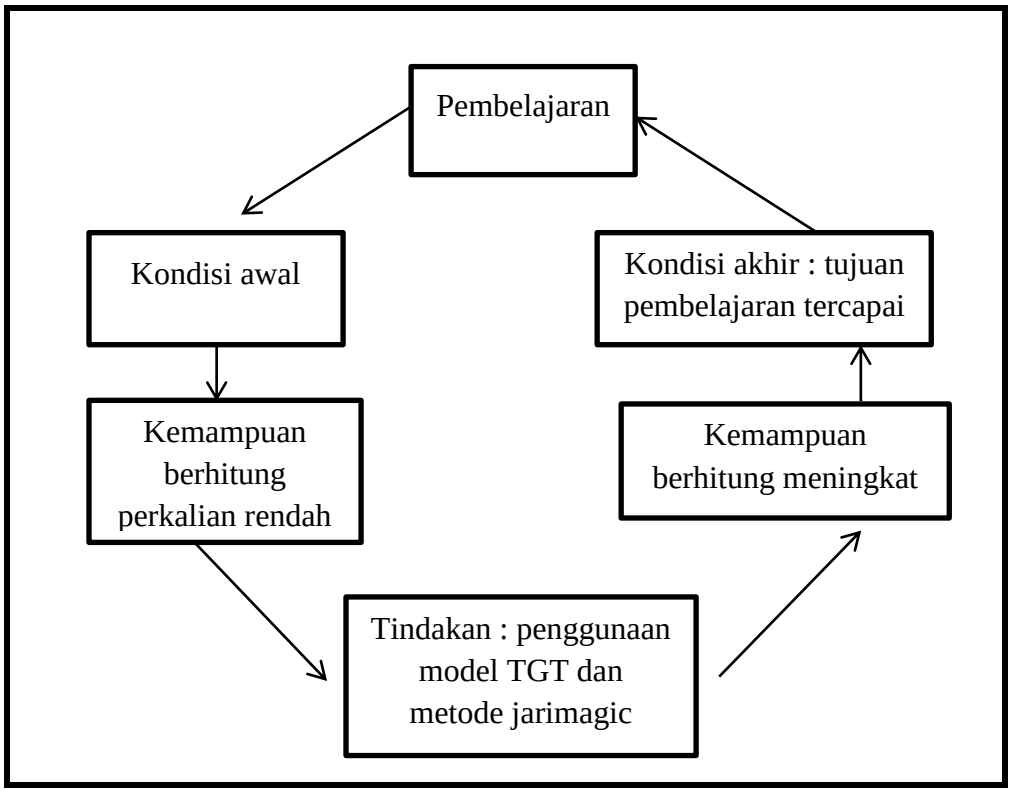
D. Kajian Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

1. Skripsi penelitian tindakan kelas dengan nama peneliti Harjoko (2014) berjudul "*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014"* dengan hasil peningkatan rata-rata nilai yang tadinya 6,8 menjadi 7,5 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 8,5 pada siklus II. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament.*
2. Skripsi penelitian tindakan kelas dengan nama peneliti Tri Lestari (2011) dengan judul *"Penggunaan Metode Jarimagic dalam upaya Meningkatkan Prestasi Berhitung Perkalian Bilangan Cacah Pada Kelas III SD Tajem, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman"* dengan hasil terjadi peningkatan prestasi berhitung perkalian bilangan cacah yang signifikan, yaitu pada siklus I sebanyak 57,76 meningkat menjadi 68,78 pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menyukai pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *jarimagic.*

E. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disusun suatu kerangka pemikiran. Sebelum pemberian perlakuan dilakukan, peneliti melakukan observasi di kelas untuk mengetahui proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada saat guru menggunakan model yang konvensional. Setelah

dikumpulkan hasil observasi tersebut selanjutnya guru menggunakan metode *jarimagic* dan peneliti melakukan observasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Selanjutnya guru menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dikombinasikan dengan metode *jarimagic*. Kegiatan tersebut diulang-ulang sampai hasil belajar siswa meningkat. Berikut ini tabel kerangka berpikir :



Gambar 5
Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan definisi teoritis variabel penelitian dan kerangka pemikiran, maka hipotesis pada penelitian tindakan kelas ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic* pada siswa kelas III.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di kelas III SDN Rambeanak 2, Mungkid, Magelang. Sanjaya (2009: 26), menyatakan "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut". Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kolaboratif. Menurut Sanjaya (2009: 59), dalam penelitian kolaboratif inisiatif untuk melaksanakan penelitian tidak dari guru tetapi dari pihak luar yang berkeinginan untuk memecahkan masalah pembelajaran.

Penelitian ini akan menciptakan kolaborasi atau partisipasi antara peneliti dan guru kelas sehingga dapat membantu guru memperbaiki mutu pembelajaran di kelasnya. Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal mulai dari tahap perencanaan sampai akhir dengan hasil penelitian berupa laporan. Selanjutnya peneliti memantau, mencacat, mengumpulkan data, lalu menganalisis data, serta berakhir dengan pelaporan hasil penelitian.

B. Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 188), menjelaskan bahwa variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian atau suatu penelitian. Sedangkan menurut Kunandar (2008: 137-138), variabel dalam penelitian tindakan kelas harus dapat menjangkau masalah yang berakitan dengan beberapa variabel yaitu variabel input, variabel proses, dan variabel output.

1. Variabel *Input*

   Variabel *input* dalam penelitian adalah siswa yang hasil belajar Matematikanya rendah.

2. Variabel Proses

   Variabel proses dalam penelitian ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan metode *jarimagic*

3. Variabel *Output*

   Variabel *output* dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi operasi hitung perkalian.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional disusun untuk memberikan persepsi yang sama tentang variabel yang diteliti, sehingga penilaian yang muncul akan sesuai dengan yang diharapkan. Penulis mendefinisikan operasional variabel sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh setelah siswa belajar dan memperoleh pengetahuan. Hasil belajar merupakan tujuan dari suatu proses pembelajaran. Dikatakan belajar apabila siswa mengalami

perubahan saat sebelum dan sesudah pembelajaran. Perubahan tersebut dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum paham menjadi paham.

2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara berkelompok. Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan, pembelajaran di dahului dengan kegiatan persiapan, penyajian materi, belajar tim, *game, tournament*, rekognisi tim, dan evaluasi.
3. Metode *jarimagic* adalah metode berhitung yang menggunakan jari-jari tangan. Metode ini menekankan pada keterampilan dalam berhitung menggunakan jari tangan.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

   Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Rambeanak 2 Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang yang berjumlah 20 siswa dengan siswa putra sebanyak 14 siswa, dan siswa putri sebanyak 6 siswa.

2. Sampel Penelitian

   Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi, sampel yang diambil harus dapat mewakili keseluruhan dari populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa anggota populasi memiliki hasil belajar matematika yang rendah. Sampel berjumlah 20 siswa.

3. Teknik *sampling*

   Sampling merupakan teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* atau sampel jenuh. Teknik *total sampling* atau sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan karena jumlah populasinya kecil atau terjangkau oleh peneliti. Adapun yang menjadi karakteristik subjek penelitian dengan teknik *total sampling* tersebut didasarkan pada anak yang menunjukkan indikasi hasil belajar Matematika rendah dengan karakteristik sebagai berikut :

   a. Anak belum mampu memiliki kemampuan dalam berhitung Matematika materi perkalian
   b. Anak belum mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan perkalian
   c. Anak belum mampu menjawab pertanyaan sederhana tentang materi perkalian

E. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

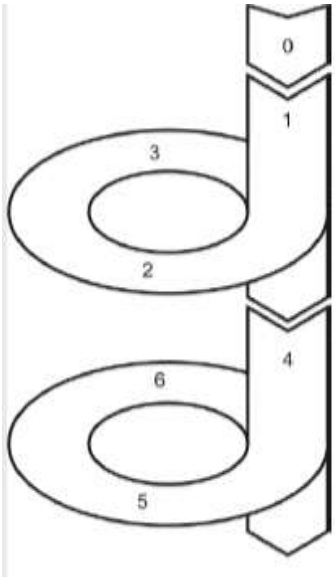
   Tempat dilakukan penelitian ini adalah di ruang kelas III SDN Rambeanak 2 Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

2. Waktu penelitian

   Waktu penelitian antara bulan Maret sampai Mei 2017.

F. Prosedur Penelitian

Kegiatan penelitian ini diawali dengan persiapan dan diakhiri dengan pembuatan laporan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2002: 84) yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Adapun alur pelaksanaan tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan :
Siklus I
1. Perencanaan *(plan)*
2. Tindakan dan observasi *(act and observe)*
3. Refleksi *(reflect)*
Siklus II
4. Perencanaan ulang *(revised plan)*
5. Tindakan dan observasi II *(act and observe)*
6. Refleksi II *(reflect)*

Gambar 6
Spiral PTK Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart karena model tersebut sesuai dengan rencana penelitian yang akan dilakukan. Rencana penelitian tersebut yaitu diawali dengan observasi masalah pembelajaran yang terjadi di kelas III SD Negeri Rambeanak 2 dan dilanjutkan dengan merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk menghadapi masalah tersebut. Rencana tindakan tersebut

dilanjutkan dengan menerapkan tindakan yang sudah direncanakan serta mengamati rencana tindakan yang sudah diterapkan. Siklus ini diakhiri dengan refleksi. Kegiatan penelitian ini direncanakan melalui 2 siklus. Setiap siklus yang dilaksanakan peneliti dalam pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan *(planning)*.

   Tahap perencanaan dilakukan pengamatan pembelajaran matematika di Kelas III. Hasil pengalaman selama mengajar diperoleh suatu permasalahan yaitu dalam kegiatan proses belajar mengajar siswa kurang tertarik dalam pembelajaran dan kurang terampil dalam menyelesaikan soal-soal sehingga mempengaruhi terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Mengetahui masalah tersebut, maka peneliti dalam tahap perencanaan ini dapat membuat sebuah perencanaan yaitu:

   a. Menentukan materi pelajaran matematika, yaitu materi perkalian.
   b. Menentukan tujuan pembelajaran.
   c. Merancang langkah-langkah pembelajaran matematika yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
   d. Menyiapkan media dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
   e. Merancang instrumen sebagai pedoman observasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Tindakan (*acting*).

   Tindakan sebagai sebuah pelaksanaan dari apa yang telah direncanakan. Tindakan dipandu oleh perencanaan yang telah dibuat dalam

arti, perencanaan tersebut dilihat sebagai rasional dari tindakan. Namun, perencanaan yang dibuat tadi harus bersifat fleksibel, dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaan tindakan tersebut. Jadi tindakan bersifat tidak tetap dan dinamis yang memerlukan keputusan cepat tentang apa yang perlu dilakukan. Tindakan direncanakan dengan membahas materi perkalian melalui pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang mengacu pada skenario pembelajaran yang telah dibuat. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

Kegiatan awal

1) Salam pembuka.
2) Guru mengecek kehadiran siswa.
3) Apersepsi.
4) Penyampaian tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti

1) Siswa diminta untuk memperhatikan cara guru dalam menggunakan metode *Jarimagic*.
2) Siswa memperhatikan pengantar materi perkalian.
3) Siswa memperhatikan penjelasan materi perkalian bilangan asli dengan menggunakan metode *Jarimagic.*
4) Siswa memperhatikan contoh cara menghitung perkalian dengan menggunakan metode *Jarimagic.*
5) Beberapa Siswa diminta untuk mempraktekkan cara menggunakan metode *Jarimagic.*

6) Siswa mengerjakan soal evaluasi tentang perkalian bilangan asli.
7) Siswa dan guru membahas soal evaluasi.
8) Siswa menanyakan materi yang belum dipahami.

Kegiatan akhir

1) Guru dan siswa membuat kesimpulan yang telah dipelajari.
2) Guru memberi motivasi kepada siswa agar selalu rajin belajar.
3) Salam penutup.

3. Observasi atau pengamatan *(observing)*.

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan yaitu dalam pembelajaran. Observasi terhadap proses tindakan yang sedang dilaksanakan untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang dilaksanakan berorientasi ke masa yang akan datang dan memberikan dasar bagi kegiatan refleksi yang lebih kritis. Proses tindakan, pengaruh tindakan yang disengaja dan tidak disengaja, situasi tempat tindakan dilakukan, dan kendala tindakan semuanya dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana secara fleksibel dan terbuka. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan format pengamatan, membuat catatan hasil pengamatan terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran, mendokumentasikan hasil-hasil latihan dan penugasan siswa.

4. Perefleksian *(reflecting).*

   Hasil pengamatan yang telah dilakukan, peneliti mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang dicapai pada tindakan ini. Refleksi tersebut dapat dilakukan dengan:

   a. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan yang meliputi evaluasi hasil belajar dan waktu dari setiap macam tindakan.
   b. Membahas hasil evaluasi, lembar kerja siswa, dan lain-lain.
   c. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

   Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan peneliti, peneliti dapat menentukan hal-hal yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Hal ini dilakukan demi tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan dan meningkatkan dan tersebut. Keputusan untuk menghentikan atau melanjutkan siklus disesuaikan dengan hasil pembelajaran yang diperoleh. Siklus dihentikan jika pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana dan telah mampu meningkatkan yaitu hasil belajar yang diperoleh 65% siswa sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Siklus akan dilanjutkan jika 65% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75.

G. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2011: 193), terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan

ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau disebut dengan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

1. Observasi

   Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi untuk mengamati perilaku siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Tes Objektif

   Tes Objektif merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan metode *Jarimagic.*

3. Dokumentasi

   Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan melihat dan mengumpulkan nilai hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran matematika kelas III. Data hasil belajar siswa diambil sebagai perbandingan pada pembelajaran dengan menerapkan metode *Jarimagic* dengan menggunakan media jari tangan. Selain itu, peneliti mendokumentasikan data beberapa kegiatan yang telah dilakukan oleh siswa agar Penelitian Tindakan Kelas ini lebih kuat.

H. Teknik Analisis Data

Sanjaya (2011: 106), mengemukakan bahwa menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian. Arikunto (2006: 239), menjelaskan bahwa analisis data penelitian ada dua macam yaitu analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa angka-angka untuk menganalisis hasil tes, sedangkan deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa kata-kata atau informasi yang berbentuk kalimat pada lembar observasi.

Purwanto (2006: 112), cara menilai hasil teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif memanfaatkan data yang telah diubah ke dalam persentase yang kemudian dinyatakan dalam sebuah predikat (Arikunto, 2005: 269). Data dari hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan teknik presentase. Pada mata pelajaran matematika SD Negeri Rambeanak 2 kelas III, siswa dikatakan tuntas belajar matematika jika siswa memperoleh nilai minimum 75. Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil tindakan pada setiap siklus. Analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Data Kuantitatif

   Data kuantitatif penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif, analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan nilai (skor) yang dicapai siswa saat evaluasi, menentuka presentase ketuntasan belajar, dan menentukan mean (rerata kelas). Adapun penyajan dari data kuantitaf dipaparkan dalam bentuk persentase dan angka.

   a. Menentukan nilai berdasarkan skor teoritis yang dicapai siswa

      Rumus untuk menghitung skor siswa dengan metode PAP yaitu :

      $$\text{Skor} = \frac{B}{St} \times 100\ \%$$ (rumus bila menggunakan skala- 100)

      Keterangan :

      B = banyaknya butir yang dijawab benar

      St = skor teoritis

   b. Menghitung mean

      Rata-rata (mean) ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok dengan jumlah data seluruh individu yang ada dalam kelompok tersebut. Rumus untuk menghitung mean adalah :

      Dimana :

      $$\text{Me} = \frac{\sum \text{xi}}{\text{N}}$$

      Keterangan :

      Me = mean (rata-rata)

      Xi = nilai x ke 1 sampai ke-n

      N = jumlah individu

c. Ketuntasan klasikal didapat dengan rumus persentase yaitu :

$$P = \frac{\sum n}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan :

∑n = jumlah frekuensi siswa yang tuntas KKM

N = jumlah total siswa

P = persentase ketuntasan belajar klasikal

Penentuan batas minimal nilai ketuntasan belajar klasikal peserta didik dapat menggunakan pedoman yang ada. Beberapa sekolah biasanya telah menetapkan batas minimal siswa dikatakan tuntas menguasai kompetensi yang dikontrakkan misalnya 80 % (Aqib, 2010 : 40). Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa SDN Rambeanak 2 dengan KKN individual dan klasikal yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4
Kriteria ketuntasan belajar siswa

Kriteria ketuntasan minimal (KKM)		Kualifikasi
Individu	Klasikal	
≥75	≥65 %	Tuntas
≤75	≤65 %	Tidak tuntas

Sumber: Kurikulum SDN Rambeanak 2 KKM mata pelajaran Matematika Tahun Ajaran 2016 / 2017

2. Data kualitatif

Data kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa kata-kata atau informasi yang berbentuk kalimat pada lembar observasi.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini yaitu adanya peningkatan hasil belajar matematika materi operasi hitung perkalian. Ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata kelas mencapai KKM yaitu 75 dan persentase banyaknya siswa yang tuntas minimum 65%, maka tindakan dinyatakan berhasil.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah

SDN Rambeanak 2 terletak di Dusun Rambeanak IV, Desa Rambeanak, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang berada di jalan Blabak-Mendut Km 5 Kecamatan Mungkid, Magelang. Jumlah seluruh siswa SDN Rambeanak 2 dari kelas I sampai kelas VI adalah 160 siswa.

B. Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan ini diperoleh dari pra tindakan, tindakan kelas pada siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini terdiri dari hasil tes dan non tes. Hasil tes pra tindakan adalah hasil tes evaluasi belajar matematika siswa sebelum pembelajaran dimulai. Pada hasil tes tindakan siklus I dan siklus II adalah hasil tes evaluasi setelah pembelajaran dilakukan dengan penggunaan Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic*. Adapun data non tes diperoleh dari data observasi. Laporan hasil penelitian per siklus akan dijelaskan setelah peneliti melaporkan hasil pembelajaran menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan efektif untuk digunakan dalam suatu pembelajaran di Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic* pada mata pelajaran matematika materi perkalian siswa kelas III.

1. Data Hasil Tes Pra Siklus

   a. Deskripsi Hasil Penelitian

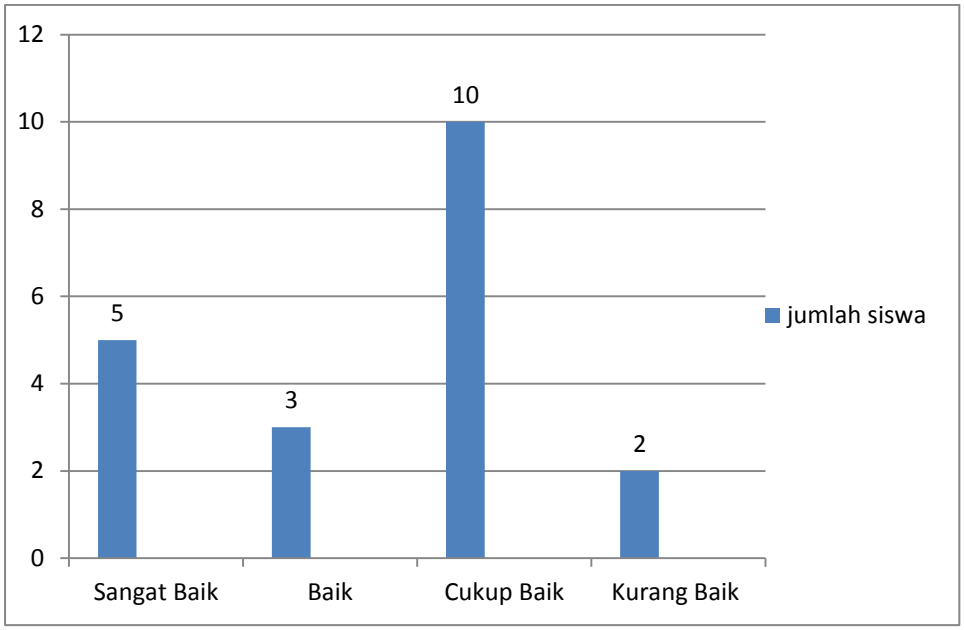
      Hasil tes pra siklus yaitu berupa hasil nilai siswa sebelum dilakukan tindakan penelitian. Hasil tes pra tindakan bertujuan untuk mengetahui

kondisi awal hasil belajar siswa kelas III yang berjumlah 20 siswa. Pelaksanaan pembelajaran matematika materi perkalian belum maksimal. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif, belum mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran yang konkrit, metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan belum variatif, strategi pembelajaran yang digunakan kurang optimal. Siswa masih terlihat kurang tertarik dan kurang antusias mengikuti pembelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa masih rendah dan belum optimal. Hasil belajar siswa pada saat pra siklus dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5
Penilaian Hasil Tes Pra Siklus

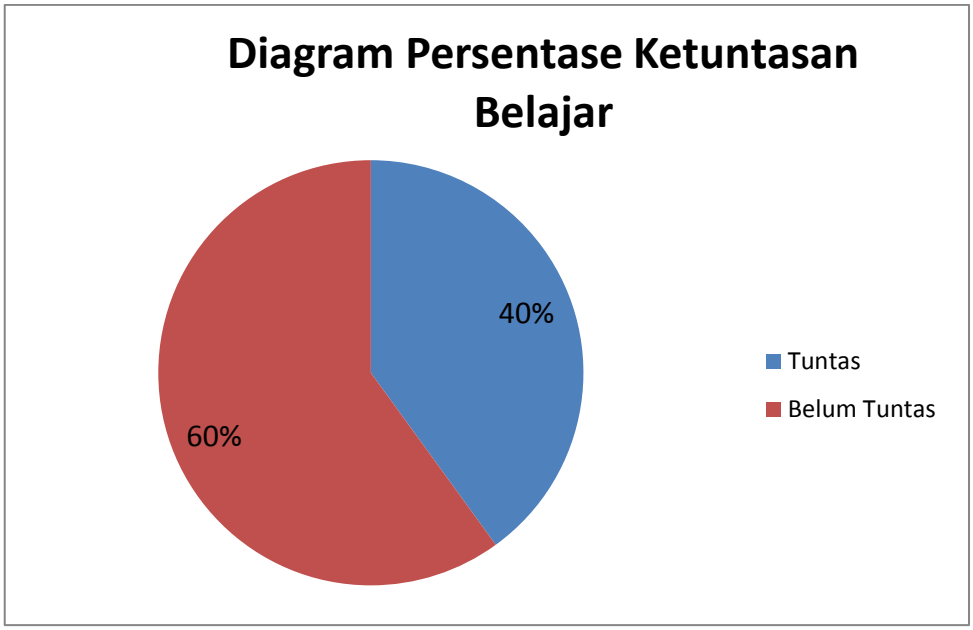
No.	Interval	Frek (fi)	Persentase	Ket
1	0 – 49	2	10 %	Belum tuntas
2	50 – 59	3	15 %	Belum tuntas
3	60 – 74	7	35 %	Belum tuntas
4	75 – 84	3	15 %	Tuntas
5	85 – 100	5	25 %	Tuntas
Jumlah		20	100 %	
Nilai rata-rata kelas				67,2
KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)				75
Siswa yang tuntas belajar				8
Siswa yang tidak tuntas belajar				12
Persentase ketuntasan				40 %

Berdasarkan data pada tabel 5, deskripsi data dikategorikan dalam diagram berikut:



Gambar 7
Kategori Nilai Pra Siklus

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa materi perkalian memiliki rata-rata kelas yaitu 67. Ketuntasan belajarnya mencapai 40% termasuk siswa yang tuntas terdapat 5 siswa, yang termasuk dalam kategori nilai sangat baik dengan rentang nilai 85 – 100. Terdapat 3 siswa yang termasuk dalam kategori nilai baik dengan rentang nilai 75 – 84. Pada rentang nilai 50 – 59 terdapat 3 siswa, rentang nilai 60 - 74 terdapat 7 siswa termasuk kategori nilai cukup baik. Pada rentang nilai 0-49 terdapat 2 siswa termasuk kategori nilai kurang baik. Berdasarkan data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk diagram persentase ketuntasan belajar siswa seperti di bawah ini:



Gambar 8
Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Pra Siklus

b. Deskripsi kondisi awal

Penelitian dilaksanakan di SDN Rambeanak 2, Mungkid, Magelang. Subjek penelitian adalah siswa kelas III dengan jumlah siswa 20 yang terdiri atas 6 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

Hasil observasi peneliti pada kondisi awal pada saat pembelajaran yaitu pembelajaran berlangsung pasif dan terlihat membosankan dikarenakan guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika tersebut. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih banyak berbicara dengan temannya dari pada mendengarkan penjelasan guru, ketika terjadi tanya jawab mayoritas siswa kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Pembelajaraan berlangsung kurang menyenangkan, terlihat dengan siswa tidak terlibat langsung dalam

pembelajaran sehingga menyebabkan siswa takut pelajaran matematika dan hasil belajar pun rendah. Hasil evaluasi siswa pada mata pelajaran matematika membuktikan bahwa masih banyak siswa yang tidak mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan oleh guru dan sekolah.

2. Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I

Hasil tes evaluasi belajar matematika materi perkalian siklus I dengan 3 kali pertemuan yang dilakukan setelah pembelajaran. Hasil tes evaluasi belajar matematika siswa mata pelajaran matematika ini bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir siswa kelas III dengan jumlah siswa yang mengikuti tes yaitu 20 siswa.

a. Deskripsi Hasil Penelitian

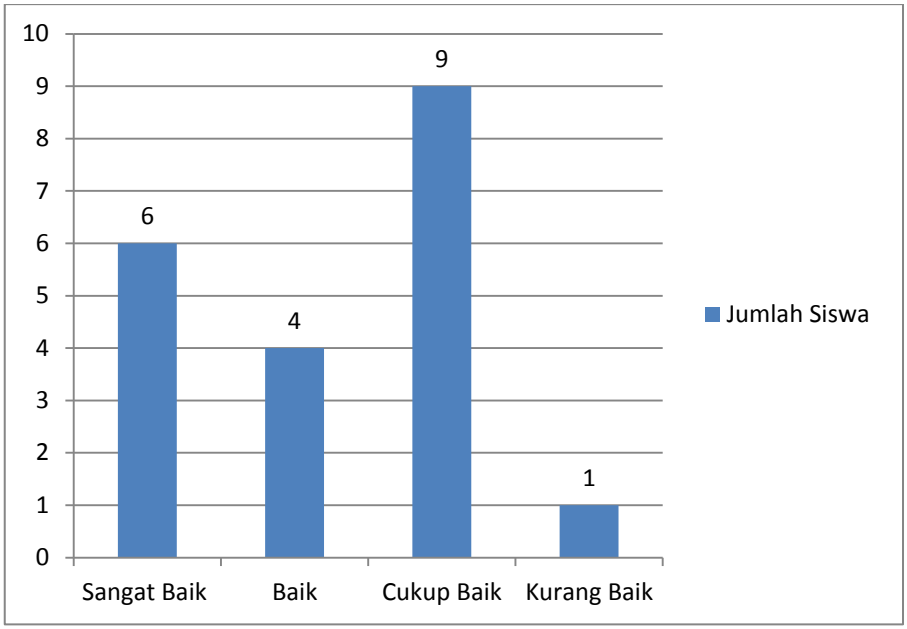
1) Pertemuan I

Penelitian pada siklus I pertemuan 1 dengan mata pelajaran matematika tematik menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic*. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh data yang tersaji dalam tabel di bawah ini :

Tabel 6
Penilaian Hasil Tes Siklus I Pertemuan 1

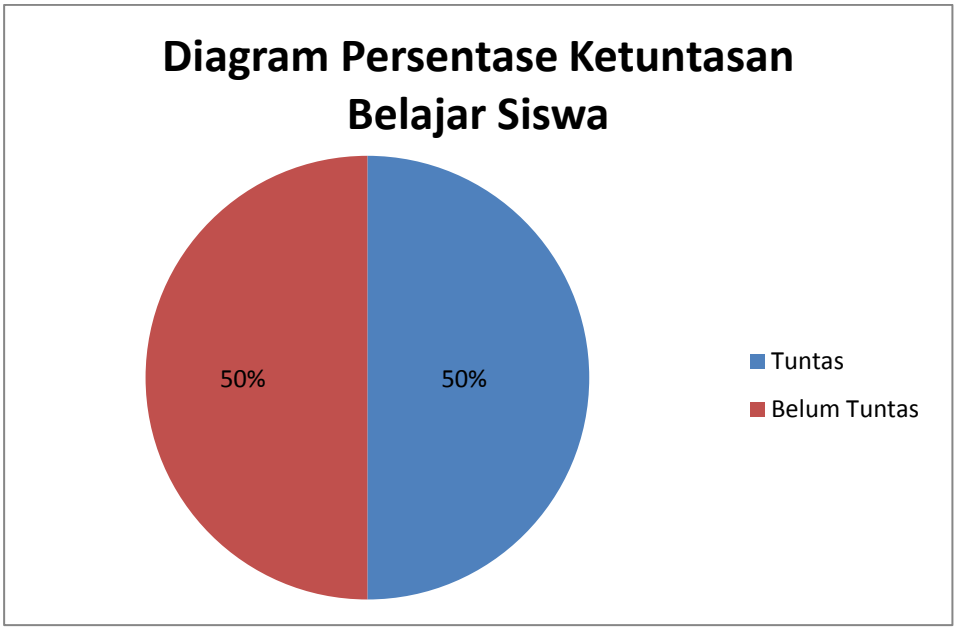
No.	Interval	Frek (fi)	Persentase	Ket
1	0 – 49	1	5 %	Belum tuntas
2	50 – 59	4	20 %	Belum tuntas
3	60 – 74	5	25 %	Belum tuntas
4	75 – 84	4	20 %	Tuntas
5	85 – 100	6	30 %	Tuntas
Jumlah		20	100 %	
Nilai rata-rata kelas				72
KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)				75
Siswa yang tuntas belajar				10
Siswa yang tidak tuntas belajar				10
Persentase ketuntasan				50 %

Berdasarkan pada tabel 6 deskripsi data dikategorikan dalam diagram berikut ini :



Gambar 9
Kategori Nilai Siklus I Pertemuan 1

Pada tabel 6 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa materi perkalian memiliki rata-rata kelas yaitu 72. Ketuntasan belajarnya mencapai 50 % termasuk siswa yang tuntas terdapat 6 siswa, dalam kategori nilai sangat baik dengan rentang nilai 85 – 100. Terdapat 4 siswa yang termasuk ke dalam kategori nilai baik dengan rentang nilai 75 – 84. Pada rentang nilai 60 – 74 terdapat 5 siswa dan rentang nilai 50 - 59 terdapat 4 siswa yang termasuk kategori nilai cukup baik. Pada rentang nilai 0 - 49 terdapat 1 siswa yang termasuk kategori nilai kurang baik. Berdasarkan data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk diagram persentase ketuntasan belajar siswa seperti di bawah ini:



Gambar 10
Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

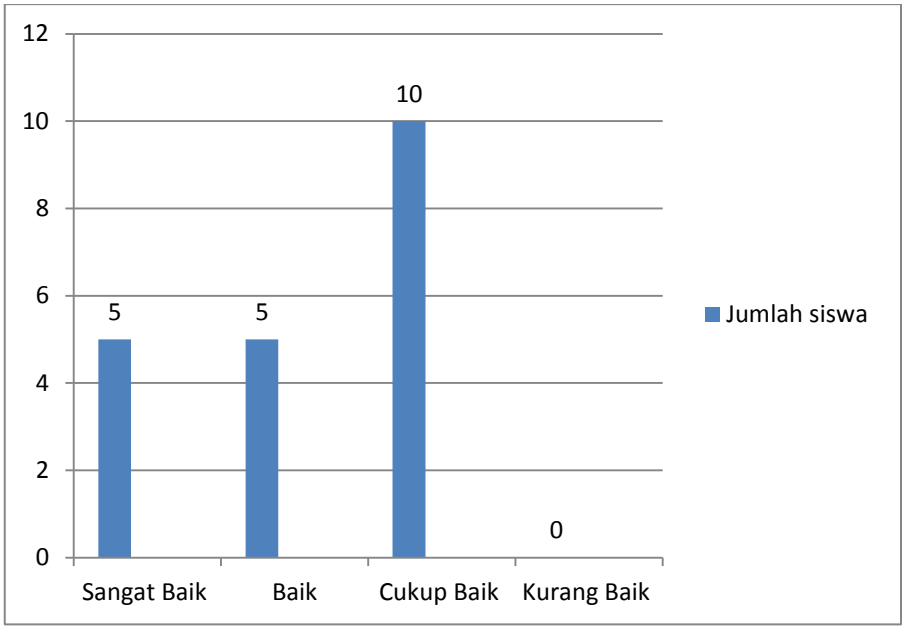
2) Pertemuan II

Penelitian pada siklus I pertemuan 2 dengan materi perkalian dan IPA tentang ciri-ciri tumbuhan, menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic*. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh data yang tersaji sebagai berikut:

Tabel 7
Penilaian Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2

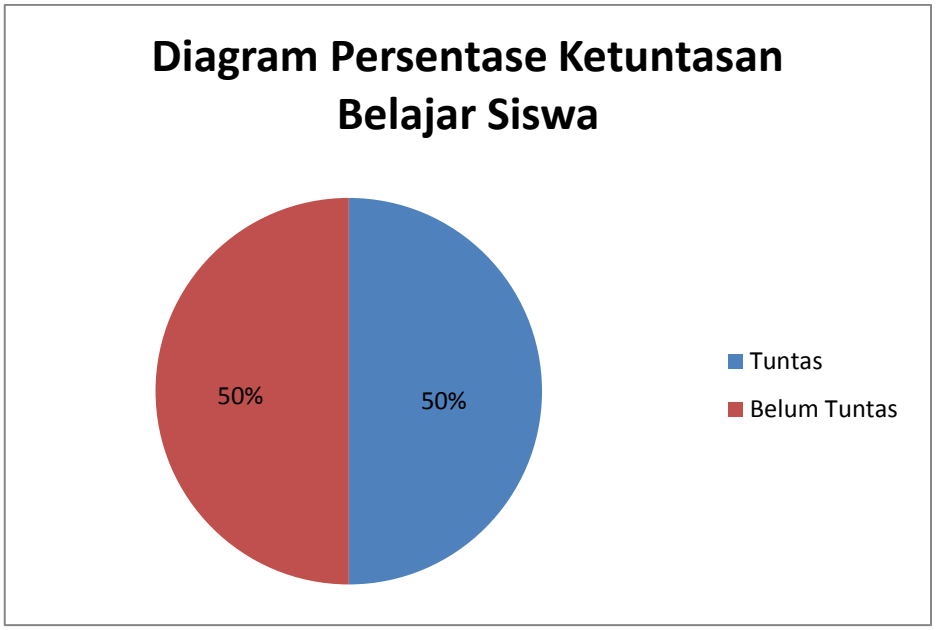
No.	Interval	Frek (fi)	Persentase	Ket
1	0 – 49	0	0 %	Belum tuntas
2	50 – 59	2	10 %	Belum tuntas
3	60 – 74	8	40 %	Belum tuntas
4	75 – 84	5	25 %	Tuntas
5	85 – 100	5	25 %	Tuntas
Jumlah		20	100 %	
Nilai rata-rata kelas				73
KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)				75
Siswa yang tuntas belajar				10
Siswa yang tidak tuntas belajar				10
Persentase ketuntasan				50 %

Berdasarkan pada tabel 7 deskripsi data dikategorikan dalam diagram berikut ini :



Gambar 11
Kategori Nilai Siklus I Pertemuan 2

Pada tabel 7 menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa materi perkalian memiliki rata-rata kelas yaitu 73. Ketuntasan belajarnya mencapai 50 % termasuk siswa yang tuntas terdapat 5 siswa dalam kategori nilai sangat baik pada rentang nilai 85 – 100. Terdapat 5 siswa kategori nilai baik dengan rentang nilai 75 – 84. Pada rentang nilai 60 – 74 terdapat 8 siswa dan rentang nilai 50 - 59 terdapat 2 siswa kategori nilai cukup baik. Pada rentang nilai 0 - 49 tidak terdapat siswa yang termasuk kategori nilai kurang baik. Dari data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk diagram persentase ketuntasan belajar siswa seperti di bawah ini:



Gambar 12
Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

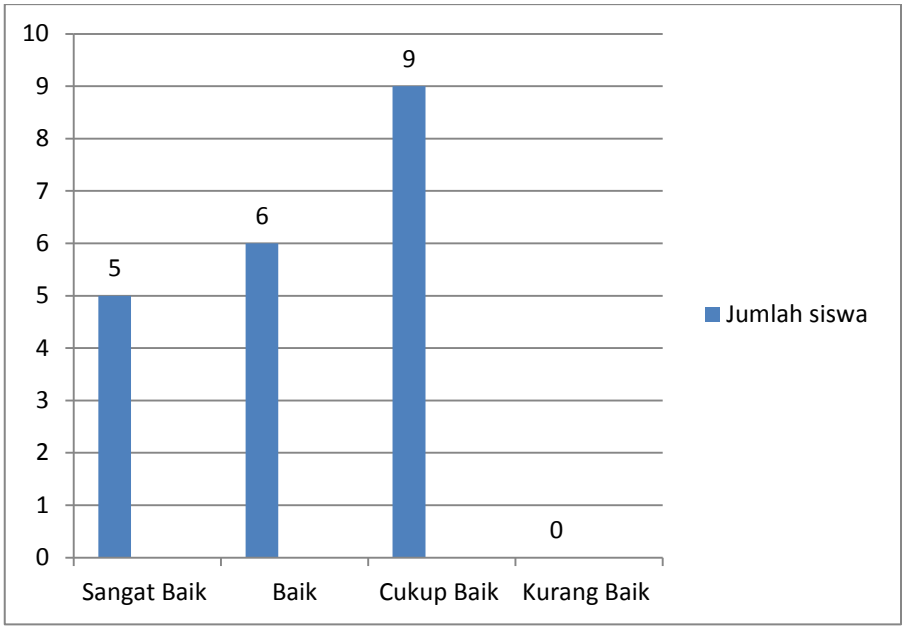
3) Pertemuan III

Penelitian pada siklus I pertemuan 3 mengenai hasil belajar matematika tematik dengan materi perkalian dan IPA tentang ciri-ciri makhluk hidup, menggunakan *Super Teams Games Tournament* (TGT) dan *jarimagic*. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh data yang tersaji sebagai berikut:

Tabel 8
Penilaian Hasil Tes Siklus I Pertemuan 3

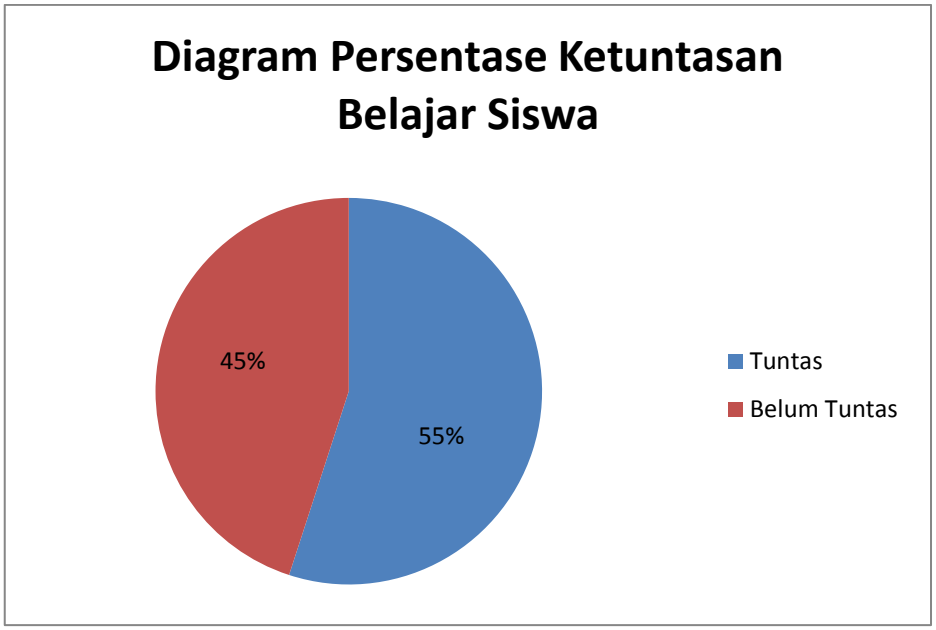
No.	Interval	Frek (fi)	Persentase	Ket
1	0 – 49	0	0 %	Belum tuntas
2	50 – 59	4	20 %	Belum tuntas
3	60 – 74	5	25 %	Belum tuntas
4	75 – 84	6	30 %	Tuntas
5	85 – 100	5	25 %	Tuntas
Jumlah		20	100 %	
Nilai rata-rata kelas				74
KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)				75
Siswa yang tuntas belajar				11
Siswa yang tidak tuntas belajar				9
Persentase ketuntasan				55 %

Berdasarkan pada tabel 8 deskripsi data dikategorikan dalam diagram berikut ini :



Gambar 13
Kategori Nilai Siklus I Pertemuan 3

Pada tabel 9 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa materi perkalian memiliki rata-rata kelas yaitu 74 dan ketuntasan belajarnya mencapai 55 %. Siswa yang tuntas terdapat 5 siswa termasuk kategori nilai sangat baik dengan rentang nilai 85 – 100. Terdapat 6 siswa yang termasuk kategori nilai baik dengan rentang nilai 75 – 84. Pada rentang nilai 60 – 74 terdapat 5 siswa dan rentang nilai 50 - 59 terdapat 4 siswa yang termasuk kategori nilai cukup baik. Pada rentang nilai 0 - 49 tidak terdapat siswa yang termasuk kategori nilai kurang baik. Dari data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk diagram persentase ketuntasan belajar siswa seperti di bawah ini:



Gambar 14
Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 3

b. Deskripsi Penelitian Siklus I

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan pelaksanaan tindakan terlebih dahulu peneliti menyiapkan perencanaan. Kegiatan perencanaan dilaksanakan untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sasaran yang diinginkan. Peneliti menggunakan model Super *Teams Games Tournament* yang dikolaborasikan dengan *jarimagic* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian. Kegiatan sebelum penelitian yaitu peneliti melakukan kegiatan observasi hasil belajar siswa. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

a) Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan pada siklus I beserta materi yang akan diajarkan yaitu sebagai berikut :

Hari / tanggal : Pertemuan I Senin, 6 Maret 2017
Pertemuan II Selasa, 21 Maret 2017
Pertemuan III Rabu, 5 April 2017

Materi : Perkalian
Ciri-ciri makhluk hidup

b) Menentukan tema, menyusun dan membuat RPP untuk 2 kali pertemuan, penyusunan RPP dijadikan sebagai acuan pelaksanaan kegiatan penelitian
c) Menyiapkan sumber belajar sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran
d) Menyusun soal evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan
e) Menyusun lembar kerja siswa untuk mengukur pemahaman siswa dan kemampuan siswa dalam melaksanakan kerjasama edukatif.
f) Menyusun pedoman penilaian berdasarkan buku referensi
g) Menyusun lembar observasi yang di dalamnya berisi lembar pengamatan tentang kegiatan guru dan siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament*.
h) Menyiapkan alat peraga dan sumber belajar yang akan digunakan

2) Pelaksanaan

a) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 06 Maret 2017. Materi yang diajarkan pada pertemuan pertama adalah

perkalian yang dikaitkan dengan ciri-ciri makhluk hidup khususnya hewan.

(1) Tahap Persiapan

Pembelajaran diawali dengan guru membuka pembelajaran dengan berdoa, salam, presensi, menanyakan kabar siswa. Guru memotivasi belajar siswa dengan prinsip Super *Teams Games Tournament*, yaitu sebelum proses pembelajaran berlangsung siswa diberikan suatu nyanyian yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Proses pembelajaran yang berlangsung dengan pemberian penjelasan tentang tujuan yang akan dicapai dan manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi yang akan dipelajari.

(2) Tahap Pengajaran

Pada tahap ini ruang kelas sudah di desain sesuai dengan model yang digunakan yaitu *Teams Games Tournaments*. Penggunaan model tersebut dikolaborasikan dengan metode *jarimagic* sehingga diharapkan suasana belajar menyenangkan, lebih mudah dipahami dan siswa merasa antusias. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu yang berisi dengan materi yang akan dipelajari.

“aku ingin belajar materi perkalian, dihubungkan dengan hewan yang ada, 1 2 3 dan juga seterusnya, ayo kita belajar tentang perkalian”. Nyanyian tersebut dimaksudkan untuk memancing pertanyaan siswa tentang materi apa yang akan dipelajari.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan. Kegiatan selanjutnya guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang perkalian bilangan 1 sampai 5. Terdapat beberapa siswa yang terlihat masih bingung dan tidak bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Pemberian pertanyaan secara lisan ini untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami tentang materi perkalian dan ciri-ciri binatang yang ada. Kegiatan selanjutnya guru menjelaskan tentang materi perkalian dengan menggunakan media gambar hewan. Guru menjelaskan bahwa perkalian adalah penjumlahan yang berulang dan diajarkan cara cepat dengan menggunakan *jarimagic* dan siswa mempraktekkannya.

(3) Tahap Kerja Kelompok

Guru membagikan siswa ke dalam 4 kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Kelompok tersebut terdiri atas beberapa siswa yang heterogen di kelas. Kegiatan selanjutnya guru membagikan lembar kerja siswa dan siswa mengerjakan dengan menggunakan metode *jarimagic.*

(4) Tahap *Game*

Guru meminta salah satu siswa dalam kelompok untuk menjadi perwakilan dalam suatu permainan yang akan dilaksanakan. Beberapa siswa dalam kelompok dijadikan satu meja permainan dimana terdapat beberapa nomor pertanyaan yang disediakan oleh guru untuk dijawab siswa dalam perwakilan tersebut.

(5) Tahap *Tournament*

Guru membacakan aturan yang berlaku dalam kegiatan *tournament* yaitu siswa pembaca pertama dan seterusnya ditentukan oleh guru. Siswa pembaca pertama diminta untuk mengambil kartu soal bernomor dan langsung menjawabnya secara lisan. Pemain kedua dan selanjutnya bisa untuk menyanggah jawaban pemain pertama. Pemain pertama menjawab soal dengan benar maka diberi skor untuk kelompoknya.

(6) Tahap Penghargaan Kelompok

Kegiatan setelah *tournament* yaitu guru bersama siswa merekap hasil skor yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang menjadi juara 1 maka akan disebut kelompok Super. Siswa diberi soal latihan agar siswa dapat lebih terampil menggerakkan jari-jarinya dalam menyelesaikan soal-soal matematika menggunakan metode *jarimagic* pada materi perkalian. Soal dibahas agar siswa tahu di mana letak kesalahannnya dan dapat langsung dibetulkan oleh guru. Selesai membahas soal latihan bersama guru, siswa juga mendapatkan soal evaluasi agar kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika yang menggunakan metode *jarimagic* lebih dipahami.

(7) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Siswa bersama guru membuat kesimpulan. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum jelas dengan materi yang telah dipelajari. Siswa tidak ada yang mengambil kesempatan yang diberikan guru selanjutnya guru memberikan PR tentang materi yang sudah dipelajari. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar.

b) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Maret 2017 pukul 07.00-08.10 WIB. Pada pertemuan kedua siswa belajar tentang perkalian yang dikaitkan dengan mata pelajaran IPA dengan materi ciri-ciri tumbuhan. Pelaksanaan pembelajaran dalam pertemuan kedua dideskripsikan sebagai berikut:

(1) Tahap Persiapan

Kegiatan awal pertemuan kedua guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah melaksanakan doa, guru melakukan presensi kehadiran siswa. Pada kegiatan ini guru membuka dengan salam dan memulai pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan

tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru membacakan cerita motivasi dengan judul "jadilah cerdas dan pintar" yang memiliki makna bahwa untuk mencari ilmu sebanyak-banyaknya untuk mempersiapkan kehidupan di hari depan. Setelah itu guru melaksanakan refleksi dengan mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang perkalian yang dihubungkan dengan binatang. Kegiatan selanjutnya guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai yaitu siswa lebih menguasai dalam materi perkalian.

(2) Tahap Pengajaran

Pada tahap ini ruang kelas sudah di desain sesuai dengan model yang digunakan yaitu *Teams Games Tournaments*. Penggunaan model tersebut dikolaborasikan dengan metode *jarimagic* sehingga diharapkan suasana belajar menyenangkan, lebih mudah dipahami dan siswa merasa antusias. Guru memberikan soal perkalian secara lisan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan. Guru memberikan contoh tentang cara mengerjakan perkalian menggunakan metode *jarimagic*, siswa diminta untuk mengikuti dan mempraktekkannya. Siswa yang sudah paham diminta untuk mengajarkan kepada temannya yang belum paham.

(3) Tahap Kerja Kelompok

Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa heterogen. Guru

meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya. Kelompok diminta untuk membuat yel-yel kelompok untuk menyemangati kelompoknya masing-masing. Kegiatan selanjutnya guru memberikan LKS Gempar (Lembar Kerja Siswa Gemar Perkalian). LKS teridiri dari 5 soal yang diisi dengan cara menjodohkan dan pengerjaannya dengan metode *jarimagic.*

(4) Tahap *Game*

Siswa dalam kelompok diminta untuk mengecek kembali pekerjaannya sebelum dikumpulkan pada guru. Soal LKS tersebut kemudian di koreksi secara bersamaan. kegiatan selanjutnya yaitu guru meminta siswa-siswa dalam kelompok berkumpul di meja yang telah guru tentukan sesuai perwakilan per kelompok untuk mengikuti kegiatan *tournament.*

(5) Tahap *Tournament*

Guru membacakan aturan yang berlaku dalam kegiatan *tournament.* Kelompok diminta untuk mempersiapkan alat tulis yang telah ditentukan oleh guru. Selanjutnya tiap siswa mewakili kelompoknya menempati meja *tournament* untuk melaksanakan *game*. Pada saat *game* setiap perwakilan kelompok bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain di meja yang telah disiapkan oleh guru. Siswa yang menjawab dengan benar maka akan mendapatkan skor sesuai yang tertera di dalam kartu soal.

(6) Tahap Penghargaan Kelompok

Kegiatan setelah *tournament* selesai siswa bersama dengan guru menghitung jumlah skor yang diperoleh tiap kelompok, bagi siswa yang memperoleh skor tinggi maka akan memperoleh hadiah dari guru. Kegiatan selanjutnya yaitu membahas soal yang telah dikerjakan agar siswa tahu di mana letak kesalahannnya dan dapat langsung dibetulkan oleh guru. Selesai membahas soal latihan bersama guru, siswa juga mendapatkan soal evaluasi agar kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika yang menggunakan metode *jarimagic* lebih dipahami.

(7) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan yaitu menyelesaikan permasalahan tentang perkalian dengan *jarimagic.* Guru memberikan umpan balik atau refleksi terhadap presentasi siswa yang telah dilakukan. Siswa bersama guru membuat kesimpulan. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum jelas dengan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan PR tentang materi yang sudah dipelajari. Guru mengajak siswa untuk melaksanakan tepuk anak Indonesia. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa.

c) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pertemuan ketiga siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 05 April 2017 pukul 07.00-08.10 WIB. Pada pertemuan ketiga siswa belajar tentang perkalian yang dikaitkan dengan mata pelajaran IPA dengan materi ciri-ciri makhluk hidup. Pelaksanaan pembelajaran dalam pertemuan ketiga dideskripsikan sebagai berikut:

(1) Tahap Persiapan

Kegiatan awal pertemuan ketiga guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah melaksanakan doa, guru melakukan presensi kehadiran siswa. Guru membuka dengan salam dan memulai pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru memberikan cerita motivasi berjudul “Kisah Semut dan Lalat” dengan makna bahwa para pemenang tidak melakukan hal-hal yang berbeda. Mereka hanya melakukan dengan cara yang berbeda. Maksud dari cerita itu adalah siswa akan mencapai apa yang diinginkannya ketika melakukan hal yang berbeda dengan yang lain contohnya dengan lebih rajin belajar dan berusaha.

Guru melaksanakan refleksi dengan mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang perkalian yang dihubungkan dengan binatang. Kegiatan selanjutnya guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai yaitu siswa lebih

menguasai dalam materi perkalian. Guru memberikan motivasi kepada siswa guna menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

(2) Tahap Pengajaran

Pada tahap ini guru mengulas kembali materi tentang perkalian dengan menggunakan benda-benda konkrit. Setelah itu siswa diminta untuk menghitung dengan menggunakan *jarimagic* yang telah guru ajarkan pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan soal perkalian secara lisan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan. Guru memberikan contoh tentang cara mengerjakan perkalian menggunakan metode *jarimagic* dengan siswa diminta untuk mengikuti dan mempraktekkannya.

(3) Tahap Kerja Kelompok

Guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa heterogen. Guru meminta siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya. Kelompok diminta untuk membuat yel-yel kelompok untuk menyemangati kelompoknya masing-masing. Kegiatan selanjutnya guru memberikan LKS Gempar (Lembar Kerja Siswa Gemar Perkalian). LKS terdiri dari 5 soal yang diisi dengan cara menjodohkan dan pengerjaannya dengan metode *jarimagic.*

(4) Tahap *Game*

Siswa dalam kelompok diminta untuk mengecek kembali pekerjaannya sebelum dikumpulkan pada guru. Soal LKS tersebut kemudian di koreksi secara bersamaan. Kegiatan selanjutnya yaitu guru meminta siswa-siswa dalam kelompok berkumpul di meja yang telah guru tentukan sesuai perwakilan per kelompok untuk mengikuti kegiatan *tournament.*

(5) Tahap *Tournament*

Guru membacakan aturan yang berlaku dalam kegiatan *tournament.* Kelompok diminta untuk mempersiapkan alat tulis yang telah ditentukan oleh guru. Selanjutnya tiap siswa mewakili kelompoknya menempati meja turnamen untuk melaksanakan *game.* Pada saat *game* setiap perwakilan kelompok bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain di meja yang telah disiapkan oleh guru. Siswa yang menjawab dengan benar maka akan mendapatkan skor sesuai yang tertera di dalam kartu soal.

(6) Tahap Penghargaan Kelompok

Kegiatan setelah *tournament* selesai siswa bersama dengan guru menghitung jumlah skor yang diperoleh tiap kelompok, bagi siswa yang memperoleh skor tinggi maka akan memperoleh hadiah dari guru. Kegiatan selanjutnya yaitu membahas soal yang telah dikerjakan agar siswa tahu di mana letak kesalahannya dan dapat langsung dibetulkan oleh guru.

Selesai membahas soal latihan bersama guru, siswa juga mendapatkan soal evaluasi agar kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika yang menggunakan metode *jarimagic* lebih dipahami.

(7) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan yaitu menyelesaikan permasalahan tentang perkalian yang dikaitkan dengan tumbuhan dan metode *jarimagic.* Guru memberikan umpan balik atau refleksi terhadap presentasi siswa yang telah dilakukan. Siswa bersama guru membuat kesimpulan. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum jelas dengan materi yang telah dipelajari. Siswa tidak ada yang mengambil kesempatan yang diberikan guru selanjutnya guru memberikan PR tentang materi yang sudah dipelajari. Guru mengajak siswa untuk melaksanakan senam otak. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa.

3) Hasil Evaluasi Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran siklus I selesai maka diberikan evaluasi tolak ukur apakah pembelajaran menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* yang diterapkan pada pelajaran matematika materi perkalian sudah dikuasai siswa atau belum. Hasil evaluasi siklus

I didapatkan rata-rata kelas pada pertemuan pertama adalah 72, pertemuan kedua 73 dan pertemuan ketiga yaitu 74. Siswa yang memperoleh nilai ≥75 pada pertemuan pertama sebanyak 10, pada pertemuan kedua sebanyak 10 dan pertemuan ketiga sebanyak 11 siswa. Siswa yang belum tuntas yakni memperoleh nilai ≤ 75 pada pertemuan pertama sebanyak 10 siswa, pertemuan kedua sebanyak 10 siswa dan pertemuan ketiga sebanyak 9 siswa.

4) Observasi Tindakan Siklus 1

Lembar observasi berupa pengamatan penggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* oleh guru dan siswa dalam pembelajaran matematika. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk memantau siswa dan guru dalam pembelajaran serta pengelolaan pembelajaran kesesuaiannya dengan perencanaan. Adapun hasil observasi berupa keterlaksanakan model pembelajaran dengan Super *Teams Games Tournament* dan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran pada tiap pertemuan.

a) Aktivitas guru dalam pelaksanaan Super *Teams Games Tournament*

Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi yang akan memperlihatkan keterlaksanaan Super *Teams Games Tournament* (terlampir). Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan diperoleh bahwa aktivitas guru pada pelaksanaan siklus 1 belum optimal. Guru sudah melakukan tahapan penggunaan Super *Teams Games Tournament* akan tetapi ada beberapa poin yang belum maksimal, yaitu kurangnya partisipasi

siswa dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa terlihat bingung dengan aturan yang berlaku saat proses KBM dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan. Hal tersebut mengakibatkan beberapa siswa tidak memahami materi yang diberikan guru dan menjadi pengganggu untuk siswa lain.

Ketidakpahaman siswa tersebut berakibat dalam mengerjakan soal sembarangan tanpa menghitung, akibatnya nilai yang diperolehnya jauh di bawah KKM. Kegiatan guru yang sudah terlaksana dengan baik antara lain: membentuk kelompok secara heterogen, membagikan Lembar Kerja Siswa kepada tiap kelompok, melaksanakan *game*, *tournament*, menghitung perolehan skor tiap tim, memberikan penghargaan terhadap tim yang mendapatkan skor tertinggi.

b) Aktivitas Siswa dalam pelaksanaan Super *Teams Games Tournament*

Adapun hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa yang diperoleh dari lembar pengamatan selama pembelajaran. Hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

(1) Siswa terlihat kurang tertarik dengan penjelasan guru

(2) Masih terdapat beberapa siswa yang takut bertanya pada guru atau teman saat menemui kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi

(3) Beberapa siswa kurang aktif dalam pembelajaran

(4) Siswa masih bingung dengan aturan yang diberlakukan saat *tournament.*

5) Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada dasarnya Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* dalam pembelajaran sudah cukup efektif. Pembelajaran dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament* yang dikolaborasikan dengan *jarimagic* pada materi perkalian menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga diharapkan siswa akan mampu memahami dengan benar materi yang dipelajari. Hal ini dapat dilihat pada saat tahap *tournament* siswa diberikan kesempatan untuk berkelompok sesuai dengan yang diperintah oleh guru, dan siswa dalam kelompok diminta untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pembaca soal.

Penggunaan model tersebut akan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa yang tidak memahami perkalian akan mengalami permasalahan dalam menyelesaikan soal yang diberikan, sedangkan siswa dalam kelompok yang sudah memahami perkalian akan mudah dalam menyelesaikan permasalahan dalam soal dan mendapatkan skor tinggi. Penggunaan metode *jarimagic* dalam perkalian juga akan mempermudah siswa dalam menghitung. Penggunaan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* pada pembelajaran materi perkalian akan berdampak pada hasil nilai evaluasi siswa pada siklus I yang mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pra tindakan.

Pada siklus I kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* sudah terlihat namun belum optimal. Pada dasarnya guru sudah melaksanakan pembelajaran Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* yang sesuai dengan RPP. Beberapa siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada tahap pengajaran banyak siswa yang merasa bosan dengan penyampaian oleh guru karena kurang menarik dan kurang mudah diserap oleh siswa.

Masih ada beberapa siswa yang merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran, hal tersebut dapat dilihat dari beberapa siswa yang kurang memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu guru lebih memberikan motivasi siswa agar lebih giat dalam belajar. Memberikan pemahaman yang lebih menarik dan inovatif, menggunakan media pembelajaran yang konkrit. Guru juga harus menciptakan suasana mengajar yang aktif, menyenangkan dan kondusif sehingga siswa dalam belajar lebih terserap dengan baik dan hasil belajar siswa lebih meningkat.

Secara umum pelaksanaan pembelajaran pada siklus I kurang berhasil dan perlu ditingkatkan. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil evaluasi siklus I yang diperoleh siswa yang menunjukkan persentase ketuntasan klasikal 50% dengan 10 siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 74. Sesuai dengan hal itu maka perlu diadakan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus I sehingga diharapkan hasil

evaluasi pada siklus II lebih meningkat. Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka dilakukan langkah-langkah perbaikan pembelajaran di siklus II. Langkah-langkah yang dilakukan di siklus II adalah sebagai berikut :

a) Guru menyiapkan media yang lebih menarik dan mengaktifkan siswa yakni dengan membuat media benda-benda konkret dengan dilengkapi gambar-gambar yang menarik sehingga siswa akan lebih tertarik.
b) Pembagian kelompok dirubah dan diumumkan sehari sebelum pembelajaran dimulai. Pembagian kelompok dibentuk lebih heterogen berdasarkan hasil evaluasi siklus I. Siswa yang berkemampuan tinggi dapat membantu siswa yang berkemampuan kurang. Pembagian kelompok juga diumumkan guru sehari sebelum pembelajaran dimulai agar siswa dapat lebih mudah untuk menempatkan diri pada saat pembelajarab. Sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif karena harus bekerjasama.
c) Guru lebih intensif dalam membimbing siswa, dengan carauru dapat memastikan kelompok dapat bekerjasama dengan baik. Guru lebih memotivasi siswa dalam belajar kelompok dan mendorong siswa untuk berkompetisi menjadi tim terbaik melalui keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Hasil tes evaluasi belajar matematika materi perkalian siklus II dengan 3 kali pertemuan yang dilakukan setelah pembelajaran. Hasil tes evaluasi

belajar matematika siswa mata pelajaran matematika ini bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir siswa kelas III dengan jumlah siswa yang mengikuti tes yaitu 20 siswa.

a. Deskripsi Hasil Penelitian

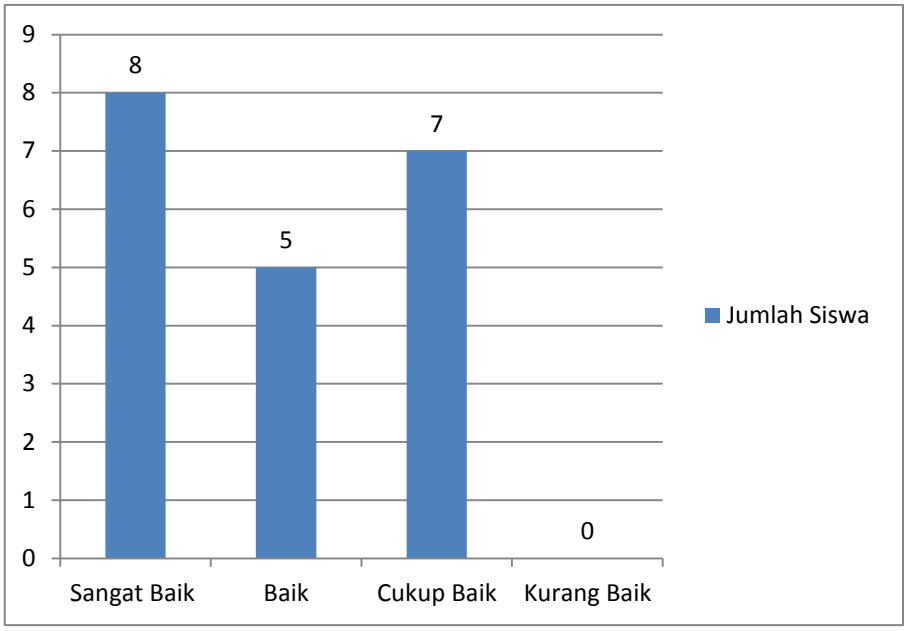
1) Pertemuan I

Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus II pertemuan 1 dengan mata pelajaran matematika materi sifat-sifat perkalian yang dikaitkan dengan mata pelajaran IPS materi kerjasama di lingkungan sekolah yang menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic* diperoleh data yang tersaji dalam tabel di bawah ini :

Tabel 9
Penilaian Hasil Tes Siklus II Pertemuan 1

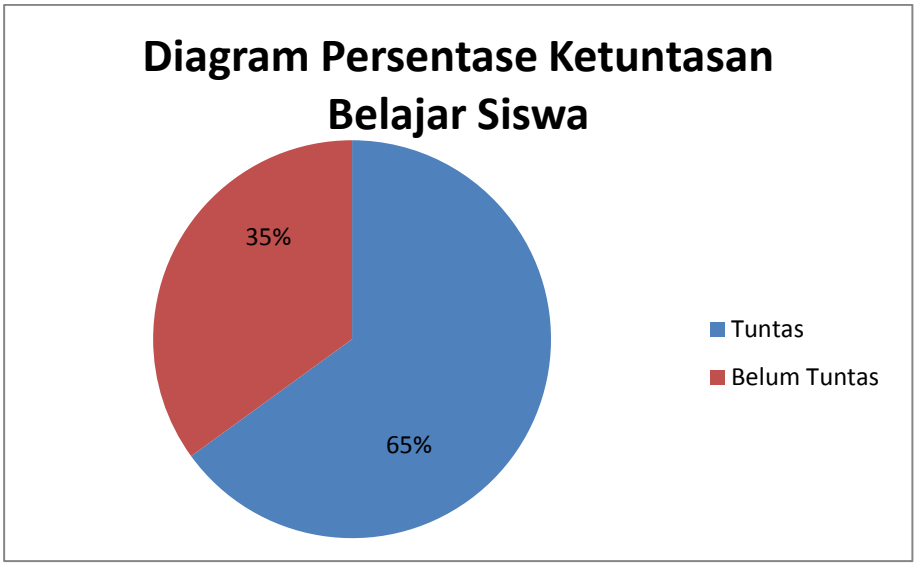
No.	Interval	Frek (fi)	Persentase	Ket
1	0 – 49	0	0 %	Belum tuntas
2	50 – 59	3	15 %	Belum tuntas
3	60 – 74	4	20 %	Belum tuntas
4	75 – 84	5	25 %	Tuntas
5	85 – 100	8	40 %	Tuntas
Jumlah		20	100 %	
Nilai rata-rata kelas				76
KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)				75
Siswa yang tuntas belajar				13
Siswa yang tidak tuntas belajar				7
Persentase ketuntasan				65 %

Berdasarkan pada tabel 9 deskripsi data dikategorikan dalam diagram berikut ini :



Gambar 15
Kategori Nilai Siklus II Pertemuan 1

Pada tabel 10 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa materi perkalian memiliki rata-rata kelas yaitu 76 dan ketuntasan belajarnya mencapai 65 %. Siswa yang tuntas terdapat 8 siswa yang termasuk kategori nilai sangat baik dengan rentang nilai 85 – 100. Terdapat 5 siswa yang termasuk kategori nilai baik dengan rentang nilai 75 – 84. Pada rentang nilai 60 – 74 terdapat 4 siswa dan rentang nilai 50 - 59 terdapat 3 siswa yang termasuk kategori nilai cukup baik. Pada rentang nilai 0 - 49 tidak terdapat siswa yang termasuk kategori nilai kurang baik. Berdasarkan data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk diagram persentase ketuntasan belajar siswa seperti di bawah ini:



Gambar 16
Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

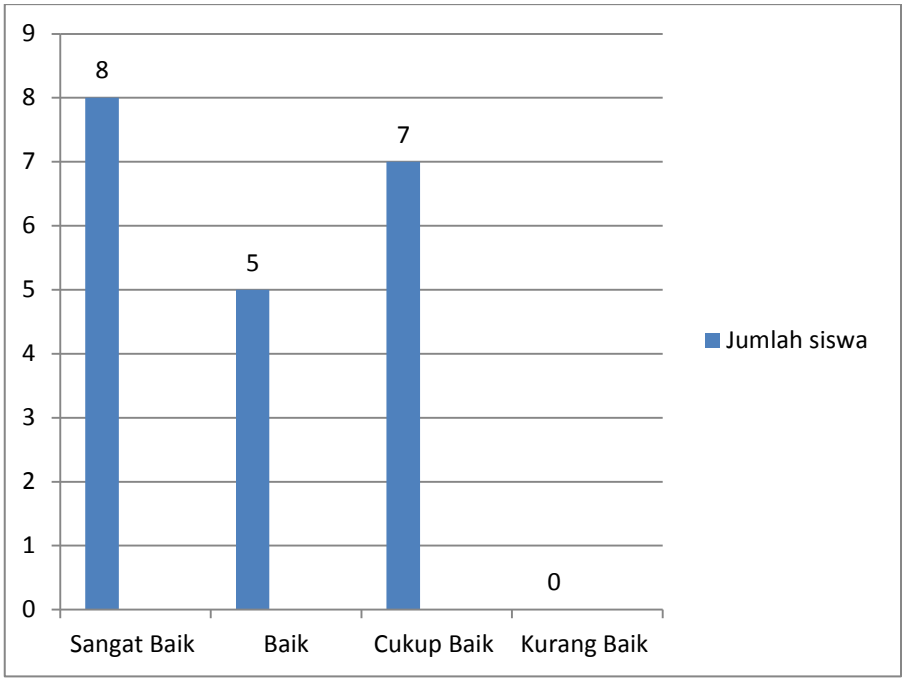
2) Pertemuan II

Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus II pertemuan 2 mengenai hasil belajar matematika materi sifat-sifat perkalian dan perkalian dengan cara susun yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran IPS tentang kerjasama di lingkungan sekolah dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* diperoleh data yang tersaji sebagai berikut:

Tabel 10
Penilaian Hasil Tes Siklus II Pertemuan 2

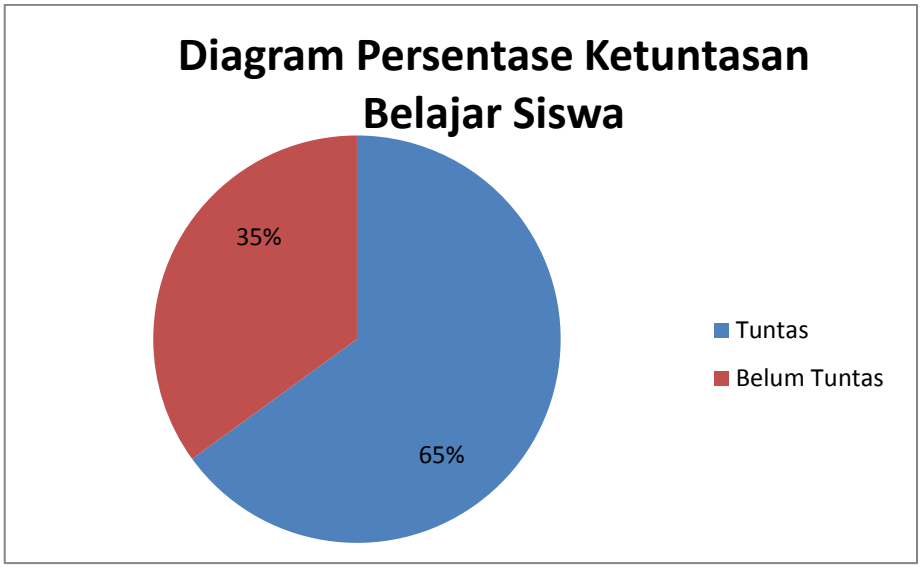
No.	Interval	Frek (fi)	Persentase	Ket
1	0 – 49	0	0 %	Belum tuntas
2	50 – 59	1	5 %	Belum tuntas
3	60 – 74	6	30 %	Belum tuntas
4	75 – 84	5	25 %	Tuntas
5	85 – 100	8	40 %	Tuntas
Jumlah		20	100 %	
Nilai rata-rata kelas				78
KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)				75
Siswa yang tuntas belajar				13
Siswa yang tidak tuntas belajar				7
Persentase ketuntasan				65 %

Berdasarkan pada tabel 10 deskripsi data dikategorikan dalam diagram berikut ini :



Gambar 17
Kategori Nilai Siklus II Pertemuan 2

Pada tabel 10 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa materi perkalian memiliki rata-rata kelas yaitu 78 dan ketuntasan belajarnya mencapai 65%. Siswa yang tuntas terdapat 8 siswa termasuk dalam kategori nilai sangat baik dengan rentang nilai 85 – 100. Terdapat 5 siswa termasuk kategori nilai baik dengan rentang nilai 75 – 84, pada rentang nilai 60 – 74 terdapat 6 siswa dan rentang nilai 50 - 59 terdapat 1 siswa termasuk kategori nilai cukup baik. Pada rentang nilai 0 – 49 tidak terdapat siswa termasuk kategori nilai kurang baik. Berdasarkan data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk diagram persentase ketuntasan belajar siswa seperti di bawah ini:



Gambar 18
Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

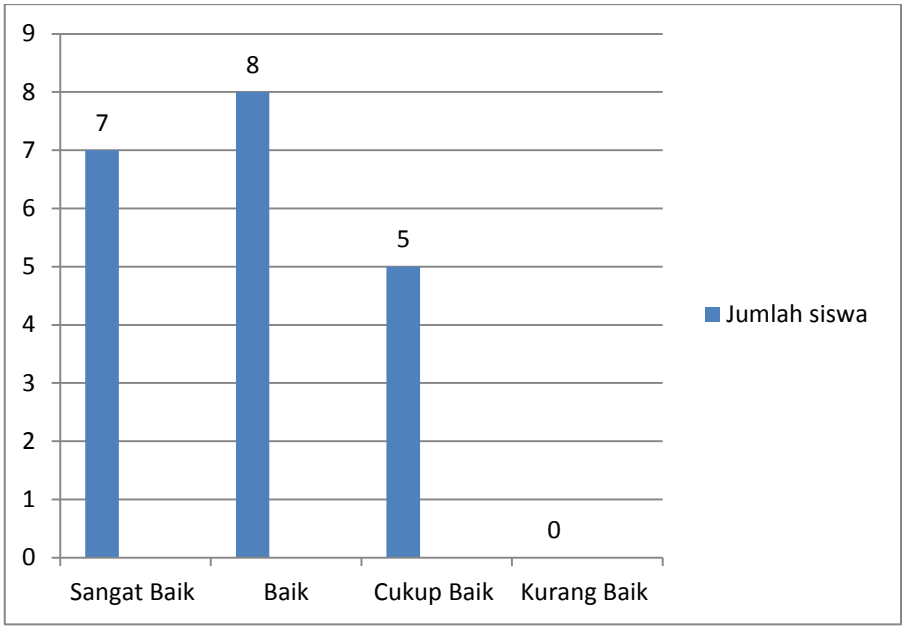
3) Pertemuan III

Penelitian pada siklus II pertemuan 3 mengenai hasil belajar matematika materi sifat-sifat perkalian dan perkalian cara susun. Dikolaborasikan dengan mata pelajaran IPS tentang kerjasama dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* diperoleh data yang tersaji sebagai berikut:

Tabel 11
Penilaian Hasil Tes Siklus II Pertemuan 3

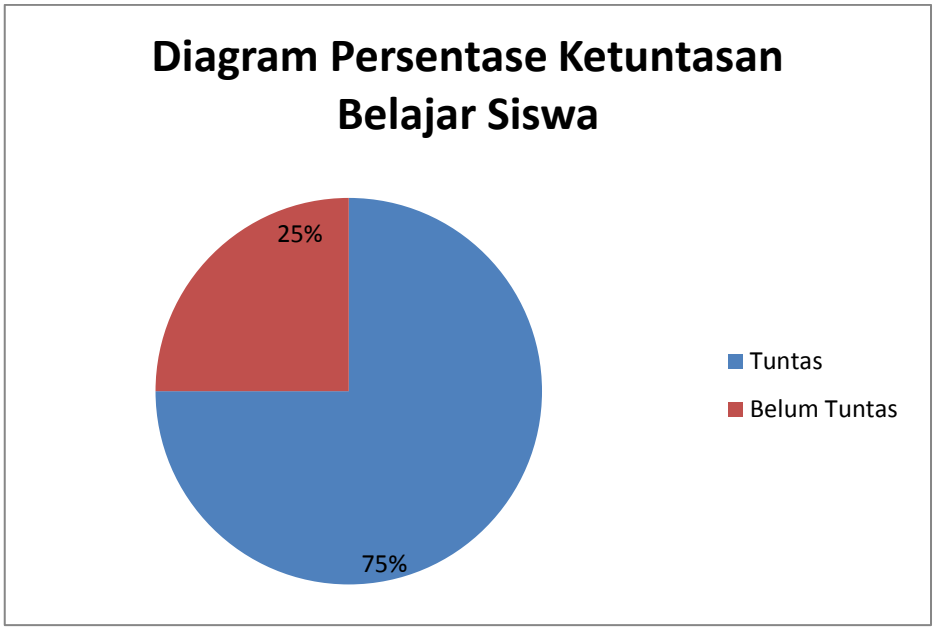
No.	Interval	Frek (fi)	Persentase	Ket
1	0 – 49	0	0 %	Belum tuntas
2	50 – 59	0	0 %	Belum tuntas
3	60 – 74	5	25 %	Belum tuntas
4	75 – 84	8	40 %	Tuntas
5	85 – 100	7	35 %	Tuntas
Jumlah		20	100 %	
Nilai rata-rata kelas				81
KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)				75
Siswa yang tuntas belajar				15
Siswa yang tidak tuntas belajar				5
Persentase ketuntasan				75 %

Berdasarkan pada tabel 11 deskripsi data dikategorikan dalam diagram berikut ini :



Gambar 19
Kategori Nilai Siklus II Pertemuan 3

Pada tabel 11 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa materi perkalian memiliki rata-rata kelas yaitu 81 dan ketuntasan belajarnya mencapai 75%. Siswa yang tuntas terdapat 7 siswa yang termasuk kategori nilai sangat baik dengan rentang nilai 85 – 100. Terdapat 8 siswa termasuk kategori nilai baik dengan rentang nilai 75 – 84. Pada rentang nilai 60 – 74 terdapat 5 siswa dan tidak terdapat siswa yang memiliki nilai dengan kategori cukup baik pada rentang nilai 50 – 59. Pada rentang nilai 0 - 49 yang termasuk kategori nilai kurang baik. Berdasarkan data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk diagram persentase ketuntasan belajar siswa seperti di bawah ini:



Gambar 20
Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 3

b. Deskripsi Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka perlu diadakan tindakan selanjutnya yaitu siklus II. Tujuannya agar hasil yang diperoleh siswa dapat memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu sekurangnya 65% dari jumlah siswa mendapat nilai ≥75 dan nilai rata-rata kelasnya mencapai ≥80. Materi yang akan diajarkan pada siklus II ini adalah sifat perkalian dan cara menghitung perkalian dengan cara susun dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic*. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II antara lain:

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanakan tindakan penelitian terlebih dahulu peneliti menyiapkan perencanaan. Kegiatan perencanaan dilaksanakan untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sasaran yang diinginkan. Peneliti menggunakan model

Super *Teams Games Tournament* yang dikolaborasikan dengan *jarimagic* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian. Kegiatan sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan kegiatan observasi hasil belajar siswa. Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

a) Menentukan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran pada mata pelajaran matematika siswa kelas III yaitu sebagai berikut :

Hari / tanggal	:	Pertemuan I Senin, 17 April 2017
		Pertemuan II Selasa, 25 April 2017
		Pertemuan III Rabu, 26 April 2017
Materi	:	Sifat-sifat perkalian
		Perkalian dengan cara susun
		Kerja sama di lingkungan rumah, sekolah

b) Menentukan tema, menyusun dan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk 2 kali pertemuan, penyusunan RPP dijadikan sebagai acuan pelaksanaan kegiatan penelitian.
c) Menyiapkan sumber belajar sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran
d) Menyusun soal evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan
e) Menyusun soal *tournament* untuk kegiatan pada tahap tournament
f) Menyusun lembar kerja siswa untuk mengukur pemahaman siswa dan kemampuan siswa dalam melaksanakan kerjasama edukatif.

g) Menyusun pedoman penilaian berdasarkan buku referensi

h) Menyusun lembar observasi yang di dalamnya berisi lembar pengamatan tentang kegiatan guru dan siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament.*

i) Menyiapkan alat peraga dan sumber belajar yang akan digunakan

j) Peneliti mempersiapkan peralatan untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dalam penelitian ini menggunakan kamera untuk mendokumentasikan dalam bentuk gambar.

2) Pelaksanaan pada Siklus II

Pada siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Pada kegiatan pembelajaran guru menata ruangan kelas III sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu Super *Teams Games Tournament* untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan untuk proses pembelajaran.

a) Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 17 April 2017 pada pukul 10.00 – 11.10 WIB. Materi yang diajarkan pada pertemuan pertama adalah sifat-sifat perkalian yang dikolaborasikan dengan mata pelajaran IPS materi kerjasama di lingkungan rumah, sekolah.

(1) Tahap Persiapan

Pembelajaran diawali dengan guru membuka pembelajaran dengan berdoa, salam, presensi, menanyakan kabar siswa. Guru memotivasi belajar siswa dengan prinsip Super *Teams Games Tournament*, yaitu sebelum proses pembelajaran berlangsung siswa diajak untuk senam otak. Proses pembelajaran yang berlangsung dengan pemberian penjelasan tentang tujuan yang akan dicapai dan manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan refleksi siklus I siswa belum cukup siap dan belum termotivasi mengikuti pelajaran sejak awal, sehingga digunakan permainan kecil untuk membantu mengkondisikan siswa, dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika. Permainan tersebut adalah siswa diberikan kartu soal ada yang mendapat pertanyaan dan ada yang mendapat jawaban. Siswa diminta untuk mencari pasangan sesuai kartu yang telah diterimanya. Tiga pasangan siswa yang memperoleh pasangan kartu soal dan jawaban yang tepat dan cepat maka akan diberikan hadiah. Adanya kegiatan permainan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.

(2) Tahap Pengajaran

Pada tahap ini ruang kelas sudah di desain sesuai dengan model yang digunakan yaitu *Teams Games Tournaments*.

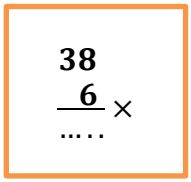
Penggunaan model tersebut dikolaborasikan dengan metode *jarimagic* sehingga diharapkan suasana belajar menyenangkan, lebih mudah dipahami dan siswa merasa antusias. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan. Setelah itu guru mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang perkalian bilangan 1 sampai 5. Guru mengajarkan metode *jarimagic* kepada siswa dan siswa ikut praktek. Siswa yang belum memahami cara penggunaannya diminta untuk mengajukan pertanyaan pada guru. Guru membimbing siswa yang tidak memahami cara penggunaannya. Pemberian pertanyaan secara lisan ini untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami tentang materi sifat-sifat perkalian. Kegiatan selanjutnya guru menjelaskan tentang materi sifat-sifat perkalian. Guru menjelaskan cara menyelesaikan soal perkalian dengan cara susun dan memanfaatkan metode *jarimagic.*

(3) Tahap Kerja Kelompok

Guru telah membagi kelompok siswa sehari sebelum pembelajaran dilaksanakan. Siswa yang telah mengetahui anggota kelompoknya langsung menempatkan diri di meja yang sudah dipersiapkan guru. Pembagian kelompok didasarkan pada kemampuan akademik dan hasil evaluasi siklus 1 agar siswa dalam kelompok lebih dapat bekerjasama dengan baik. Nama kelompok pada siklus ini berubah sesuai

dengan nama warna yaitu Merah, Kuning, Hijau, Biru. membagikan siswa ke dalam 4 kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa.

Kelompok tersebut terdiri atas beberapa siswa yang heterogen di kelas. Kegiatan selanjutnya guru membagikan Lembar Kerja Siswa untuk setiap kelompok dan siswa mengerjakan dengan menggunakan metode *jarimagic.* Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam LKS dengan bimbingan dari guru. Soal LKS pertemuan pertama siklus II siswa mengerjakan perkalian dengan cara susun.



Bimbingan guru dalam siklus II lebih intensif dengan cara berkeliling pada tiap kelompok untuk memastikan siswa bekerjasama untuk menyelesaikan tugas kelompok tersebut.

(4) Tahap *Game*

LKS selesai dikerjakan maka siswa diminta mempresentasikan hasil diskusinya. Beberapa kelompok berlomba untuk mendapatkan kesempatan membacakan hasil diskusinya. Guru segera memilih salah satu dari beberapa kelompok yang mengajukan diri. Siswa segera membacakan hasil diskusinya. Ketika hasil yang dibacakan tidak sama maka kelompok lain yang sebelumnya juga mengajukan diri segera

membacakan hasil kerjanya. Guru merespon jawaban kelompok dan memberikan penjelasan yang mengarahkan siswa.

Kegiatan selanjutnya guru meminta salah satu siswa dalam kelompok untuk menjadi perwakilan dalam suatu permainan yang akan dilaksanakan. Beberapa siswa dalam kelompok dijadikan satu meja permainan dimana terdapat bebrapa kartu soal yang disediakan oleh guru untuk dijawab siswa dalam perwakilan tersebut. Tiap kelompok juga diminta untuk mempersiapkan alat tulis yang dibutuhkan ketika tahap *tournament* dan mempersiapkan yel-yel sebagai penyemangat tiap kelompok.

(5) Tahap *Tournament*

Guru membacakan kembali aturan yang berlaku dalam kegiatan *tournament* yaitu siswa pembaca pertama dan seterusnya ditentukan oleh guru. Siswa pembaca pertama diminta untuk mengambil kartu soal bernomor dan langsung menjawabnya secara lisan. Pemain kedua dan selanjutnya bisa untuk menyanggah jawaban pemain pertama. Pemain pertama menjawab soal dengan benar maka diberi skor sesuai yang tertera di dalam kartu soal untuk kelompoknya.

(6) Tahap Penghargaan Kelompok

Kegiatan setelah *tournament* yaitu guru bersama siswa merekap hasil skor yang diperoleh oleh masing-masing

kelompok. Kelompok yang menjadi juara 1 maka akan disebut kelompok Super. Kelompok yang menjadi juara 2 akan disebut kelompok Sangat Baik. Siswa diberi soal latihan agar siswa dapat lebih terampil menggerakkan jari-jarinya dalam menyelesaikan soal-soal matematika menggunakan metode *jarimagic* pada materi perkalian lalu soal dibahas agar siswa tahu di mana letak kesalahannnya dan dapat langsung dibetulkan oleh guru. Selesai membahas soal latihan bersama guru, siswa juga mendapatkan soal evaluasi agar kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika yang menggunakan metode *jarimagic* lebih dipahami.

(7) Kegiatan akhir

Guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Siswa bersama guru membuat kesimpulan. Kesimpulan pertemuan pertama adalah dalam mengerjakan soal perkalian dengan menggunakan metode *jarimagic*. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum jelas dengan materi yang telah dipelajari. Siswa tidak ada yang mengambil kesempatan yang diberikan guru selanjutnya guru memberikan PR tentang materi yang sudah dipelajari. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar.

b) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 25 April 2017 pukul 07.00 – 08.10 WIB. Pada pertemuan kedua siklus II diikuti oleh 20 siswa dan melakukan *tournament* dan evaluasi. Pelaksanaan pembelajaran dalam pertemuan kedua dideskripsikan sebagai berikut:

(1) Tahap Persiapan

Kegiatan awal pertemuan kedua guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah melaksanakan doa, guru melakukan presensi kehadiran siswa. Pada kegiatan ini guru membuka dengan salam dan memulai pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru dan siswa menyanyikan lagu perkalian yaitu 12345678910 perkalian 1 dan seterusnya. Guru melaksanakan refleksi dengan mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kegiatan selanjutnya guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai yaitu siswa lebih menguasai dalam materi perkalian.

(2) Tahap Pengajaran

Pada tahap ini ruang kelas sudah di desain sesuai dengan model yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament* dan *jarimagic.* Guru memberikan soal perkalian secara lisan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan. Guru memberikan contoh

tentang cara mengerjakan perkalian menggunakan metode *jarimagic* dengan siswa diminta untuk mengikuti dan mempraktekkannya. Siswa yang belum memahami caranya bisa mengajukan pertanyaan kepada guru. Guru membimbing siswa yang belum memahami metode penggunaan *jarimagic.*

(3) Tahap Kerja Kelompok

Siswa diminta untuk berkumpul dengan teman sekelompoknya. Kelompok diminta untuk membuat yel-yel kelompok untuk menyemangati kelompoknya masing-masing. Kegiatan selanjutnya guru memberikan LKS Gempar (Lembar Kerja Siswa Gemar Perkalian). LKS teridiri dari 5 soal yang diisi dengan cara menjodohkan dan pengerjaannya dengan metode *jarimagic*. Guru berkeliling ke tiap kelompok untuk membimbing kelompok dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru sehingga hasilnya bisa sesuai yang diharapkan.

(4) Tahap *Game*

Siswa dalam kelompok diminta untuk mengecek kembali pekerjaannya sebelum dikumpulkan pada guru. Soal LKS tersebut kemudian di koreksi secara bersamaan. Kegiatan selanjutnya yaitu guru meminta siswa-siswa dalam kelompok berkumpul di meja yang telah guru tentukan sesuai perwakilan per kelompok untuk mengikuti kegiatan *tournament.*

(5) Tahap *Tournament*

Guru membacakan aturan yang berlaku dalam kegiatan *tournament.* Kelompok diminta untuk mempersiapkan alat tulis yang telah ditentukan oleh guru. Tiap siswa mewakili kelompoknya menempati meja turnamen untuk melaksanakan *game*. Pada saat *game* setiap perwakilan kelompok bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain di meja yang telah disiapkan oleh guru. Siswa yang menjawab dengan benar maka akan mendapatkan skor sesuai yang tertera di dalam kartu soal.

(6) Tahap Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok diberikan terhadap kinerja kelompok secara keseluruhan. Penghargaan diberikan berdasarkan rata-rata perolehan poin kelompok dari semua kegiatan mulai dari poin LKS dan poin turnamen. Kelompok terbaik yang dapat memperoleh predikat sesuai dengan kriteria diberikan hadiah dan *applause*. Hadiah diberikan dengan maksud memberikan motivasi lebih kepada siswa agar dalam pembelajaran dapat kompetitif, merangsang kerja keras dan pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal. Hadiah berupa alat tulis, agar dapat dimanfaatkan siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Kegiatan selanjutnya yaitu membahas soal yang telah dikerjakan agar siswa tahu di mana letak kesalahannnya dan dapat langsung dibetulkan oleh guru. Selesai membahas soal latihan bersama guru, siswa juga mendapatkan soal evaluasi

agar kemampuan siswa dalam mengerjakan soal Matematika yang menggunakan metode *jarimagic* lebih dipahami.

(7) Kegiatan akhir

Guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan yaitu menyelesaikan permasalahan tentang perkalian yang dikaitkan dengan kerjasama di lingkungan sekolah dan metode *jarimagic.* Guru memberikan umpan balik atau refleksi terhadap presentasi siswa yang telah dilakukan. Siswa bersama guru membuat kesimpulan. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum jelas dengan materi yang telah dipelajari. Siswa tidak ada yang mengambil kesempatan yang diberikan guru selanjutnya guru memberikan PR tentang materi yang sudah dipelajari. Guru mengajak siswa untuk melaksankan tepuk anak Indonesia. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa.

c) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 26 April 2017 pukul 07.00 – 08.10 WIB. Pada pertemuan ketiga siklus II diikuti oleh 20 siswa. Pelaksanaan pembelajaran dalam pertemuan ketiga dideskripsikan sebagai berikut:

(1) Tahap Persiapan

Kegiatan awal pertemuan ketiga guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah melaksanakan doa, guru melakukan presensi kehadiran siswa. Pada kegiatan ini guru membuka dengan salam dan memulai pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan siswa. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru dan siswa menyanyikan lagu perkalian. Guru melaksanakan refleksi dengan mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang sifat-sifat perkalian dan perkalian dengan cara susun. Kegiatan selanjutnya guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai yaitu siswa lebih menguasai dalam materi perkalian.

(2) Tahap Pengajaran

Pada tahap ini ruang kelas sudah di desain sesuai dengan model yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament* dan *jarimagic.* Guru menjelaskan kembali perkalian susun. Guru memberikan soal perkalian secara lisan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan. Guru memberikan contoh tentang cara mengerjakan perkalian susun yang menggunakan metode *jarimagic* dengan siswa diminta untuk mengikuti dan mempraktekkannya. Siswa diminta mempraktekkannya di depan kelompoknya dan teman yang lain memberikan pertanyaan.

(3) Tahap Kerja Kelompok

Guru telah membagi kelompok siswa sehari sebelum pembelajaran dilaksanakan. Siswa yang telah mengetahui anggota kelompoknya langsung menempatkan diri di meja yang sudah dipersiapkan guru. Kegiatan selanjutnya guru memberikan LKS Gempar (Lembar Kerja Siswa Gemar Perkalian). LKS teridiri dari 5 soal yang diisi dengan cara menjodohkan dan pengerjaannya dengan metode *jarimagic*. Guru berkeliling ke tiap kelompok untuk membimbing kelompok dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru sehingga hasilnya bisa sesuai yang diharapkan.

(4) Tahap *Game*

Siswa dalam kelompok diminta untuk mengecek kembali pekerjaannya sebelum dikumpulkan pada guru. Soal LKS tersebut kemudian di koreksi secara bersamaan. Kegiatan selanjutnya yaitu guru meminta siswa-siswa dalam kelompok berkumpul di meja yang telah guru tentukan sesuai perwakilan per kelompok untuk mengikuti kegiatan *tournament.* Siswa berada pada meja yang sudah ditentukan guru dalam melakukan permainan di meja tersebut dengan menjawab pertanyaan yang telah dipilih dengan siswa yang berada di meja adalah siswa dengan kemampuan homogen.

(5) Tahap *Tournament*

Guru membacakan aturan yang berlaku dalam kegiatan *tournament.* Kelompok diminta untuk mempersiapkan alat tulis yang telah ditentukan oleh guru. Selanjutnya tiap siswa mewakili kelompoknya menempati meja turnamen untuk melaksanakan *game*. Pada saat *game* setiap perwakilan kelompok bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain di meja yang telah disiapkan oleh guru. Siswa yang menjawab dengan benar maka akan mendapatkan skor sesuai yang tertera di dalam kartu soal.

(6) Tahap Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok diberikan terhadap kinerja kelompok secara keseluruhan. Penghargaan diberikan berdasarkan rata-rata perolehan poin kelompok dari semua kegiatan mulai dari poin LKS dan poin *tournament.* Kelompok yang memperoleh skor tertinggi maka memperoleh predikat sebagai tim Super, untuk tim tertinggi kedua memperoleh predikat sebagai tim Sangat Baik. Kegiatan selanjutnya yaitu membahas soal yang telah dikerjakan agar siswa tahu di mana letak kesalahannnya dan dapat langsung dibetulkan oleh guru. Selesai membahas soal latihan bersama guru, siswa juga mendapatkan soal evaluasi agar kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika yang menggunakan metode *jarimagic* lebih dipahami.

(7) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan yaitu menyelesaikan permasalahan tentang perkalian yang dikaitkan dengan menggunakan tumbuhan dan metode *jarimagic.* Guru memberikan umpan balik atau refleksi terhadap presentasi siswa yang telah dilakukan. Siswa bersama guru membuat kesimpulan. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum jelas dengan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan PR tentang materi yang sudah dipelajari. Guru mengajak siswa untuk melaksankan tepuk anak Indonesia. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan berdoa.

d) Observasi Tindakan Siklus II

Tahap observasi pada siklus II sama seperti pada siklus I, hasil observasi berupa keterlaksanaan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic.* Hasil evaluasi yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran pada tiap pertemuan.

(1) Aktivitas guru dalam pelaksanaan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic*

Aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran siklus II sudah optimal. Pelaksanaan pembelajaran sudah menggunakan tahap-tahap pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan baik. Pembelajaran berlangsung dengan menarik dan

menyenangkan sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Kendala-kendala yang ada pada siklus I diatasi melalui usaha perbaikan pelaksanaan pembelajaran di siklus II ini. Usaha perbaikan yang guru laksanakan pada siklus II antara lain:

(a) Guru menyiapkan media yang lebih menarik dan mengaktifkan siswa yakni dengan membuat media benda-benda konkret dengan dilengkapi gambar-gambar yang menarik sehingga siswa akan lebih tertarik.

(b) Pembagian kelompok dirubah dan diumumkan sehari sebelum pembelajaran dimulai. Pembagian kelompok dibentuk lebih heterogen berdasarkan hasil evaluasi siklus I. Siswa yang berkemampuan tinggi dapat membantu siswa yang berkemampuan kurang. Pembagian kelompok juga diumumkan guru sehari sebelum pembelajaran dimulai agar siswa dapat lebih mudah untuk menempatkan diri pada saat pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diharapkan lebih efektif karena dilaksanakan dengan bekerjasama.

(c) Guru lebih intensif dalam membimbing siswa, dengan cara dapat memastikan kelompok dapat bekerjasama dengan baik. Guru lebih memotivasi siswa dalam belajar kelompok dan mendorong siswa untuk berkompetisi

menjadi tim terbaik melalui keaktifan dalam kegiatan pembelajaran.

(2) Aktivitas Siswa dalam pelaksanaan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic*

Adapun hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa yang diperoleh dari lembar pengamatan selama pembelajaran. Hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

(a) Siswa terlihat tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung ditandai dengan siswa konsentrasi saat guru menjelaskan dan melaksanakan tugas yang diberikan

(b) Pembelajaran di kelas berlangsung aktif terlihat dengan beberapa siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum dipahami siswa.

(c) Siswa dalam kelompok bersemangat dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa sehingga hasilnya memuaskan

(d) Anggota kelompok mengikuti kegiatan *tournament* dengan tertib dan menyenangkan sehingga suasana kelas seru dan menyenangkan.

e) Refleksi

Pada tahap ini dapat diketahui tingkat peningkatan hasil belajar Matematika dalam pembelajaran menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic.* Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa kriteria keberhasilan sudah tercapai

dan penelitian dihentikan. Refleksi dari proses pembelajaran siklus II ini adalah sebagai berikut:

(1) Kegiatan pembelajaran menggunakan *Super Teams Games Tournament* dan *jarimagic* berjalan sesuai dengan perencaan dan tahap-tahap yang ada.

(2) Siswa melaksanakan kegiatan *tournament* dengan baik dan lancar.

(3) Siswa bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas kelompok Lembar Kerja Siswa yang diberikan oleh guru dengan baik.

(4) Siswa mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kerja kelompok berjalan dengan optimal. Siswa yang memiliki prestasi akademik tinggi dan siswa memiliki prestasi akademik rendah dapat bekerjasama dan saling membantu dengan baik.

(5) Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru dengan baik.

(6) Hasil belajar matematika siswa kelas III lebih meningkat, hal ini dapat dilihat dari hasil post test siklus II yang menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya.

(7) Penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil karena hasil belajar siswa telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I pertemuan pertama dan kedua mencapai 50 % meningkat pada siklus I pertemuan ketiga menjadi 55%. Peningkatan terjadi kembali

pada siklus II pertemuan pertama dan kedua yaitu 65% dan meningkat kembali menjadi 75% pada pertemuan ketiga.

Berdasarkan data di atas maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

4. Perbandingan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siklus I dan Siklus II

Siklus I memperoleh nilai rata-rata dari pertemuan I ke pertemuan II yaitu 72 ke 73 dan pertemuan ke III menjadi 74. Nilai rata-rata siklus II dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua yaitu 72 menjadi 73. Meningkat kembali pada pertemuan ketiga yaitu menjadi 74. Pada siklus II nilai rata-rata pada pertemuan pertama yaitu 76 meningkat pada pertemuan kedua yaitu menjadi 78. Pada pertemuan ketiga meningkat kembali menjadi 81.

Hasil persentase ketuntasan siswa pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan kategori tuntas 75 masih sama yaitu 50% serta pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 55%. Untuk persentase ketuntasan belajar siswa siklus II pertemuan pertama dan kedua memiliki hasil yang sama yaitu 65% dan meningkat pada pertemuan ketiga yaitu menjadi 75%.

Hasil tindakan siklus I sampai pada siklus II untuk melihat perbandingan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat melalui tabel 13 dan 14 di bawah ini :

Tabel 12
Perbandingan Nilai Rata-rata Kelas Siklus I dan Siklus II

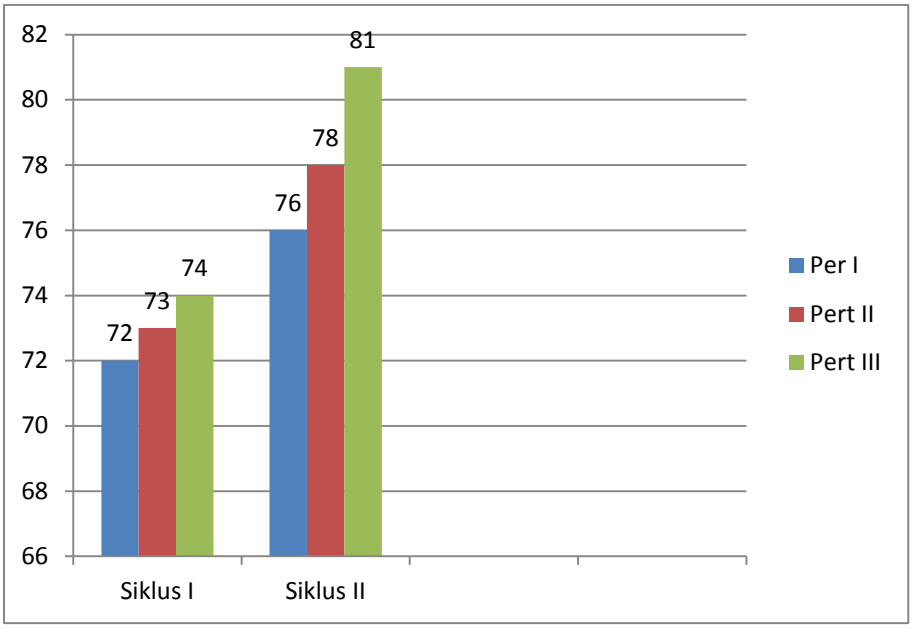
Nilai Siklus I Per I = 72	Nilai Siklus I Per II = 73	Nilai Siklus I Per III = 74	Nilai Siklus II Per I = 76	Nilai Siklus II Per II = 78	Nilai Siklus II Per III = 81	Keterangan : Meningkat

Tabel 13
Perbandingan Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

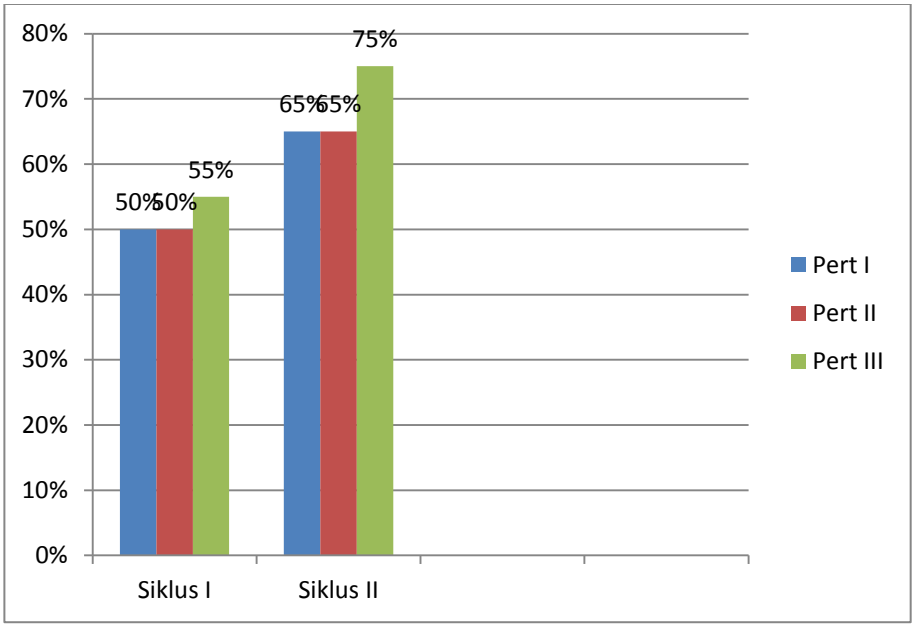
Persentase siklus I per I 50 %	Persentase siklus I per II 50 %	Persentase siklus I per III 55 %	Persentase siklus IIper I 65 %	Persentase siklus II per II 65 %	Persentase siklus II per III 75 %	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I pertemuan pertama, kedua dan ketiga terdapat peningkatan nilai rata-rata dari nilai 72 menjadi 73, meningkat kembali menjadi 74. Nilai rata-rata kelas pada siklus II pertemuan pertama yaitu 76, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 78, dan meningkat kembali pada pertemuan ketiga menjadi 81. Hasil persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I petemuan pertama mencapai 50% dan hasil pada pertemuan kedua masih sama yaitu 50%. Terjadi peningkatan pada pertemuan ketiga yaitu menjadi 55%. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II pertemuan pertama dan kedua memperoleh hasil yang sama yaitu 65 % dan baru mengalami peningkatan pada pertemuan ketiga yaitu mencapai 75%.

Berdasarkan data tersebut peningkatan nilai rata-rata dan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa disajikan dalam bentuk grafik seperti di bawah ini:



Gambar 21
Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Siklus I dan Siklus II



Gambar 22
Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II

C. Pembahasan

Berdasarkan observasi hasil belajar matematika pada saat pra tindakan yang dilakukan peneliti, diperoleh data nilai rata-rata sebesar 67. Hasil tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian

masih rendah. Hal tersebut disebabkan karena guru kurang menggunakan inovasi dalam pembelajaran, pembelajaran berlangsung masih konvensional. Kegiatan pembelajaran masih mengaplikasikan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran masih kurang. Kegiatan pembelajaran matematika membutuhkan cara dan strategi yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketakutan berfikir siswa. Pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic*.

Teams Games Tournament merupakan model kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan serta penguatan bagi siswa. Metode *jarimagic* yaitu metode pembelajaran matematika yang dilakukan dengan memanfaatkan keterampilan jari-jari tangan. *Jarimagic* dapat mempermudah dan mempercepat kemampuan siswa dalam berfikir dan menyelesaikan masalah matematika, dalam hal ini adalah materi perkalian. Pembelajaran dengan menggunakan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa materi perkalian ini.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan serta setiap akhir pertemuan terdapat soal evaluasi berupa soal yang dikerjakan siswa secara individu. Hasil penelitian membuktikan bahwa nilai rata-rata kelas siswa mengalami kenaikan dari pra tindakan, akhir siklus I sampai akhir siklus II. Peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* dapat dilihat pada tabel 13

yang menunjukkan bahwa siklus I pertemuan pertama nilai rata-rata kelasnya 72, meningkat pada pertemuan kedua yaitu menjadi 73 dan meningkat kembali pada pertemuan ketiga yaitu 74. Nilai rata-rata kelas tersebut meningkat kembali pada siklus II pertemuan pertama yaitu 76, pada pertemuan kedua yaitu 78 dan pertemuan ketiga yaitu 81. Pada tabel 14 menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan pertama persentase ketuntasan siswa yaitu 50%, siklus I pertemuan kedua yaitu 50%, siklus I pertemuan ketiga yaitu 55%. Terjadi peningkatan kembali pada siklus II pertemuan pertama yaitu menjadi 65%, siklus II pertemuan kedua masih sama dari sebelumnya yaitu 65% dan meningkat kembali pada siklus II pertemuan ketiga yaitu menjadi 75%.

Hasil observasi yang dilakukan pada siklus I guru kurang memanfaatkan media yang inovatif, sehingga siswa terlihat kurang tertarik dengan pembelajaran, serta banyak terdapat siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Guru juga kurang memberikan apersepsi yang menarik bagi siswa sehingga banyak siswa yang kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Siswa dalam kelompok juga belum memiliki tanggungjawab dalam menjawab pertanyaan saat *tournament.* Pada saat pemberian soal evaluasi siswa tidak menjawab sesuai dengan perintah guru sehingga hasil yang didapatkan jauh dari KKM yang telah ditetapkan sekolah. Siswa belum terbiasa dengan pelaksanaan pembelajaran Super *Teams Games Tournament* yang memiliki beberapa aturan *game* akademik. Siswa terlihat masih bingung dengan pelaksanaan *tournament* yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan banyak siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pembaca soal secara asal-asalan.

Upaya untuk mengatasi hambatan tersebut pada siklus I yang dilaksanakan pada siklus II dan mengalami peningkatan keaktifn hasil belajar siswa. Perbaikan yang guru lakukan adalah guru lebih meningkatkna kualitas pembelajaran dari segi keaktifan dan pemahaman siswa. Guru lebih memberikan inovasi pada saat pembelajaran dan pemberian materi sehingga siswa banyak yang tertarik dengan cara guru memberikan materi. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media yang inovatif sehingga siswa lebih bersemangat dalam memperhatikan penjelasan guru. Siswa terlihat antusias dalam melakukan tanya jawab dengan guru yang menciptakan suasana kelas menjadi aktif. Guru membagi kelompok secara heterogen dan memperbarui anggota kelompok pada siklus II dan diumumkan sehari sebelum pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa pada saat pembelajaran langsung menempatkan diri di meja *tournament* yang telah disediakan oleh guru. Antar kelompok saling berkompetisi dan tanggung jawab siswa saat pelaksanaan *games* sangat terlihat jelas.

Hal tersebut dikarenakan adanya penambahan aturan dalam *game*, pada siklus I siswa hanya asal menjawab dan kurang memperhatikan aturan dalam *game*, setelah ditambah satu aturan pada siklus II dimana setiap jawaban yang salah akan dikenai konsekuensi pengurangan skor sebanyak 5, maka pada siklus II siswa terlihat lebih hati-hati dalam menjawab. Mereka juga lebih bertanggungjawab pada jawaban dan perolehan skor kelompok dan ketaatan pada aturan permainan yang sudah disepakati. Guru lebih intensif dalam membimbing tiap kelompok sehingga dalam pengerjaan lembar kerja siswa dan soal evaluasi sehingga siswa memiliki semangat dan teliti dalam mengerjakan

dan hasil belajar siswa meningkat. Pembelajaraan pada siklus II berhasil sehingga tidak ada hambatan yang dirasakan. Langkah-langkah pembelajaran Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* ini juga sudah sesuai dengan RPP dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam pembelajaran Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Pemberian apersepsi yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Penambahan aturan *game* akademik, adanya diskualifikasi bagi siswa yang mulai menjawab sebelum soal selesai dibacakan dan pengurangan nilai bagi siswa yang menjawab salah sehingga siswa lebih berhati-hati dalam menjawab dan teliti dalam mengerjakan.
3. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen dan disesuaikan dengan kemampuan akademik siswa sehingga terjalin kerjasama yang baik di dalam kelompok.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan terhadap pembelajaran matematika dengan model Super *Teams Games Tournament* dan *Jarimagic* yang dilakukan pada siswa kelas III dapat disimpulkan bahwa Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic* dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Hal tersebut terlihat pada hasil belajar siswa yang terus meningkat pada setiap siklusnya dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Nilai rata-rata pada siklus I yaitu 74. Nilai rata-rata kelas tersebut meningkat kembali pada siklus II yaitu 81. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 55%. Terjadi peningkatan pada siklus II yaitu menjadi 75%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan uraian penutup skripsi ini antara lain:

1. Bagi sekolah
   a. Sebaiknya sekolah mengupayakan pendidikan dan pelatihan bagi guru untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Sebagai model inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.
   b. Sekolah supaya memberikan fasilitas bagi guru dalam memperoleh ilmu agar dapat meningkatkan pengetahuan guru sehingga lebih memberikan inovasi bagi pembelajaran

2. Bagi guru

   a. Sebaiknya guru meningkatkan kompetensinya dengan mendesain pembelajaran yang inovatif. Salah satunya dengan penggunaan Super *Teams Games Tournament* dan *jarimagic.*

   b. Guru lebih bisa menyampaikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan penggunaan metode serta media yang sesuai dan konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dan lebih memotivasi siswa mengikuti pembelajaran.

3. Bagi siswa

   Siswa hendaknya lebih berperan aktif dalam pembelajaran matematika sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung secara kondusif. Siswa hendaknya lebih meningkatkan belajarnya supaya hasil belajar siswa baik dan memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

_ _ _ _ _ _. 2005. *Manajemen Penelitian Edisi Revisi.* Jakarta: Rineka Cipta.

_ _ _ _ _ _. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

_ _ _ _ _ _. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta : Bumi Aksara.

Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Auliya, M Fajar. 2011. *Berhitung Dahsyat dengan Jarimagic Penambahan dan Pengurangan Buku 1*. Jakarta : Pustaka Widyatama.

Aqib, Zaenal. 2013. *Model-model, media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung: Yrama Widya

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2011. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

Ginting, Abdurrahman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.

Hamalik, Oemar. 2008. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Harjoko. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi.*

Huda, Miftakhul. 2011. *Cooperative Learning Metode,Teknik,Struktur dan Model Terapan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar.

Kunandar. 2008. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Lestari, Tri. 2012. "Penggunaan Metode Jarimagic dalam upaya Meningkatkan Prestasi Berhitung Perkalian Bilangan Cacah". *Skripsi*

Purwanto, Ngalim. 2002. *Ilmu Pendidikan.* Bandung : Remaja Rosdakarya.

_ _ _ _ _ _. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.

_ _ _ _ _ _. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Rajawali Pers.

_ _ _ _ _ _. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA.

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem pembelajaran.* Jakarta : Kencana.

_ _ _ _ _ _. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

_ _ _ _ _ _. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

_ _ _ _ _ _. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Penerjemah: Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media

_ _ _ _ _ _. 2008. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

_ _ _ _ _ _. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. 2001. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito.

_ _ _ _ _ _.2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Taniredja, Tukiran., Faridli, Efi Miftah & Harmianto, Sri. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif.* Bandung : Alfabeta.

Thobroni, M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta : Ar ruzz Media.

Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang pendidikan

Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 tentang kurikulum

Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, Septi Peni. 2007. *Jarimatika Perkalian dan Pembagian.* Jakarta : PT Kawan Pustaka.

Yutmini, Sri. 1992. *Strategi Belajar Mengajar.* Surakarta : FKIP UNS.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian Dari Fakultas



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Program Studi : Bimbingan & Konseling Strata 1
(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 1
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
(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-MMS/II.3.AU/F/2017
Lampiran : 1 (satu)
Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri Rambeanak 2 Mungkid
Di
Kab. Magelang

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	:	Sarah Endah Wahyuni
NPM	:	13.0305.0096
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Super *Teams Games Tournament (TGT)* Jari Magic
Lokasi / Obyek	:	SD Negeri Rambeanak 2 Mungkid
Waktu Pelaksanaan	:	1 Maret 2017 – 30 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, 21 Februari 2017
Dekan,

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

PM-UMM-06/031 | Nama Dokumen: Surat keluar | Revisi: 01 | Tanggal Terbit: 19 Mei 2011 | Halaman 1 dari 2

Lampiran 2. Surat Penelitian dari Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI RAMBEANAK 2
Alamat : Dusun Rambeanak 4, Desa Rambeanak, Mungkid, Kab. Magelang Kode Pos 56551

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

No. 075/16/04.9.2.SD/2017

Yang brtanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Rambeanak 2, UPT Disdikbud Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang, menerangkan bahwa :

Nama	: Sarah Endah Wahyuni
NPM	: 13.0305.0096
Fakultas	: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi	: PGSD
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Magelang
Judul Skripsi	: Peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan *Super Team Game Tournament* dan *Jarimagic* pada Siswa kelas III SDN Rambeanak 2, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan penelitian pelaksanaan Pembelajaran Matematika SDN Rambeanak 2 pada kelas III, dari bulan Maret sampai Mei.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mungkid,
Kepala SDN Rambeanak 2

SUMARTI, S.Pd
NIP. 19630725 198806 2 001

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian

SURAT KETERANGAN

VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Galih Istiningsih, M.Pd

NIK : 128906100

Jabatan : Dosen PGSD

Dengan ini menerangkan bahwa instrumen RPP beserta soal evaluasi dan lembar observasi yang dibuat oleh :

Nama : Sarah Endah Wahyuni

NIM : 13.0305.0096

Fakultas / Prodi : FKIP / PGSD

Dapat digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan *Super Team Game Tournament* dan *Jarimagics* pada Siswa kelas III SDN Rambeanak 2, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

Magelang, 06 Maret 2017
Menyetujui

Galih Istiningsih, M.Pd
NIK. 128906100

SURAT KETERANGAN
VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sumarti, S.Pd

NIP : 19630725 198806 2 001

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa instrumen RPP beserta soal evaluasi dan lembar observasi yang dibuat oleh :

Nama : Sarah Endah Wahyuni

NIM : 13.0305.0096

Fakultas / Prodi : FKIP / PGSD

Dapat digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan *Super Team Game Tournament* dan *Jarimagics* pada Siswa kelas III SDN Rambeanak 2, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

Magelang,
Kepala SDN Rambeanak 2



SUMARTI, S.Pd
NIP. 19630725 198806 2 001

RUBRIK PENILAIAN

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Petunjuk :

1. Bapak / Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia dengan nilai 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup baik), 1 (kurang baik).
2. Jika terdapat komentar silahkan tulis pada lembar saran yang telah tersedia.

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	**Isi**				
	Kesesuaian dengan hasil belajar			✓	
	Kebenaran materi				✓
	Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognitif siswa			✓	
	Dapat meningkatkan hasil belajar siswa			✓	
2	**Bahasa**				
	Penggunaan bahasa sesuai EYD				✓
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa			✓	
	Bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami siswa				✓
	Kejelasan petunjuk pengerjaan				✓
	Jumlah				

Saran dan komentar

$\frac{28}{32} \times 100 = 88$

Skor maksimal : 4 x 8 = 32

$$\text{Nilai} = \frac{\textit{jumlah skor}}{\textit{skor maksimal}} \times 100$$

Kategori	Validator
90 – 100	Sangat valid
80 – 89	Valid
70 – 79	Tidak valid
< 70	Perlu diperbaiki

Validator

Galih Istiningsih, M.Pd
NIK. 128906100

Lampiran 4. Lembar Validasi Instrumen RPP

VALIDASI INSTRUMEN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Rambeanak 2
Mata Pelajaran : Matematika
Tema : Pengalaman
Kelas / Semester : III / I
Materi : Perkalian
Pertemuan : I, II
Nama Validator : Galih Istiningsih, M.Pd
Jabatan : Dosen S1 PGSD

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 menurut saudara pilih jika :
   a. Skor 4 : baik sekali
   b. Skor 3 : baik
   c. Skor 2 : kurang
   d. Skor 1 : kurang sekali

No	Aspek penilaian		Deskriptor	Nilai RPP				Ket
				4	3	2	1	
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD	✓				
		2	Rumusan indikator berupa kata kerja operasional	✓				
		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 C,A,P		✓			

No	Aspek penilaian		Deskriptor	Nilai RPP				Ket
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis	4 ✓	3	2	1	
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai dengan KD)		✓			
		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual		✓			
D	Metode Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan konteks kehidupan atau kompetensi sebelumnya.		✓			
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik		✓			
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran inovatif		✓			
		4	Mengaplikasikan metode *jarimagics*	✓	✗			
E	Langkah Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan konteks kehidupan siswa atau 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 yangdirancang berfokus pada 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 yang dirancang berisi kesimpulan atau refleksi atau 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	✓				

No	Aspek penilaian		Deskriptor	Nilai RPP				Ket
				4	3	2	1	
G	Penilaian	1	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh indikator Kognitif, afektif, psikomotor	✓				
		2	Rancangan penilaian menggambarkan penilaian otentik	✓				
		3	Rubrik / pedoman penskoran / kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.	✓				
Skor								
Nilai				$\frac{93}{109} \times 100$				89

Catatan khusus :

perbaiki media pembelajaran yg menarik

Pedoman penilaian :

Skor total = 25 x 4 = 100

Nilai $= \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ total} \times 100$

Ket =

Kategori	Validator
90 – 100	Sangat valid
80 – 89	Valid
70 – 79	Tidak valid
< 70	Perlu diperbaiki

Magelang,
Validator

Galih Istiningsih, M.Pd.
NIK. 128906100

VALIDASI INSTRUMEN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Rambeanak 2
Mata Pelajaran : Matematika
Tema : Pengalaman
Kelas / Semester : III / I
Materi : Perkalian
Pertemuan : *I, II*
Nama Validator : Sumarti, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah

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 menurut saudara pilih jika :
   a. Skor 4 : baik sekali
   b. Skor 3 : baik
   c. Skor 2 : kurang
   d. Skor 1 : kurang sekali

No	Aspek penilaian		Deskriptor	Nilai RPP				Ket
				4	3	2	1	
A	Kesesuaian SK, KD, indikator, dan alokasi waktu	1	Indikator sesuai dengan SK dan KD		✓			
		2	Rumusan indikator berupa kata kerja operasional	✓				
		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 C,A,P	✓				

No	Aspek penilaian		Deskriptor	Nilai RPP				Ket
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1	Materi pembelajaran benar secara teoritis	4	3 ✓	2	1	
		2	Materi pembelajaran mendukung pencapaian KD (sesuai dengan KD)		✓			
		3	Materi pembelajaran dijabarkan dalam bahan ajar secara memadai dan kontekstual		✓			
D	Metode Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan konteks kehidupan atau kompetensi sebelumnya.	✓				
		2	Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran saintifik	✓				
		3	Mengaplikasikan model pembelajaran inovatif	✓				
		4	Mengaplikasikan metode *jarimagics*	✓				
E	Langkah Pembelajaran	1	Kegiatan awal berisi pengaitan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan konteks kehidupan siswa atau 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 yangdirancang berfokus pada 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 yang dirancang berisi kesimpulan atau refleksi atau 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		✓			

No	Aspek penilaian		Deskriptor	Nilai RPP				Ket
				4	3	2	1	
G	Penilaian	1	Alat penilaian sesuai dan mencakup seluruh indikator Kognitif, afektif, psikomotor	✓				
		2	Rancangan penilaian menggambarkan penilaian otentik	✓				
		3	Rubrik / pedoman penskoran / kunci jawaban dicantumkan secara jelas dan tepat.	✓				
Skor				16	10			
Nilai								$\frac{94}{104} \times 100 = 90$

Catatan khusus :

.....

.....

.....

Pedoman penilaian :

Skor total = 26 x 4 = 104

Nilai = $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ total} \times 100$

Ket =

Kategori	Validator
90 – 100	Sangat valid
80 – 89	Valid
70 – 79	Tidak valid
< 70	Perlu diperbaiki

Magelang,
Validator

Sumarti, S.Pd
NIP. 19630725 198806 2 001

Lampiran 5. Lembar Validasi Instrumen LKS

VALIDASI INSTRUMEN LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Sekolah	: SD Negeri Rambeanak 2
Mata Pelajaran	: Matematika
Tema	: Pengalaman
Kelas / Semester	: III / I
Materi	: Perkalian
Pertemuan	: I, II
Nama Validator	: Galih Istiningsih, 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 LKS	✓				
2	Terdapat Indikator yang sesuai dengan SK dan KD		✓			
3	Sumber belajar sesuai dengan tata tulis ilmiah	✓				
4	Terdapat alat dan bahan sesuai dengan apa yang harus dibutuhkan		✓			
5	Terdapat petunjuk pengerjaan LKS yang sesuai	✓				
6	Terdapat langkah kerja (LKS) yang sesuai		✓			
7	Terdapat soal-soal yang sesuai dengan SK, KD dan Indikator	✓				

8	Terdapat kunci jawaban dari LKS	✓				
9	Terdapat pedoman penilaian	✓				
Jumlah skor		24	9			
Nilai		33/36	x100 =			92

Catatan khusus :

.....

.....

.....

Pedoman penilaian :

Skor maksimal = 9 x 4 = 36

Nilai = $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ total} \times 100$

Ket =

Kategori	Validator
90 – 100	Sangat valid
80 – 89	Valid
70 – 79	Tidak valid
< 70	Perlu diperbaiki

Magelang,
Validator

Galih Istiningsih, M.Pd
NIK. 128906100

VALIDASI INSTRUMEN LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Sekolah : SD Negeri Rambeanak 2
Mata Pelajaran : Matematika
Tema : Pengalaman
Kelas / Semester : III / I
Materi : Perkalian
Pertemuan : I, II
Nama Validator : Sumarti, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah

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 LKS	✓				
2	Terdapat Indikator yang sesuai dengan SK dan KD		✓			
3	*Sumber belajar sesuai dengan tata tulis ilmiah*		✓			
4	Terdapat alat dan bahan sesuai dengan apa yang harus dibutuhkan		✓			
5	Terdapat petunjuk pengerjaan LKS yang sesuai	✓				
6	Terdapat langkah kerja (LKS) yang sesuai		✓			
7	Terdapat soal-soal yang sesuai dengan SK, KD dan Indikator	✓				

8	Terdapat kunci jawaban dari LKS	✓				
9	Terdapat pedoman penilaian	✓				
Jumlah skor		5	4.			
Nilai						$\frac{32}{36} \times 100 = 88$

Catatan khusus :

.....

.....

.....

Pedoman penilaian :

Skor maksimal = 9 x 4 = 36

Nilai = $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ total} \times 100$

Ket =

Kategori	Validator
90 – 100	Sangat valid
80 – 89	Valid
70 – 79	Tidak valid
< 70	Perlu diperbaiki

Magelang,
Validator

Sumarti, S.Pd
NIP. 19680725 198806 2 001

Lampiran 6. Lembar Observasi Guru

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN MELALUI SUPER *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DAN *JARIMAGIC*

Siklus : I dan II
Hari :
Tanggal :
Materi :
Petunjuk :

Berilah tanda centang (✓) di bawah ini pada skor pengamatan yang sesuai apabila anda anggap bahwa butir-butir instrumen memang muncul dalam proses pembelajaran matematika.

No	Aspek yang dinilai	Skor pertemuan						Skor total
		I	II	III	IV	V	VI	
1	Pra pembelajaran							
	a Menyiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran	3	3	3	3	4	4	
	b Mengkondisikan siswa	2	2	2	3	3	4	
2	Kegiatan Awal							
	a Membuka pelajaran	2	3	3	3	3	3	
	b Apersepsi	2	2	3	3	3	4	
	c Absensi	3	3	3	3	3	3	
3	Kegiatan Inti							
	a Persiapan	2	2	3	3	3	3	
	b Pemberian pembelajaran dengan mengenalkan metode *jarimagic*	2	3	3	4	4	4	
	c Pemberian LKS	3	3	3	3	3	4	
	d Pelaksanaan *game*	3	3	3	3	3	4	
	e Pelaksanaan Tournament	2	2	3	3	4	4	
	f Rekognisi tim	2	2	3	3	3	3	
4	Kegiatan Akhir							
	a Menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran bersama siswa	2	2	3	3	3	3	
	b Menutup pembelajaran	2	3	3	3	3	3	
5	Pengelolaan waktu							
6	Pengamatan suasana kelas							
	a Siswa perhatian dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	2	2	3	3	3	3	
	b Guru membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran	2	2	2	3	4	3	
	Jumlah skor	34	36	43	46	47	52	
	Persentase skor total	56	60	72	77	78	86	

Pedoman penskoran :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Skor	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

Lampiran 7. Lembar Observasi Siswa

LEMBAR OBSERVASI SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN *SUPER TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *JARIMAGICS*

Nama : E.T.A

No Urut : 02

Pertemuan : I

Petunjuk :

Berilah tanda centang (✓) di bawah ini pada skor pengamatan yang sesuai apabila anda anggap bahwa butir-butir instrumen memang muncul dalam proses pembelajaran matematika.

No.	Indikator yang diamati		Skor				Ket
			4	3	2	1	
1	Ketekunan dalam mengerjakan tugas						
	A	Tingkat penyelesaian dalam mengerjakan tugas		✓			
	B	Keseriusan dalam mengerjakan tugas		✓			
	C	Nilai tugas		✓			
2	Keberanian						
	A	Siswa berani tampil secara sukarela			✓		
	B	Bertanya pada guru atau siswa lain mengenai materi yang berkaitan			✓		
	C	Menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain tentang materi yang berkaitan			✓		
3	Perhatian siswa						
	A	Mendengarkan dan memperhatikan guru saat penyampaian materi			✓		
	b	Memperhatikan metode yang diajarkan oleh guru		✓			
	c	Keseriusan dan rasa ingin tahu siswa akan materi pembelajaran			✓		
Skor				4	5		
Nilai				12	10		

$\frac{22}{36} \times 100 = 61$

Pedoman penskoran :

Skor	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100$$

LEMBAR OBSERVASI SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN *SUPER TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *JARIMAGICS*

Nama : A.N.F

No Urut : 19

Pertemuan : III

Petunjuk :

Berilah tanda centang (✓) di bawah ini pada skor pengamatan yang sesuai apabila anda anggap bahwa butir-butir instrumen memang muncul dalam proses pembelajaran matematika.

No.	Indikator yang diamati		Skor				Ket
			4	3	2	1	
1	Ketekunan dalam mengerjakan tugas						
	A	Tingkat penyelesaian dalam mengerjakan tugas	✓				
	B	Keseriusan dalam mengerjakan tugas		✓			
	C	Nilai tugas		✓			
2	Keberanian						
	A	Siswa berani tampil secara sukarela			✓		
	B	Bertanya pada guru atau siswa lain mengenai materi yang berkaitan		✓			
	C	Menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain tentang materi yang berkaitan			✓		
3	Perhatian siswa						
	A	Mendengarkan dan memperhatikan guru saat penyampaian materi			✓		
	b	Memperhatikan metode yang diajarkan oleh guru		✓			
	c	Keseriusan dan rasa ingin tahu siswa akan materi pembelajaran		✓			
Skor			1	5	3		
Nilai			4	15	6		

$\frac{25}{36} \times 100 = 69$

Pedoman penskoran :

Skor	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100$$

LEMBAR OBSERVASI SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN *SUPER TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *JARIMAGICS*

Nama : A.B.K

No Urut : 04

Pertemuan : IV

Petunjuk :

Berilah tanda centang (✓) di bawah ini pada skor pengamatan yang sesuai apabila anda anggap bahwa butir-butir instrumen memang muncul dalam proses pembelajaran matematika.

No.	Indikator yang diamati		Skor				Ket
			4	3	2	1	
1	Ketekunan dalam mengerjakan tugas						
	A	Tingkat penyelesaian dalam mengerjakan tugas	✓				
	B	Keseriusan dalam mengerjakan tugas		✓			
	C	Nilai tugas	✓				
2	Keberanian						
	A	Siswa berani tampil secara sukarela	✓				
	B	Bertanya pada guru atau siswa lain mengenai materi yang berkaitan		✓			
	C	Menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain tentang materi yang berkaitan	✓				
3	Perhatian siswa						
	A	Mendengarkan dan memperhatikan guru saat penyampaian materi		✓			
	b	Memperhatikan metode yang diajarkan oleh guru	✓				
	c	Keseriusan dan rasa ingin tahu siswa akan materi pembelajaran	✓				
Skor			6	3			
Nilai			24	9			

$\frac{33}{36} \times 100 = 92$

Pedoman penskoran :

Skor	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100$$

LEMBAR OBSERVASI SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN *SUPER TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *JARIMAGICS*

Nama : Z.L.F.Z

No Urut : 18

Pertemuan : V

Petunjuk :

Berilah tanda centang (✓) di bawah ini pada skor pengamatan yang sesuai apabila anda anggap bahwa butir-butir instrumen memang muncul dalam proses pembelajaran matematika.

No.	Indikator yang diamati		Skor				Ket
			4	3	2	1	
1	Ketekunan dalam mengerjakan tugas			✓			
	A	Tingkat penyelesaian dalam mengerjakan tugas	✓				
	B	Keseriusan dalam mengerjakan tugas		✓			
	C	Nilai tugas	✓				
2	Keberanian						
	A	Siswa berani tampil secara sukarela		✓			
	B	Bertanya pada guru atau siswa lain mengenai materi yang berkaitan	✓				
	C	Menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain tentang materi yang berkaitan	✓				
3	Perhatian siswa						
	A	Mendengarkan dan memperhatikan guru saat penyampaian materi		✓			
	b	Memperhatikan metode yang diajarkan oleh guru	✓				
	c	Keseriusan dan rasa ingin tahu siswa akan materi pembelajaran		✓			
Skor			20	12			
Nilai							89

Pedoman penskoran :

Skor	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

$\frac{32}{36} \times 100 = 88,8 \approx 89$

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100$$

LEMBAR OBSERVASI SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN *SUPER TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *JARIMAGICS*

Nama : D.V.E

No Urut : 09

Pertemuan : VI

Petunjuk :

Berilah tanda centang (✓) di bawah ini pada skor pengamatan yang sesuai apabila anda anggap bahwa butir-butir instrumen memang muncul dalam proses pembelajaran matematika.

No.	Indikator yang diamati			Skor				Ket
				4	3	2	1	
1	Ketekunan dalam mengerjakan tugas							
	A		Tingkat penyelesaian dalam mengerjakan tugas	✓				
	B		Keseriusan dalam mengerjakan tugas	✓				
	C		Nilai tugas	✓				
2	Keberanian							
	A		Siswa berani tampil secara sukarela		✓			
	B		Bertanya pada guru atau siswa lain mengenai materi yang berkaitan	✓				
	C		Menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain tentang materi yang berkaitan	✓				
3	Perhatian siswa							
	A		Mendengarkan dan memperhatikan guru saat penyampaian materi	✓				
	b		Memperhatikan metode yang diajarkan oleh guru	✓				
	c		Keseriusan dan rasa ingin tahu siswa akan materi pembelajaran		✓			
Skor				7	2			
Nilai				28	6			

$\frac{34}{36} \times 100 = 94$

Pedoman penskoran :

Skor	Kategori
4	Sangat baik
3	Baik
2	Cukup baik
1	Kurang baik

$$\text{Nilai} = \frac{jumlah\ skor}{skor\ maksimal} \times 100$$

Lampiran 8. Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

Pembelajaran Matematika dengan menggunakan *Super Teams Games Tournament* (TGT) dan *Jarimagic*

Siklus	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
Siklus I	Senin, 06 Maret 2017	Selasa, 21 Maret 2017	Rabu, 05 April 2017
Siklus II	Senin, 17 April 2017	Selasa, 25 April 2017	Rabu, 26 April 2017

Rambeanak, Maret 2017

Mengetahui
Kepala SDN Rambeanak 2

SUMARTI, S.Pd
NIP.19630725 198806 2 001

Lampiran 9. Silabus

SILABUS

Nama Sekolah : SDN Rambeanak 2
Mata Pelajaran : Tematik
Kelas : III

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Sosial 1.4 Melakukan kerja sama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan/ desa	Kerja sama di lingkungan rumah	▪ Siswa menyebutkan bentuk-bentuk kerja sama di lingkungan rumah ▪ Siswa menjelaskan kerja sama (gotong royong) sebagai ciri khas bangsa Indonesia	▪ Menyebutkan bentuk-bentuk kerja sama di lingkungan rumah ▪ Menjelaskan kerja sama (gotong royong) sebagai ciri khas bangsa Indonesia	Teknik tes Tertulis Bentuk tes Penugasan	2 jp x 35 menit	Buku IPS media cetak & elektronik, ensiklopedia
Ilmu Pengetahuan Alam 1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup	Ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk tak hidup	▪ Siswa membedakan ciri-ciri antara makhluk hidup dan makhluk tak hidup berdasarkan pengamatan	▪ Membedakan ciri-ciri antara makhluk hidup dan makhluk tak hidup berdasarkan pengamatan	Teknik Tes Non tes	2 jp x 35 menit	Buku IPA gambar & elektronik, ensiklopedia

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Matematika 1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka	Perkalian dan pembagian	▪ Siswa memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dan pembagian	▪ Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dan pembagian	Teknik tes Tertulis	2 x 35 menit	Buku Matematika media cetak & elektronik, ensiklopedia

Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Rambeanak 2
Tema : Pengalaman
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : III / 1
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)
Siklus : I
Pertemuan ke : 1

A. STANDAR KOMPETENSI

Matematika

1. Melakukan operasi hitung perkalian bilangan sampai tiga angka

IPA

1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan mahkluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada mahkluk hidup.

B. KOMPETENSI DASAR

Matematika

1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka

IPA

1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup

C. INDIKATOR PEMBELAJARAN

Matematika

Kognitif

1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang
1.3.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian

Afektif

1.3.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.

Psikomotorik

1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan *jarimagic*

IPA

Kognitif

1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup

Afektif

1.1.2 Mengenal makhluk hidup dan tak hidup

Psikomotorik

1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Matematika

Kognitif

1.3.2 Melalui penugasan siswa mampu menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang dengan tepat

1.3.3 Melalui tanya jawab siswa mampu memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan benar

Afektif

1.3.1 Melalui pengamatan dan percobaan siswa mampu mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan tepat.

Psikomotorik

1.3.2 Melalui percobaan siswa mampu menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang dengan teliti.

IPA

Kognitif

1.1.1 Melalui penugasan siswa mampu menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup dengan benar.

Afektif

1.1.2 Melalui pengamatan siswa mampu mengenal makhluk hidup dan tak hidup dengan tepat

Psikomotorik

1.1.1 Melalui kegiatan tanya jawab siswa mampu menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup dengan tepat.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. **Materi pokok**
   a. Matematika

      Perkalian

   b. IPA

      Ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk tak hidup
2. **Kisi-kisi Materi Ajar (terlampir)**
3. **Bahan Ajar (terlampir)**
4. **Lembar Kerja Siswa (terlampir)**

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific Methode*

Metode : Penugasan, tanya jawab, pengamatan, *jarimagic*

Model : Model Kooperatif Tipe TGT *(Teams Games Tournament)*

G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media : Papan gambar

Alat : Lembar kerja peserta didik, alat tulis kantor

Sumber :

a. Fajariyah, Nur. 2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.
b. Sukamto. 2016. *LKS Matematika.* Jakarta : BSE.
c. Priyono dan Sayekti, Titik. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam.* Jakarta : CV Grahadi.

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu	Metode	PKB
Pra pendahuluan	1. Peserta didik dan guru berdoa bersama untuk mengawali kegiatan. 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Penyampaikan tema pelajaran dan tujuan pembelajaran	5 menit	Ceramah Tanya jawab	Religius Tertib Disiplin
Pendahuluan	1. siswa bersama guru mengulas pembelajaran sebelumnya dikaitkan dengan materi pembelajaran hari ini 2. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi “lagu perkalian” dengan kompak 3. Siswa diminta untuk mengamati benda-benda yang ada di sekitar 4. siswa menyiapkan	5 menit	Ceramah Pengamatan	Tertib

	kelengkapan pembelajaran			
Kegiatan inti	**Fase 1** : Persiapan 1. Guru mempersiapkan pembelajaran 2. Guru merancang kartu bernomor yang akan digunakan untuk turnament 3. Siswa diminta untuk mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran matematika.	5 menit	Ceramah	Disiplin, Tanggungjawab
	Fase 2 : Pengajaran 1. Guru menjelaskan tentang arti perkalian dengan media gambar 2. Siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan 3. Guru mengajarkan metode perkalian *jarimagic* kepada siswa 4. Siswa diminta untuk mempraktekkan metode *jarimagic* tersebut. 5. Guru mengajarkan metode *jarimagic* bagi siswa yang belum paham	15 menit	Ceramah Tanya jawab *Jarimagic* Percobaan	Disiplin, tertib
	Fase 3 : Kerja kelompok (*Team study*) 1. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok 2. Siswa diminta untuk berkumpul dengan kelompoknya 3. siswa diberikan LKS untuk dikerjakan bersama kelompok 4. siswa diminta untuk mengerjakan soal menggunakan *jarimagic* 5. guru berkeliling mengamati kerja siswa dalam kelompok 6. siswa yang membutuhkan	10 menit	Ceramah Penugasan *Jarimagic* Tanya jawab	Disiplin, Tanggungjawab

	bimbingan bisa bertanya langsung kepada guru			
	Fase 4 : *Games* 1. siswa dalam kelompok diminta untuk menjadi perwakilan permainan 2. siswa perwakilan kelompok diminta berada di meja yang telah disiapkan untuk kegiatan permainan 3. guru menyiapkan nomor-nomor pertanyaan dan soal yang sesuai dengan nomor 4. siswa yang yang mengikuti game diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai aturan dengan menggunakan *jarimagic*	10 menit	Ceramah Tanya jawab *Jarimagic*	Tanggungj awab, tertib Tertib Disiplin
	Fase 5 : *Tournament (Quizzes)* 1. Guru membacakan aturan yang berlaku dalam kegiatan turnament 2. Siswa diminta untuk berada di meja yang sudah ditentukan oleh guru sesuai kemampuan siswa perwakilan dari kelompok 3. Guru menentukan pembaca pertama 4. Siswa pembaca pertama mengambil kartu bernomor dan mengerjakan soal sesuai nomor dengan menggunakan *jarimagic.* 5. Siswa penantang I diminta untuk menyanggah jawaban pembaca atau melewati 6. Siswa yang menjawab benar maka akan mendapat skor 7. Kelompok yang Pemenang pada setiap meja "naik tingkat" kemeja berikutnya yang lebih tinggi, skor tertinggi kedua tetap tinggal	20 menit	Ceramah Permainan *Jarimagic* Tanya jawab	Disiplin, Tertib Tertib Aktif, tanggungja wab

	dimeja yang sama, dan skor terendah "diturunkan" begitu seterusnya.			
	Fase 6 : Penghargaan kelompok (*Team recognition*) 1. setelah *tournament* selesai, guru bersama siswa merekap hasil skor yang diperoleh masing-masing kelompok 2. kelompok yang memperoleh skor tertinggi maka akan disebut sebagai kelompok hebat	5 menit	Ceramah, pengamatan	Tertib
Penutup	1. Bersama dengan siswa, guru membuat kesimpulan pelajaran mengenai perkalian 2. Guru memberikan motivasi pada siswa untuk belajar 3. Siswa mendapatkan tugas yang harus dikerjakan dirumah 4. Guru memberikan penguatan kepada siswa dengan tepuk-tepuk tangan 5. Guru menyampaikan rencana pembelajaran di pertemuan selanjutnya 6. Sebagai kejutan siswa diberikan sebuah benda untuk menujang pembelajaran berikutnya 7. Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.	5menit	Ceramah, tanya jawab	Religius, disiplin

I. PENILAIAN

1. Teknik penilaian
   a. Penilaian proses

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

   b. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa
2. Intruksi penilaian (terlampir)

3. Kisi-kisi penilain

No	Indikator	Metode	Teknik dan bentuk soal	Kriteria penilaian
1.	**Kognitif** 1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang 1.3.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian	Tanya jawab Penugasan	Tes tulis (pilihan ganda dan uraian)	Terlampir
2.	**Afektif** 1.3.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.	Pengamatan	Pengamatan	
3	**Psikomotorik** 3.1.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang dengan *Jarimagic* 1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup	Penugasan	Praktek	

Magelang, Maret 2017

Observer

Guru Kelas III

Sarah Endah Wahyuni

Mengetahui

Kepala SDN Rambeanak 2

SUMARTI, S.Pd

NIP.19630725 198806 2 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Rambeanak 2
Tema : Pengalaman
Kelas / Semester : III / 1
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2x35 menit)
Siklus : I
Pertemuan ke : 2

A. Standar Kompetensi

Matematika

2. Melakukan operasi hitung perkalian bilangan sampai tiga angka

IPA

2. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan mahkluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada mahkluk hidup.

B. Kompetensi Dasar

Matematika

1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka

IPA

1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup

C. Indikator

Matematika

Kognitif

1.3.4 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan tumbuhan
1.3.5 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian yang dihubungkan dengan tumbuhan

Afektif

2.3.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.

Psikomotorik

1.3.2 Menghitung perkalian menggunakan *jarimagic*

IPA

Kognitif

1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup

Afektif

1.1.2 Mengenal makhluk hidup dan tak hidup

Psikomotorik

1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup

D. Tujuan Pembelajaran

Matematika

Kognitif

2.3.2 Melalui penugasan siswa mampu menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang dengan tepat

2.3.3 Melalui tanya jawab siswa mampu memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dengan benar

Afektif

2.3.1 Melalui pengamatan dan percobaan siswa mampu mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan tepat.

Psikomotorik

1.3.2 Melalui percobaan siswa mampu menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang dengan teliti.

IPA

Kognitif

1.1.1 Melalui penugasan siswa mampu menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup dengan benar.

Afektif

1.1.2 Melalui pengamatan siswa mampu mengenal makhluk hidup dan tak hidup dengan tepat

Psikomotorik

1.1.2 Melalui kegiatan tanya jawab siswa mampu menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup dengan tepat.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. **Materi pokok**

   a. Matematika

   Perkalian

   b. IPA

   Ciri-ciri makhluk hidup dan makhluk tak hidup

2. **Kisi-kisi Materi Ajar (terlampir)**
3. **Bahan Ajar (terlampir)**

4. **Lembar Kerja Siswa (terlampir)**

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific Methode*

Metode : Penugasan, tanya jawab, pengamatan, demonstrasi, *jarimagic*

Model : Model Kooperatif Tipe TGT *(Teams Games Tournament)*

G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Sumber belajar	Pustaka rujukan	Fajariyah, Nur. 2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.
		Sukamto. 2016. *Lks matematika.* Jakarta : BSE.
		Priyono dan Sayekti, Titik. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam.* Jakarta : CV Grahadi.
	Model pembelajaran	*Team Game Tournament* (TGT)
	Alat pelajaran	Lembar Kerja Siswa (LKS)

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu	Metode	PKB
Pra pendahuluan	1. Peserta didik dan guru berdoa bersama untuk mengawali kegiatan. 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Penyampaikan tema pelajaran dan tujuan pembelajaran	5 menit	Ceramah Tanya jawab	Religius Tertib Disiplin
Pendahuluan	1. Guru memberikn cerita motivasi kepada anak dengan judul “jadilah pintar dan cerdas” yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar 2. Siswa diminta untuk mengamati benda-benda yang ada di sekitar	5 menit	Ceramah Pengamatan	Tertib
Kegiatan inti	**Fase 1** : Persiapan 1. Guru mempersiapkan	5menit	 Ceramah	

	pembelajaran 2. Guru merancang kartu bernomor yang akan digunakan untuk turnment 3. Siswa diminta untuk mempersiapkan alat tulis dan buku pelajaran yang digunakan untuk pembelajaran 4. Siswa diminta untuk berdiri dan melakukan senam otak			Disiplin, Tanggungjawab
	Fase 2 : Pengajaran 1. Guru menjelaskan kembali tentang perkalian dengan menggunakan media gambar yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari 2. Siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan mengenai hal yang belum dipahami 3. Guru mengajarkan metode perkalian *jarimagics* kepada siswa 4. Siswa diminta untuk mempraktekkan metode *jarimagics* tersebut. 5. Siswa yang sudah paham dalam *jarimagic* diminta untuk mengejarkannya kepada teman lain yang belum paham	15 menit	Ceramah Tanya jawab *jarimagic* penugasan	Disiplin, tertib
	Fase 3 : Kerja kelompok (*Team study*) 1. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok 2. Siswa diminta untuk berkumpul dengan kelompoknya 3. siswa diberikan LKS untuk dikerjakan bersama kelompok 4. siswa diminta untuk mengerjakan LKS menggunakan *jarimagic* 5. guru berkeliling mengamati kerja siswa dalam kelompok	10 menit	Ceramah Penugasan *Jarimagic* Tanya jawab	Disiplin, Tanggungjawab

	6. siswa yang membutuhkan bimbingan bisa bertanya langsung kepada guru			
	Fase 4 : Game 1. setiap kelompok mengirimkan perwakilan 1 siswa untuk mengikuti *game.* 2. siswa perwakilan kelompok diminta berada di meja yang telah disiapkan untuk kegiatan permainan 3. guru menyiapkan nomor pertanyaan yang sudah disediakan soalnya dilembar lain. 4. Siswa *game* diminta untuk mengambil nomor-nomor pertanyaan 5. siswa diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai nomor yang telah diambil	10 menit	Ceramah Tanya jawab *Jarimagic*	Tanggungj awab, tertib Tertib Disiplin
	Fase 5 : Tournament (Quizzes) 1. guru meminta siswa untuk kembali ke kelompok masing-masing 2. siswa diminta untuk mendengarkan aturan yang berlaku dalam kegiatan *tournament* 3. Siswa diminta untuk berada di meja yang sudah ditentukan oleh guru sesuai kemampuan siswa perwakilan dari kelompok 4. Guru menentukan pembaca pertama 5. Siswa pembaca pertama mengambil kartu bernmomor dan mengerjakan soal sesuai nomor dengan menggunkan *jarimagic*. 6. Siswa penantang I diminta untuk menyanggah jawaban pembaca atau melewati 7. Siswa yang menjawab benar	20 menit	Ceramah *Jarimagic* Tanya jawab	Disiplin, Tertib Tertib Aktif, tanggungja wab

	maka akan mendapat skor			
	Fase 6 : Penghargaan kelompok (*Team recognition*) 1. setelah kegiatan *tournament* selesai, guru bersama siswa merekap hasil skor yang diperoleh masing-masing kelompok 2. kelompok yang memperoleh skor tertinggi maka akan disebut sebagai kelompok ”Super” dan memperoleh reward dari guru	5 menit	Ceramah, pengamatan	Tertib
Penutup	1. Bersama dengan siswa, guru membuat kesimpulan pelajaran mengenai uang 2. Guru memberikan motivasi pada siswa untuk belajar giat dirumah. 3. Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.	5menit	Ceramah, tanya jawab	Religius, disiplin

I. PENILAIAN

1. Teknik penilaian

a. Penilaian proses

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

b.Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa

2. Intruksi penilaian (terlampir)
3. Kisi-kisi penilaian

No	Indikator	Metode	Teknik dan bentuk soal	Kriteria penilaian
1.	**Kognitif** 1.3.4 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan tumbuhan 1.3.5 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian	Tanya jawab Penugasan	Tes tulis (pilihan ganda dan uraian)	Terlampir

No	Indikator	Metode	Teknik dan bentuk soal	Kriteria penilaian
2.	**Afektif** 1.3.2 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.	Pengamatan	Pengamatan	
3	**Psikomotorik** 3.1.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan tumbuhan	Penugasan	Praktek	

Magelang, Maret 2017

Observer

Guru Kelas III

Sarah Endah Wahyuni

Mengetahui

Kepala SDN Rambeanak 2

SUMARTI, S.Pd

NIP.19630725 198806 2 001

Lampiran 11. Kisi-kisi Materi Ajar Siklus I

KISI-KISI MATERI AJAR

Nama Sekolah : SDN Rambeanak 2

Kelas : III

Tema : **Pengalaman**

SK : **Matematika**

1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

IPA

1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan mahkluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada mahkluk hidup.

No	Indikator	Materi Pokok	Metode	PKB	Sumber belajar
1	**Matematika** (Kognitif) 1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang 1.3.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian	Perkalian	Tanya jawab Penugasan	Percaya diri, tanggung gjawab	Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.
2	(Afektif) 1.3.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.	Perkalian	Demonstrasi	Percaya diri	Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.
3	(Psikomotorik) 1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang	Perkalian	Demonstrasi	Tanggungjawab, disiplin	Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.

	IPA **Kognitif** 1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup	Ciri-ciri makhluk hidup	Penugasan	Teliti, disiplin	Priyono dan Sayekti, Titik. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam.* Jakarta : CV Grahadi.
	Afektif **1.1.2** Mengenal makhluk hidup dan tak hidup	Ciri-ciri makhluk hidup	Pengamatan	Percaya diri, disiplin	Priyono dan Sayekti, Titik. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam.* Jakarta : CV Grahadi.
	Psikomotorik 1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup	Ciri-ciri makhluk hidup	Demonstrasi	Percaya diri	Priyono dan Sayekti, Titik. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam.* Jakarta : CV Grahadi.

KISI-KISI MATERI AJAR

SK : Matematika

1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

IPA

1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan mahkluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada mahkluk hidup.

KD : Matematika

1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka

IPA

1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup

No.	Indikator	Materi Pokok	Metode	Karakter	Sumber
Matematika					
1	Kognitif 1.3.1 Mengenal arti perkalian yang dihubungkan dengan tumbuhan	Perkalian	Ceramah, pengamatan, percobaan, penugasan	Rasa ingin tahun, teliti, disiplin, percaya diri, dan tanggung jawab	Fajariyah, Nur. 2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.
2	Afektif 1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan tumbuhan		Percobaan, pengamatan		
3	Psikomotorik 1.3.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian yang dihubungkan dengan tumbuhan		Penugasan, Diskusi		
IPA					
	Kognitif 1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup	Ciri-ciri makhluk hidup	Penugasan Pengamatan		Priyono dan Sayekti, Titik. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam.* Jakarta : CV Grahadi.
	Afektif 1.1.2 Mengenal makhluk hidup dan tak hidup		Ceramah, diskusi		
	Psikomotorik 1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup		Pengamatan,		

KISI-KISI MATERI AJAR

SK : Matematika

2. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

IPA

2. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan mahkluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada mahkluk hidup.

KD : Matematika

1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka

IPA

1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup

No.	Indikator	Materi Pokok	Metode	Karakter	Sumber
Matematika					
1	Kognitif 1.3.1 Mengenal arti perkalian dengan *jarimagic*	Perkalian	Ceramah, pengamatan, percobaan, penugasan	Rasa ingin tahun, teliti, disiplin, percaya diri, dan tanggung jawab	Fajariyah, Nur. 2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.
2	Afektif 1.3.4 Menghitung perkalian dengan *jarimagic*		Percobaan, pengamatan		
3	Psikomotorik 1.3.5 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian		Penugasan, Diskusi		
IPA					
	Kognitif 1.1.2 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup	Ciri-ciri makhluk hidup	Penugasan Pengamatan		Priyono dan Sayekti, Titik. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam.* Jakarta : CV Grahadi.
	Afektif 1.1.2 Mengenal makhluk hidup dan tak hidup		Ceramah, diskusi		
	Psikomotorik 1.1.1 Menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup dan tak hidup		Pengamatan,		

Lampiran 12. Materi Ajar Siklus I

MATERI AJAR

Siklus I pertemuan 1

Perkalian

ASPEK KOGNITIF

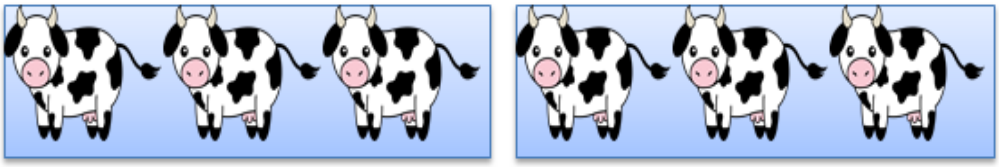
1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang

1.3.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian



Coba perhatikan penjelasan dibawah ini ya !!! ☺ ☺ ☺

1. Ayah akan memotong sapi yang berada di kandang. Masing-masing kandang terdiri dari 3 ekor sapi. Berapakah jumlah sapi yang akan dipotong oleh ayah?



Penyelesaian :

Diketahui : Ada 2 kandang yang berisi sapi. Setiap kandang berisi 3 ekor sapi

Ditanyakan : berapa jumlah sapi yang akan dipotong ayah?

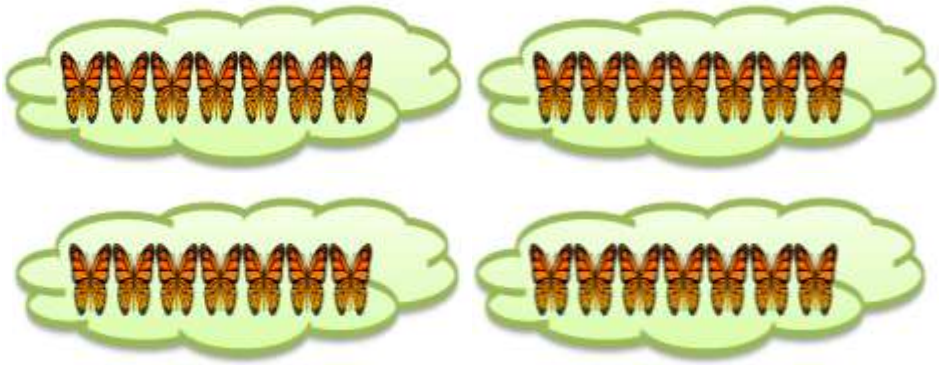
Jawab : Banyak sapi seluruhnya dapat dihitung dengan cara 3+ 3 = 6

Bentuk 3+3 menunjukkan penjumlahan angka 3 sebanyak 2 kali

Jadi, 3+3 dapat ditulis menjadi perkalian 2 x 3 = 6

2. Adik akan menangkap kupu-kupu yang beterbangan di 4 tempat. Masing-masing tempat terdapat 7 kupu-kupu. Berapakah jumlah kupu-kupu yang akan ditangkap adik?

   Untuk menjawab pertanyaan ini perhatikan gambar berikut!



   Penyelesaian :

   Diketahui : Terdapat 4 tempat ladang kupu-kupu, masing-masing ladang terdapat 7 kupu-kupu.

   Ditanyakan : Berapa jumlah kupu-kupu yang akan ditangkap adik?

   Jawab : Kupu-kupu yang terbang di ladang ada = 7 + 7 + 7 = 21

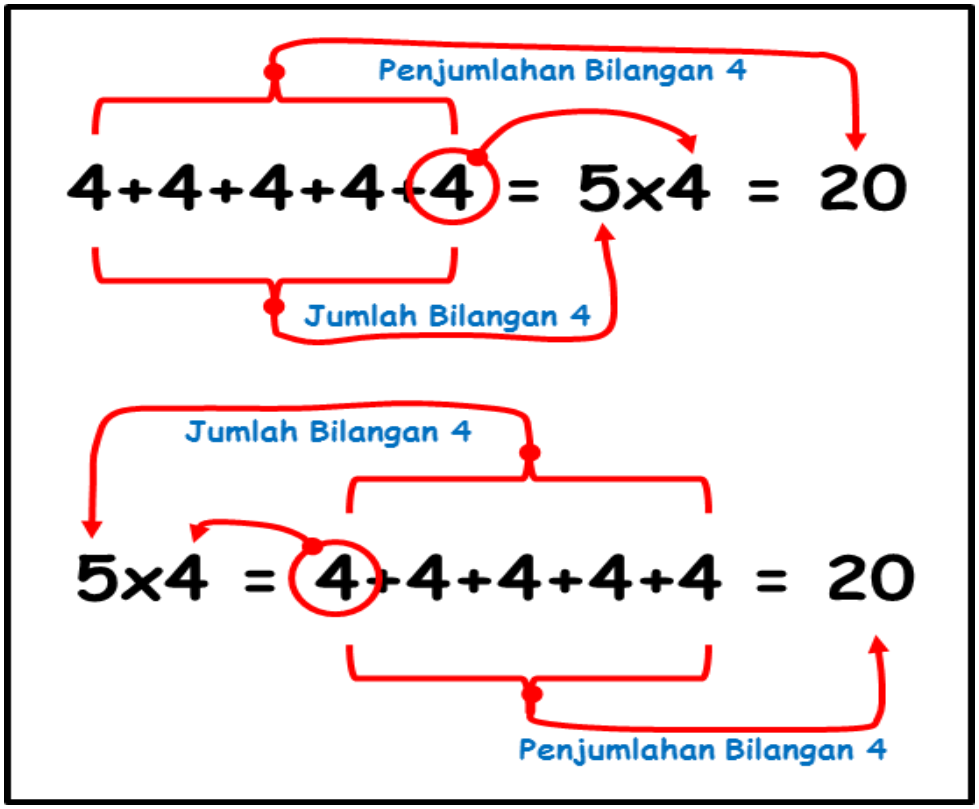
   Penjumlahan lalu diubah ke perkalian menjadi: 7+7+7 = 3 x 7 = 21

   Jadi, jumlah kupu-kupu adalah 21 ekor.

ASPEK AFEKTIF

1.3.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.

Perkalian sebagai penjumlahan berulang, dibawah ini adalah cara atau penjelasanny:



Diingat ya !!!!

Perkalian adalah Penjumlahan berulang

MATERI AJAR

Siklus I pertemuan 2

Perkalian

ASPEK KOGNITIF

1.3.4 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang
1.3.5 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian



Coba perhatikan penjelasan dibawah ini ya !!! ☺ ☺

3. Ibu akan menjual pisang yang baru saja di petik dari kebun sebanyak 5 ikat. Masing-masing ikat pisang terdiri dari 4 buah. Berapakah jumlah sapi yang akan dipotong oleh ayah?



Penyelesaian :
Diketahui : Ada 4 ikat pisang. Setiap ikat pisang berisi 4 buah
Ditanyakan : berapa jumlah buah yang akan dijual ibu?
Jawab : Banyak pisang seluruhnya dapat dihitung dengan cara
4 + 4 + 4+ 4+ 4 = 20
Bentuk 4 + 4 + 4+ 4+ 4 = 20 menunjukkan penjumlahan angka 4 sebanyak 5 kali
Jadi, 4 + 4 + 4+ 4+ 4 = 20 dapat ditulis menjadi perkalian 5 x 4 = 20

4. Fajar akan memetik buah kelapa di 3 tempat, masing-masing tempat terdiri dari 1 pohon. Berapa kali Fajar harus memanjat pohon kelapa?
Untuk menjawab pertanyaan ini perhatikan gambar berikut!



Penyelesaian :

Diketahui : Terdapat 3 tempat kebun kelapa, masing-masing kebun terdiri dari 1 pohon kelapa

Ditanyakan : Berapa kali Fajar harus memanjat pohon kelapa itu?

Jawab : pohon kelapa di kebun ada = 1 + 1 + 1 = 3

Penjumlahan lalu diubah ke perkalian menjadi:

1 + 1 + 1 = 3 x 1 = 3

Jadi, Fajar harus memanjat 3 kali di pohon kelapa.

Lampiran 13. Lembar Penilaian Siklus I

PENILAIAN AFEKTIF

1. Penilaian Sikap spiritual

a. Teknik Penilaian : Observasi
b. Bentuk Instrumen : Lembar observasi
c. Instrumen :

Pedoman Observasi Sikap spiritual

Nama peserta didik :
Kelas/No Absen :

No	Sikap	Skor			
		1	2	3	4
1.	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan sesuatu				
2.	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan				
3.	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat				
4.	Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan saat melihat kebesaran Tuhan				
5.	Merasakan keberadaan dan kebesaran Tuhan saat mempelajari ilmu pengetahuan				

RUBRIK

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Berdo'a	Berdo'a dengan sungguh-sungguh dan khidmat	Berdo'a dengan sungguh-sungguh	Kadang-kadang Berdo'a dengan khidmat	Tidak pernah berdo'a dengan khidmat
Mengucap rasa syukur	Selalu mengucap rasa syukur setiap saat	Sering mengucap rasa syukur	Kadang-kadang mengucap rasa syukur	Tidak pernah mengucap rasa syukur
Memberi salam	Selalu memberikan salam kepada guru	Sering memberikan salam kepada guru	Kadang-kadang memberikan salam kepada guru	Tidak pernah memberikan salam kepada guru
Mengungkapkan kekaguman Kebesaran Allah	Selalu mengungkapkan kekaguman kebesaran Allah	Sering mengungkapkan kekaguman kebesaran Allah	Kadang-kadang mengungkapkan kebesaran Allah	Tidak pernah mengungkapkan kekaguman kebesaran Allah
Merasakan Keberadaan Allah	Selalu merasakan keberadaan Allah	Sering merasakan keberadaan Allah	Kadang-kadang merasakan keberadaan Allah	Tidak pernah merasakan keberadaan Allah

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\textit{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\textit{skor maksimum}} \times 100$$

2. Penilaian Sikap sosial

a. Teknik Penilaian : Penilaian antar peserta didik
b. Bentuk Instrumen : Lembar observasi
c. Instrumen :

Lembar Penilaian antar Peserta Didik

Nama peserta didik yang dinilai :
Kelas/No :

No	Sikap	Skor			
		4	3	2	1
1	Jujur				
2	Santun				
3	Tanggung jawab				
4	Komunikatif				
5	Percaya diri				
6	Cermat				

Catatan :

- Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.
- Setiap hari guru dapat menilai 6 peserta didik atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik di kelas.

RUBRIK

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Jujur	Selalu bersikap jujur	Sering bersikap jujur	Kadang-kadang bersikap jujur	Tidak pernah bersikap jujur
Santun	Selalu bersikap santun	Sering bersikap santun	Kadang-kadang bersikap santun	Tidak pernah bersikap santun
Tanggung jawab	Selalu memiliki sikap tanggung jawab	Sering bersikap tanggung jawab	Kadang-kadang bersikap tanggung jawab	Tidak pernah bersikap tanggungjawab
Komunikatif	Selalu bersikap komunikatif	Sering bersikap komunikatif	Kadang-kadang bersikap komunikatif	Tidak pernah bersikap komunikatif
Percaya diri	Selalu bersikap percaya diri	Sering bersikap percaya diri	Kadang-kadang bersikap percaya diri	Tidak pernah bersikap percaya diri

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\textit{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\textit{skor maksimum}} \times 100$$

PENILAIAN PSIKOMOTORIK

1.3.2 Menghitung perkalian dengan *jarimagic*

Teknik Penilaian : Observasi
Bentuk Instrumen : Lembar observasi
Instrumen :

Pedoman observasi
Nama peserta didik :
Kelas/No Absen :

No	Psikomotorik	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesanggupan dalam mempraktekkan *jarimagic*				
2.	Kemampuan dalam mempraktekkan *jarimagic*				

RUBRIK

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Kesanggupan	Memiliki kesanggupan dalam memperagakan metode jarimagic dengan baik tanpa ditunjuk	Memiliki kesanggupan dalam memperagakan metode jarimagic dengan baik dan ditunjuk	Memiliki kesanggupan dalam memperagakan metode jarimagic dengan cukup baik	Belum memiliki kesanggupan dalam memperagakan metode jarimagic
Kemampuan	Kemampuan dalam berhitung perkalian dengan benar dan cepat	Kemampuan dalam berhitung perkalian dengan benar	Kurang memiliki kemampuan dalam berhitung perkalian dengan benar	Kemampuan dalam berhitung perkalian belum benar

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\textit{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\textit{skor maksimum}} \times 100$$

Lampiran 14. Lembar Kerja Siswa Siklus I

LKS GEMPAR

GEMAR MATEMATIKA PERKALIAN

KELAS III





KELOMPOK :

NAMA ANGGOTA : 1.

2.

3.

4.

LKS

(LEMBAR KERJA SISWA)

Satuan pendidikan : SDN Rambeanak 2

Kelas / semester : III (Tiga) / I (satu)

Tema **:** Pengalaman

Alokasi waktu : 2 x 35 menit

SK : 1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

KD : 1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka

INDIKATOR :

Kognitif

1.3.3 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang

1.3.4 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian

Afektif

1.3.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.

Psikomotorik

1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang

SUMBER BELAJAR

a. Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.

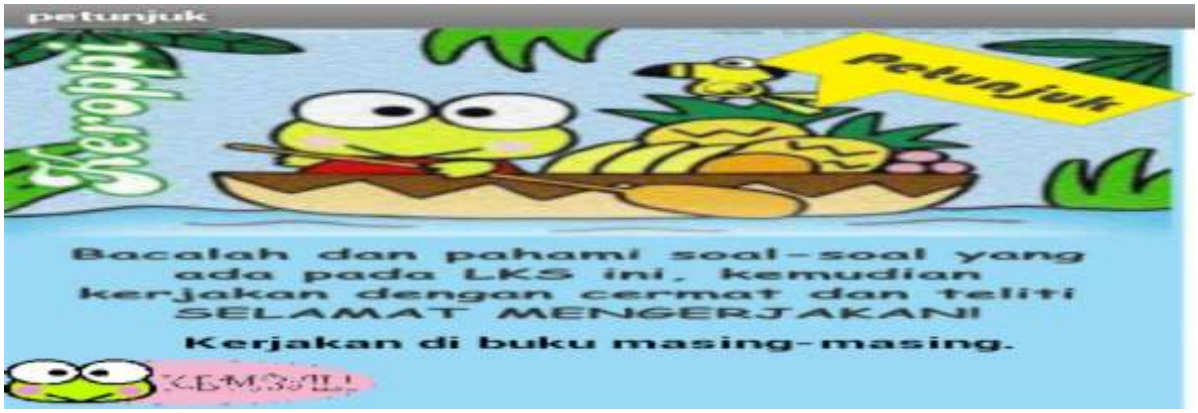
b. Sukamto. 2016. *LKS Matematika.* Jakarta : BSE.

ALAT DAN BAHAN :

1. Lembar kerja
2. Pensil
3. Bolpoin
4. Penghapus

PETUNJUK

1. Baca secara cermat sebelum anda mengerjakan tugas
2. Kerjakan setiap langkah sesuai tugas
3. Kumpulkan laporan hasil kerja



LANGKAH KERJA

1. Buatlah kelompok masing-masing terdiri dari 5 orang
2. Persiapkan alat dan bahan yang telah diperintahkan oleh guru
3. Siapkan selembar kertas kerja yang telah diberikan guru di meja
4. Jawablah pertanyaan besama teman sekelompok dalam lembar kerja tersebut

Nama Kelompok : **No :**

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar !!!

1. Lambang perkalian jumlah kaki ayam berikut adalah ....



..... x ..... =

Bentuk penjumlahan berulang ..... = ...

2. Perkalian adalah ..... berulang

3. Lambang perkalian jumlah bebek di kandang adalah .....



..... x ..... =

Bentuk penjumlahan berulang .....=.....

4. Lambang perkalian jumlah kaki sapi berikut adalah ....



..... x..... =

Bentuk penjumlahan berulang .....=.....

5. Lambang perkalian jumlah ekor monyet berikut .....



..... x.....

Bentuk penjumlahan berulang = ...=.....

KUNCI JAWABAN LKS

1. Lambang perkalian jumlah kaki ayam berikut adalah ....

   4 x 2 = 

   Bentuk penjumlahan berulang 2 + 2 + 2 + 2 = 8

2. Perkalian adalah penjumlahan berulang

3. Lambang perkalian jumlah bebek di kandang adalah

   3 x 6 = 

   Bentuk penjumlahan berulang 6 + 6 + 6 = 24

4. Lambang perkalian jumlah kaki sapi berikut adalah

   5 x 4 = 

   Bentuk penjumlahan berulang 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20

5. Lambang perkalian jumlah ekor monyet berikut .....

   8 x 1 

   Bentuk penjumlahan berulang = 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 +1 = 8

SKOR= JUMLAH BENAR X 20

Menghubungkan lambang bilangan perkalian *Jarimagics*

Nama :

Tanggal :



63



42



72



20



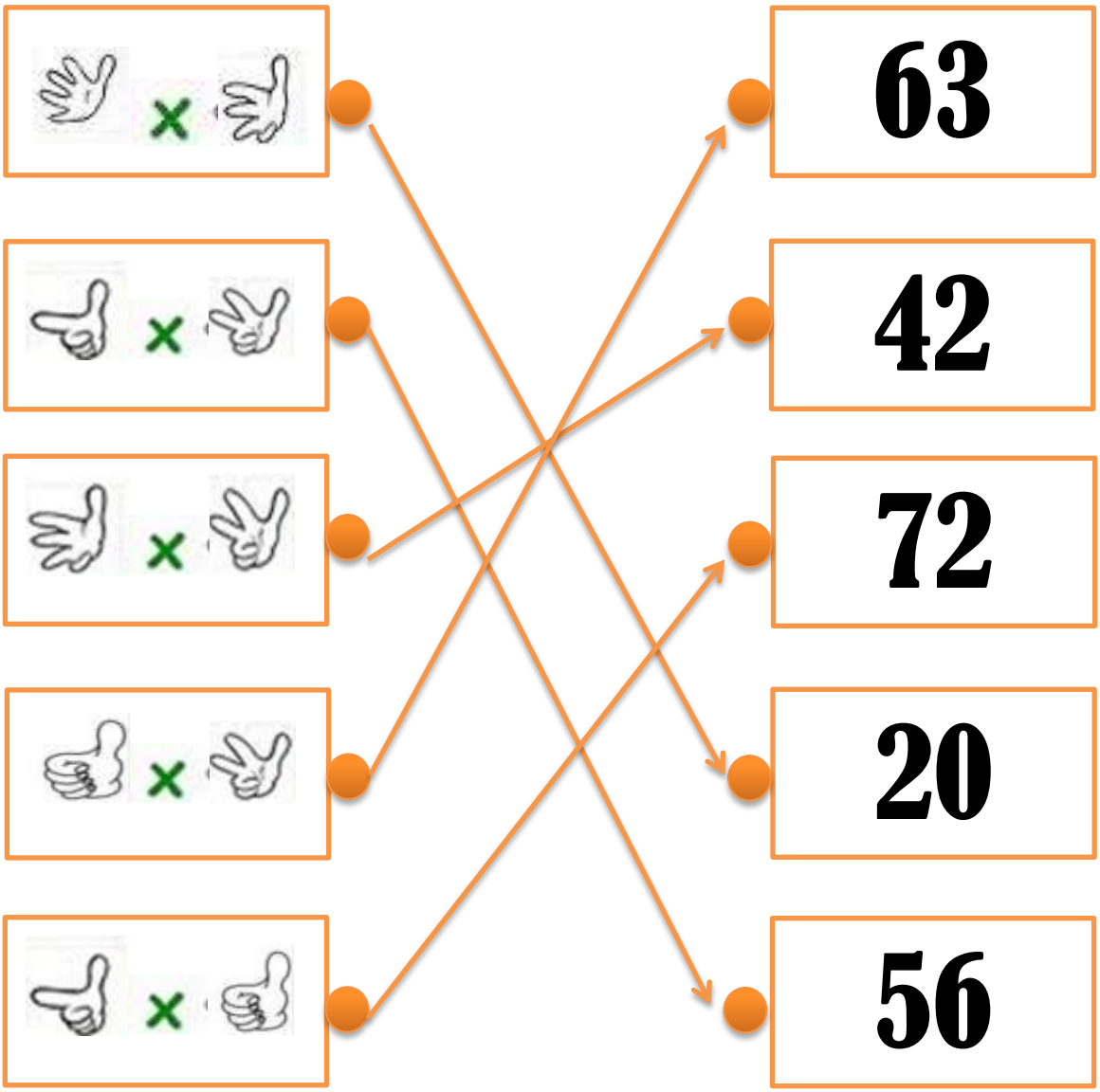
56

Kunci soal LKS

Menghubungkan lambang bilangan perkalian *Jarimagics*

Nama :

Tanggal :



SKOR= JUMLAH BENAR X 20

Lampiran 15. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I

KISI – KISI SOAL EVALUASI MATEMATIKA

Siklus I pertemuan 1

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar
Alokasi Waktu : Menit

Tema : Pengalaman
Jumlah Soal : 5 Soal

Kurikulum : KTSP 2006

SK	KD	Materi	Kelas / smt	Indikator soal	Ranah	Bentuk tes	No soal
Matematika 1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka **IPA** 1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan mahkluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada mahkluk hidup.	**Matematika** 1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka **IPA** 1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup	Perkalian Ciri-ciri makhluk hidup	III / 1	1.3.3 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang	C1	Isian	1
				1.3.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.	C2	Isian	2
				1.3.4 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian	C1	Isian	3
				1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang	C2	Isian	4
				1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan binatang	C1	Isian	5

KISI – KISI SOAL

Siklus I pertemuan 2

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar
Alokasi Waktu : Menit

Tema : Pengalaman
Jumlah Soal : 15 Soal

Kurikulum : KTSP 2006

SK	KD	Materi	Kelas / smt	Indikator soal	Ranah	Bentuk tes	No soal
Matematika 1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka	**Matematika** 1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka	Perkalian	III / 1	1.3.1 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.	C1	Pilihan ganda , isian	1, 2, 6, 11, 13
				1.3.2 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan tumbuhan	C2	Pilihan ganda Isian	7, 8, 12. 14
				1.3.3 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian	C1	Isian	3, 4, 5, 9, 10, 15
IPA 1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan mahkluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada mahkluk hidup.	**IPA** 1.1 Mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup	Ciri-ciri makhluk hidup					

Lampiran 16. Lembar Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban Siklus I

SOAL EVALUASI

Siklus I pertemuan 1

Nama :

No absen :

Tulislah perkalian dari soal cerita tersebut dan tulislah hasil akhirnya!

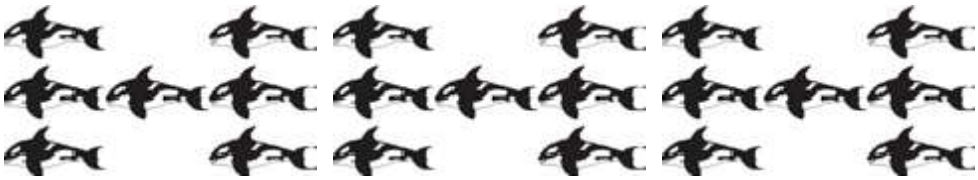
1. 6 x 8 = ...

   Berapakah hasil kali dari operasi hitung di atas .....

2. Tulislah bentuk dari perkalian berikut

   7 x 9 = ... + ...+.....+.....+.....+.....+.....=.....

3. Ada 6 kelompok ikan. Setiap kelompok terdapat 7 ikan. Jumlah ikan seluruhnya...





. . . . x . . . . = ...

4. Pak Arfin mempunyai 7 kandang ayam.

   Setiap kandang terdapat 8 ekor ayam.

   Jumlah seluruh ayam Pak Arfin adalah.....

   . . . . x . . . . = ...

5. Aji mempunyai 6 kelompok mobil.

   Setiap kelompok terdapat 9 mobil.

   Jumlah mobil seluruhnya adalah.....

   . . . . x . . . . = ...

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

1. 6 x 8 = 48

2. 7 x 9 = 9+9+9+9+9+9+9=54

3. Ada 6 kelompok ikan. Setiap kelompok terdapat 7 ikan. Jumlah ikan seluruhnya adalah 6 x 7 = 42

4. Pak Arfin mempunyai 7 kandang ayam.

   Setiap kandang terdapat 8 ekor ayam.

   Jumlah seluruh ayam Pak Arfin adalah 7 x 8 = 56

5. Aji mempunyai 6 kelompok mobil.

Setiap kelompok terdapat 9 mobil.

Jumlah mobil seluruhnya adalah 6 x 9 = 54



SOAL EVALUASI

Siklus I pertemuan 2

Nama :

Kelas :

Ayo kerjakan soal berikut dengan benar menggunakan jari-jari tangan!

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

1. Perkalian adalah .....
   a. Penjumlahan yang berulang
   b. Pengurangan bilangan
   c. Pembagian bilangan
2. Ada 2 buah keranjang, masing-masing keranjang ada 4 buah, jumlah buah seluruhnya adalah ..... kaki.
   a. 4+4
   b. 2+2+2+2
   c. 4+2
3. Ada 3 kelompok apel, masing-masing kelompok berisi 4 apel, jumlah apel seluruhnya adalah.....
   a. 4+4+4
   b. 3+3+3
   c. 4+3+4+3
4. Ibu mempunyai 2 buah keranjang terong, masing-masing keranjang terdapat 2 buah terong, jumlah terong milik ibu adalah.....
   a. 2
   b. 4
   c. 8
5. Ayah mempunyai 5 pohon mangga. Setiap pohon mangga berbuah 4 butir. Jumlah seluruh mangga milik Ayah adalah ..... butir.
   a. 25
   b. 15
   c. 20

II. Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang tepat!

6. Bentuk perkalian dari 7 + 7 + 7 + 7 adalah....
7. Hasil dari 13 x 4 adalah....
8. Hasil dari 16 x 7 adalah....
9. Paman memiliki 10 buah keranjang. Masing–masing keranjang berisi 1 durian. Jadi, durian milik paman ada...buah.
10. Dimas membeli buku tulis 8 pak. 1 pak berisi 12 buku. Jumlah buku tulisyang dibeli Dimas adalah....

III. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan tepat!

11. Buatlah bentuk penjumlahan dari 8 x 7!
12. Tentukan hasil dari 18 x 3 dengan cara bersusun pendek!
13. Tuliskan bentuk perkalian dari 9 + 9 + 9 + 9 !
14. Di SD Mungkid terdapat 6 ruang kelas. Masing – masing kelas terdiri dari 20 siswa. Berapakah jumlah siswa SD Mungkid?
15. Bibi membeli 3 kaleng permen. Masing-masing kaleng berisi 25 bungkus permen. Berapa bungkus permen yang dibeli bibi?

Kunci jawaban dan penskoran

Kunci jawaban	Skor
Romawi I 1. A 2. A 3. A 4. C 5. C	Apabila jawaban benar skor 1, Bila jawaban salah skor 0
Romawi II 6. 54 x 7 7. 52 8. 112 9. 10 10. 96	Apabila jawaban benar skor 2, bila jawaban salah skor 0
Romawi III 11. 8 x 7 = 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 12. 18 3 x 54 Jadi hasil dari 18 x 3 adalah 54 13. 4 x 9 = 36 14. 6 x 20 = 120 Jadi, jumlah siswa SD Mungkid seluruhnya adalah 120 siswa 15. 3 x 25 = 75 Jadi, permen yang dibeli bibi ada 75 bungkus	apabila jawaban benar skor 3, hampir benar skor 2, salah tapi dikerjakan skor 1, salah dan tidak dikerjakan skor 0.

Jumlah skor maksimal:

I. 10 x 1 = 10
II. 5 x 2 = 10
III. 5 x 3 = 15 +
35

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kunci jawaban dan penskoran

Kunci jawaban	Skor
Romawi I 1. C 2. C 3. A 4. B 5. C	Apabila jawaban benar skor 1, Bila jawaban salah skor 0
Romawi II 6. 9 x 31 7. 84 8. 130 9. 210 10. 100	Apabila jawaban benar skor 2, bila jawaban salah skor 0
Romawi III 11. 23 + 23 + 23 + 23 12. $\frac{38}{\frac{6}{234}}\times$ 13. 8 X 26 14. 320 15. $\frac{134}{\frac{5}{670}}\times$	apabila jawaban benar skor 3, hampir benar skor 2, salah tapi dikerjakan skor 1, salah dan tidak dikerjakan skor 0.

Jumlah skor maksimal:

IV. 10 x 1 = 10
V. 5 x 2 = 10
VI. 5 x 3 = 15 +
35

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Rambeanak 2
Tema : Pengalaman
Kelas / Semester : III / 1
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2x35 menit)
Siklus : II
Pertemuan ke : 1

A. Standar Kompetensi

Matematika

3. Melakukan operasi hitung perkalian bilangan sampai tiga angka

IPS

3. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.

B. Kompetensi Dasar

Matematika

1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka

IPS

1.4 Melakukan kerja sama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan/ desa

C. Indikator

Matematika

Kognitif

1.3.4 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian
1.3.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka

Afektif

1.3.4 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian

Psikomotorik

1.3.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka

IPS

Kognitif

1.4.1 Mengidentifikasi bentuk-bentuk kerjasama yang terjadi di lingkungan rumah, sekolah dan desa

Afektif

1.4.1 Mengidentifikasi bentuk-bentuk kerjasama yang terjadi di lingkungan rumah, sekolah dan desa

Psikomotorik

1.4.2 Menceritakan pengalaman siswa dalam melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah dan desa

D. Tujuan Pembelajaran

Matematika

Kognitif

1.3.4 Melalui penugasan siswa dapat menggunakan sifat operasi hitung perkalian dengan tepat.

1.3.5 Melalui tanya jawab dan *jarimagic* siswa dapat mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka dengan benar.

Afektif

1.3.4 Melalui pengamatan siswa dapat menggunakan sifat operasi hitung perkalian dengan teliti

Psikomotorik

1.3.5 Melalui demonstrasi ssiwa dapat mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka dengan tepat.

IPS

Kognitif

1.4.1 Melalui penugasan dan tanya jawab siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk kerjasama yang terjadi di lingkungan rumah, sekolah dan desa dengan benar.

Afektif

1.4.1 Melalui pengamatan siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk kerjasama yang terjadi di lingkungan rumah, sekolah dan desa dengan benar.

Psikomotorik

1.4.2 Melalui demonstrasi siswa dapat menceritakan pengalaman siswa dalam melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah dan desa dengan benar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi pokok

a. Matematika
Perkalian

b. IPS
Kerjasama di lingkungan rumah, sekolah dan desa

2. **Kisi-kisi Materi Ajar (terlampir)**
3. **Bahan Ajar (terlampir)**
4. **Lembar Kerja Siswa (terlampir)**

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific Methode*

Metode : Penugasan, tanya jawab, pengamatan, demonstrasi, *jarimagic*

Model : Model Kooperatif Tipe TGT *(Teams Games Tournament)*

G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Sumber belajar	Pustaka rujukan	Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.
		Sukamto. 2016. *Lks matematika.* Jakarta : BSE.
	Model Pembelajaran	*Team Game Tournament* (TGT)
	Media Pembelajaran	Lembar Kerja Siswa (LKS), media gambar

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu	Metode	PKB
Pra pendahuluan	1. Peserta didik dan guru berdoa bersama untuk mengawali kegiatan. 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Penyampaikan tema pelajaran dan tujuan pembelajaran	5 menit	Ceramah Tanya jawab	Religius Tertib Disiplin
Pendahuluan	1. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama 2. Guru mengajak siswa untuk senam otak bersama 3. Siswa diminta untuk mengamati benda-benda yang ada di sekitar	5 menit	Ceramah Pengamatan	Tertib
Kegiatan inti	**Fase 1** : Persiapan 1. Guru mempersiapkan pembelajaran 2. Guru merancang kartu	5 menit	Ceramah	Disiplin, Tanggungjawab

	bernomor yang akan digunakan untuk tournment 3. Siswa dan guru bersama-sama untuk menata bangku yang akan digunakan untuk kegiatan turnament			
	Fase 2 : Pengajaran 1. Guru menjelaskan tentang Sifat-sifat perkalian 2. Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru 3. Guru mengaitkan materi kerjasama di lingkungan rumah dengan perkalian 4. Siswa diminta untuk menghitung jumlah kerjasama di lingkungan sekolah 5. Guru menjelaskan cara menghitung perkalian dengan susun 6. Guru mengajarkan kembali metode perkalian *jarimagic* kepada siswa 7. Siswa diminta untuk mempraktekkan metode *jarimagic* dengan cara susun 8. Siswa yang sudah paham diminta untuk mengajarkan metode *jarimagic* kepada siswa yang belum paham. 9. Guru mengajarkan metode *jarimagic* bagi siswa yang belum paham dengan bimbingan pribadi.	15 menit	Ceramah Tanya jawab *Jarimagic* Percobaan Tanya jawab *Jarimagic*	Disiplin, tertib
	Fase 3 : Kerja kelompok (*Team study*) 1. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok 2. Siswa diminta untuk berkumpul dengan kelompoknya	10 menit	Ceramah	Disiplin,

	3. siswa diberikan LKS untuk dikerjakan bersama kelompok 4. siswa diminta untuk mengerjakan soal menggunakan *jarimagic* 5. guru berkeliling mengamati kerja siswa dalam kelompok 6. siswa yang membutuhkan bimbingan bisa bertanya langsung kepada guru		Penugasan *Jarimagic* Tanya jawab	Tanggungjawab
	Fase 4 : Game 1. siswa dalam kelompok diminta untuk menjadi perwakilan permainan 2. siswa perwakilan kelompok diminta berada di meja yang telah disiapkan untuk kegiatan permainan 3. guru menyiapkan kartu bernomor dan soal yang sesuai dengan nomor 4. siswa yang mengikuti game diminta untuk menjawab pertanyaan	10 menit	Ceramah Tanya jawab *Jarimagic*	Tanggungjawab, tertib Tertib Disiplin
	Fase 5 : *Tournament (Quizzes)* 1. Guru membacakan aturan yang berlaku dalam kegiatan turnament 2. Siswa diminta untuk berada di meja yang sudah ditentukan oleh guru sesuai kemampuan siswa perwakilan dari kelompok 3. Guru menentukan pembaca pertama 4. Siswa pembaca pertama mengambil kartu bernmomor dan mengerjakan soal sesuai nomor dengan menggunakan *jarimagic.* 5. Siswa penantang I diminta untuk menyanggah jawaban pembaca atau melewati 6. Siswa yang menjawab benar	20 menit	Ceramah Permainan *Jarimagic* Tanya jawab	Disiplin, Tertib Tertib Aktif, tanggungjawab

	maka akan mendapat skor			
	Fase 6 : Penghargaan kelompok (*Team recognition*) 1. setelah quis selesai, guru bersama siswa merekap hasil skor yang diperoleh masing-masing kelompok 2. kelompok yang memperoleh skor tertinggi maka akan disebut sebagai kelompok hebat	5 menit	Ceramah, pengamatan	Tertib
Penutup	1. Bersama dengan siswa, guru membuat kesimpulan pelajaran mengenai uang 2. Guru memberikan motivasi pada siswa untuk belajar giat dirumah. 3. Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.	5menit	Ceramah, tanya jawab	Religius, disiplin

I. PENILAIAN

1. Teknik penilaian

a. Penilaian proses

Menggunakan format pengamata dilakukan dalam kegiatan

pembelajaran sejak dari awal sampai akhir.

a. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa

2. Intruksi penilaian (terlampir)
3. Kisi-kisi penilaian

No	Indikator	Metode	Teknik dan bentuk soal	Kriteria penilaian
1.	**Kognitif** 1.3.4 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian 1.3.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka	Tanya jawab Penugasan	Tes tulis (pilihan ganda dan uraian)	Terlampir
2.	**Afektif** 1.3.4 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian	Pengamatan	Pengamatan	

3	**Psikomotorik** 1.3.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka	*Jarimagic*	Praktek	

Magelang, Maret 2017

Observer

Guru Kelas III

Sarah Endah Wahyuni

Mengetahui

Kepala SDN Rambeanak 2

SUMARTI, S.Pd

NIP.19630725 198806 2 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Rambeanak 2
Tema : Pengalaman
Kelas / Semester : III / 1
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2x35 menit)
Siklus : II
Pertemuan ke : 2

A. Standar Kompetensi

Matematika

1. Melakukan operasi hitung perkalian bilangan sampai tiga angka

IPS

1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.

B. Kompetensi Dasar

Matematika

1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka

IPS

1.4 Melakukan kerja sama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan/ desa

C. Indikator

Matematika

Kognitif

1.3.4 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian

1.3.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka dengan cara susun

Afektif

1.3.4 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian

Psikomotorik

1.3.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka dengan cara susun

IPS

Kognitif

1.4.1 Mengidentifikasi bentuk-bentuk kerjasama yang terjadi di lingkungan rumah, sekolah dan desa

Afektif

1.4.1 Mengidentifikasi bentuk-bentuk kerjasama yang terjadi di lingkungan rumah, sekolah dan desa

Psikomotorik

1.4.2 Menceritakan pengalaman siswa dalam melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah dan desa

D. Tujuan Pembelajaran

Matematika

Kognitif

1.3.4 Melalui penugasan siswa dapat menggunakan sifat operasi hitung perkalian dengan cara susun dengan tepat.

1.3.5 Melalui tanya jawab dan *jarimagic* siswa dapat mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka dengan benar.

Afektif

1.3.4 Melalui pengamatan siswa dapat menggunakan sifat operasi hitung perkalian susun dengan teliti

Psikomotorik

1.3.5 Melalui demonstrasi ssiwa dapat mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka dengan tepat.

IPS

Kognitif

1.4.1 Melalui penugasan dan tanya jawab siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk kerjasama yang terjadi di lingkungan rumah, sekolah dan desa dengan benar.

Afektif

1.4.1 Melalui pengamatan siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk kerjasama yang terjadi di lingkungan rumah, sekolah dan desa dengan benar.

Psikomotorik

1.4.2 Melalui demonstrasi siswa dapat menceritakan pengalaman siswa dalam melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah dan desa dengan benar.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi pokok

a. Matematika

Perkalian

b. IPS

Kerjasama di lingkungan rumah, sekolah dan desa

2. **Kisi-kisi Materi Ajar (terlampir)**
3. **Bahan Ajar (terlampir)**
4. **Lembar Kerja Siswa (terlampir)**

F. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific Methode*

Metode : Penugasan, tanya jawab, pengamatan, demonstrasi, *jarimagic*

Model : Model Kooperatif Tipe TGT *(Teams Games Tournament)*

G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Sumber belajar	Pustaka rujukan	Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.
		Sukamto. 2016. *Lks matematika.* Jakarta : BSE.
	Model Pembelajaran	*Team Game Tournament* (TGT)
	Media Pembelajaran	Lembar Kerja Siswa (LKS), benda-benda konkret

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu	Metode	PKB
Pra pendahuluan	1. Peserta didik dan guru berdoa bersama untuk mengawali kegiatan. 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Penyampaikan tema pelajaran dan tujuan pembelajaran	5 menit	Ceramah Tanya jawab	Religius Tertib Disiplin
Pendahuluan	1. Guru mengajak siswa senam otak dan mendengarkan cerita motivasi dari guru 2. Siswa diberikan cerita motivasi 3. Siswa diminta untuk menghitung jumlah benda-benda yang ada di sekitar	5 menit	Ceramah Pengamatan	Tertib
Kegiatan inti	**Fase 1** : Persiapan 1. Guru mempersiapkan pembelajaran 2. Guru mempersiapkan dan	5 menit	Ceramah	Disiplin, Tanggungjawab

	menata beberapa kartu soal dan soal evaluasi yang akan dilaksanakan pada saat pembelajaran			
	Fase 2 : Pengajaran 1. Guru menjelaskan tentang perkalian dengan cara susun 2. Guru menjelaskan menggunakan materi perkalian menggunakan nyanyian 3. Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan guru 4. Guru meminta siswa menyebutkan kerjasama di lingkungan sekolah 5. Siswa diminta untuk menghitung jumlah kerjasama di lingkungan sekolah 6. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan. 7. Guru mengajarkan metode perkalian *jarimagic* kepada siswa yang diaplikasikan dengan perkalian cara susun 8. Siswa diminta untuk mempraktekkan metode *jarimagic* tersebut dan mengajarkan pada temannya	15 menit	Ceramah Tanya jawab *Jarimagic* Percobaan Tanya jawab *Jarimagic*	Disiplin, tertib
	Fase 3 : Kerja kelompok (*Team study*) 1. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok heterogen 2. Siswa diminta untuk berkumpul dengan kelompoknya 3. siswa diberikan LKS untuk dikerjakan bersama kelompok 4. siswa diminta untuk mengerjakan soal menggunakan *jarimagic* 5. guru berkeliling mengamati kerja siswa dalam kelompok	10 menit	Ceramah Penugasan *Jarimagic*	Disiplin, Tanggungjawab

	6. siswa yang membutuhkan bimbingan bisa bertanya langsung kepada guru		Tanya jawab	
	Fase 4 : Game 1. siswa dalam kelompok diminta untuk menjadi perwakilan permainan di meja masing-masing 2. siswa perwakilan kelompok diminta berada di meja yang telah disiapkan untuk kegiatan permainan 3. guru memberikan kartu bernomor kepada siswa 4. siswa yang yang mengikuti game diminta untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh teman satu meja 5. siswa kembali ke kelompoknya masing-masing	10 menit	Ceramah Tanya jawab *Jarimagic*	Tanggungjawab, tertib Tertib Disiplin
	Fase 5 : *Tournament (Quizzes)* 1. Guru membacakan aturan yang berlaku dalam kegiatan turnament 2. Siswa kembali diminta untuk berada di meja yang sudah ditentukan oleh guru sesuai kemampuan siswa perwakilan dari kelompok 3. Guru menentukan pembaca pertama 4. Siswa pembaca pertama mengambil kartu bernmomor dan mengerjakan soal sesuai nomor dengan menggunakan *jarimagic*. 5. Siswa penantang I diminta untuk menyanggah jawaban pembaca atau melewati **6.** Siswa yang menjawab benar maka akan mendapat skor	20 menit	Ceramah Permainan *Jarimagic* Tanya jawab	Disiplin, Tertib Tertib Aktif, tanggungjawab
	Fase 6 : Penghargaan kelompok (*Team recognition*) 1. setelah quis selesai, guru	5 menit	Ceramah, pengamata	Tertib

	bersama siswa merekap hasil skor yang diperoleh masing-masing kelompok 2. kelompok yang memperoleh skor tertinggi maka akan disebut sebagai kelompok Super, tim terbaik kedua akan menjadi tim Sangat baik, dan tim terbaik ketiga akan menjadi tim Baik		n	
Penutup	1. Bersama dengan siswa, guru membuat kesimpulan pelajaran mengenai perkalian 2. Guru memberikan motivasi pada siswa untuk belajar giat dirumah. 3. Guru dan siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.	5menit	Ceramah, tanya jawab	Religius, disiplin

I. PENILAIAN

1. Teknik penilaian

Penilaian proses

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

Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa

2. Intruksi penilaian (terlampir)
3. Kisi-kisi penilaian

No	Indikator	Metode	Teknik dan bentuk soal	Kriteria penilaian
1.	**Kognitif** 1.3.6 Menggunakanhitung perkalian cara susun 1.3.7 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka	Tanya jawab Penugasan	Tes tulis (pilihan ganda dan uraian)	Terlampir
2.	**Afektif** 1.3.4 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian dengan cara susun	Pengamatan	Pengamatan	
3	**Psikomotorik** 1.3.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka	*Jarimagic*	Praktek	

Magelang, Maret 2017

Observer

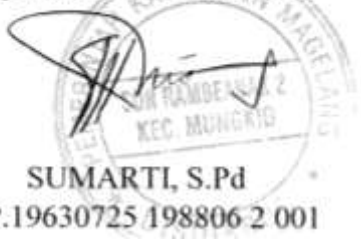
Guru Kelas III



Sarah Endah Wahyuni

Mengetahui

Kepala SDN Rambeanak 2



SUMARTI, S.Pd

NIP.19630725 198806 2 001

Lampiran 18. Kisi-Kisi Materi Ajar Siklus II

KISI-KISI MATERI AJAR

Nama Sekolah **:** SDN Rambeanak 2

Kelas **:** III

Tema : Pengalaman

SK **:** **Matematika**
1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

IPS
1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.

KD **:** **Matematika**
1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka

IPS
1.4 Melakukan kerja sama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan/ desa

No	Indikator	Materi Pokok	Metode	PKB	Sumber belajar
1	(Kognitif) 1.3.4 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian 1.3.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka 1.4.1Mengidentifikasi bentuk-bentuk kerjasama yang terjadi di lingkungan rumah, sekolah dan desa	Perkalian Bentuk kerjasama	Tanya jawab Penugasan	Percaya diri, tanggung jawab	Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.
2	(Afektif) 1.3.4 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian 1.4.1 Mengidentifikasi bentuk-bentuk kerjasama yang terjadi di lingkungan	Perkalian Bentuk-bentuk kerjasama	Pengamatan, percobaan	Percaya diri, teliti, cermat	Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.

	rumah, sekolah dan desa				
3	(Psikomotorik) 1.3.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka 1.4.2 Menceritakan pengalaman siswa dalam melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah dan desa	Perkalian Bentuk-bentuk kerjasama	*Jarimagic*, ceramah, penugasan	Tanggung gjawab, disiplin	Fajariyah, Nur.2008. *Cerdas Berhitung Matematika.* Jakarta : Pusat perbukuan.

Lampiran 19. Materi Ajar Siklus II

Materi Ajar Siklus II Pertemuan I





Mari belajar perkalian dan kerjasama !!!

Sifat Perkalian

1. Sifat komutatif

Sifat Komutatif juga disebut dengan sifat pertukaran. Sifat Komutatif tidak berlaku untuk Pengurangan dan Pembagian karna hasilnya tidak sama. Komutatif dapat di rumuskan Sebagai berikut :

a + b = b + a

Dimana : a dan b bilangan bulat

(a x b = b x a)

Contoh

Contoh Sifat komutatif dalam Penjumlahan

2 + 3 = 5

dan kita tukar tempatnya seperti dibawah ini :

3 + 2 = 5

Dan hasilnya tetap sama, yaitu 5. Maka Hukum Komutatif berlaku untuk operasi hitung penjumlahan.

2. Sifat Assosiatif

Sifat Asosiatif dinamakan dengan Sifat Pengelompokan. Sifat Assosiatif dapat dirumuskan sebagai berikut :

$(a + b) + c = a + (b + c)$ dan

$(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$

Contoh :

Contoh sifat asosiatif dalam penjumlahan:

$(2 + 3) + 4 = 5 + 4 = 9$

$2 + (3 + 4) = 2 + 7 = 9$

Maka, $(2 + 3) + 4 = 2 + (3 + 4)$

3. Sifat Distributif

Sifat Distributif adalah menggabungkan dengan cara mengkombinasikan bilangan. Sifat distributif juga di sebut dengan sifat penyebaran. Sifat Distributif di rumuskan sebagai berikut :

$a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$

$a \times (b - c) = (a \times b) - (a \times c)$

Contoh

Contoh Sifat Distributif

$2 \times (3 + 4) = (2 \times 3) + (2 \times 4)$

Maka :

$2 \times (3 + 4) = 2 \times 7 = 14$

$(2 \times 3) + (2 \times 4) = 6 + 8 = 14$

Jadi, $2 \times (3 + 4) = (2 \times 3) + (2 \times 4)$

Perlu diingat !

Sifat asosiatif yaitu sifat pengelompokkan

Sifat komutatif yaitu sifat pertukaran

Sifat distributif yaitu sifat menggabungkan

Dalam materi sifat-sifat perkalian ini dijadikan sebagai penilaian aspek kognitif dan afektif bagi siswa



siapa yang tahu tentang kerjasama?

KERJASAMA

Pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama

Berikut bentuk-bentuk kerjasama :

a. **Kerja sama di lingkungan rumah**



Kerja sama membersihkan rumah

b. **Kerja sama di lingkungan sekolah**



Kepala Sekolah



Ibu Guru

c. **Kerja sama di lingkungan keluarga**



Gotong royong membersihkan selokan

Dalam materi perkalian dengan cara susun ini dijadikan sebagai penilaian aspek kognitif dan psikomotorik bagi siswa

Materi Ajar Siklus II Pertemuan 2



Mari belajar perkalian dan keriasama !!!

Pernahkah kalian melaksanakan kerjasama?

Mari kita pelajari bersama tentang perkalian susun ☺ ☺

Cara mengalikan bilangan dua angka dengan satu angka

1 x 23 atau 23 x 1
Cara perkalian susun :
digit 23 lebih banyak, maka sebaiknya 23 di letakkan di atas :
langkah pertama, hitung dulu 3 x 1 hasinya 3

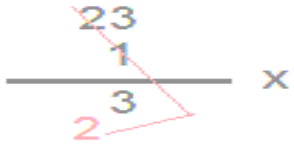
$$\begin{array}{r} 23 \\ 1 \\ \hline 3 \end{array} \times$$

Langkah berikutnya adalah hitung 20 x 1 hasilnya 20

$$\begin{array}{r} 23 \\ 1 \\ \hline 3 \\ 20 \end{array} \times$$

karena posisi angka 2 sudah terletak pada digit puluhan, dan pada angka hasilnya juga terletak pada posisi digit puluhan, maka angka 20 bisa disebut

sebagai 2 saja. Sehingga pada langkah ini kita bisa menghitung dengan 2 x 1 hasilnya 2



sehingga 1 x 23 = 23 atau 23 x 1 = 23

Pada proses pengerjaan perkalian susun ke bawah, dengan hasil perkalian berupa angka dua digit, tidak bisa menuliskan dua digit itu sekaligus, tapi harus ditulis satu digit saja, yaitu digit paling terakhir (satuan), sedangkan digit di depan (digit puluhan), akan dijumlahkan dengan hasil hitungan berikutnya, kecuali untuk hasil hitungan terakhir pada baris bersangkutan.

Perkalian bilangan dua angka dengan satu angka

$$\begin{array}{r} 24 \\ 3 \\ \hline \end{array} \times \qquad \begin{array}{r} 12 \\ 60 \\ \hline 72 \end{array} +$$

(3 x 4) satuan x satuan
(3 x 20) satuan x satuan

Perkalian tiga angka dengan satu angka

Perkalian dengan cara susun Panjang

$$\begin{array}{r} 137 \\ 5 \\ \hline 35 \\ 150 \\ 500 \\ \hline 685 \end{array} \times$$

5 x 7 (Satuan x satuan)
5 x 30 (Satuan x puluhan)
5 x 100 (Satuan x ratusan)

Perkalian dengan susun pendek

$$\begin{array}{r} 137 \\ 5 \\ \hline 685 \end{array} \times$$

Dari 5 x 7 – 35, ditulis 5 simpan 3
Dari (5 x 3 = 15) ditambah 3 = ditulis 8, simpan 1
Dari 5 x 1 = 5 ditambah yang disimpan 1 ditulis 6
Jadi, 137 x 5 = 685

Lampiran 20. Lembar Penilaian Siklus II

PENILAIAN AFEKTIF

1. Penilaian Sikap spiritual

a. Teknik Penilaian : Observasi
b. Bentuk Instrumen : Lembar observasi
c. Instrumen :

Pedoman Observasi Sikap spiritual

Nama peserta didik :
Kelas/No Absen :

No	Sikap	Skor			
		1	2	3	4
1.	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan sesuatu				
2.	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan				
3.	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat				
4.	Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan saat melihat kebesaran Tuhan				
5.	Merasakan keberadaan dan kebesaran Tuhan saat mempelajari ilmu pengetahuan				

RUBRIK

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Berdo'a	Berdo'a dengan sungguh-sungguh dan khidmat	Berdo'a dengan sungguh-sungguh	Kadang-kadang Berdo'a dengan khidmat	Tidak pernah berdo'a dengan khidmat
Mengucap rasa syukur	Selalu mengucap rasa syukur setiap saat	Sering mengucap rasa syukur	Kadang-kadang mengucap rasa syukur	Tidak pernah mengucap rasa syukur
Memberi salam	Selalu memberikan salam kepada guru	Sering memberikan salam kepada guru	Kadang-kadang memberikan salam kepada guru	Tidak pernah memberikan salam kepada guru
Mengungkapkan kekaguman Kebesaran Allah	Selalu mengungkapkan kekaguman kebesaran Allah	Sering mengungkapkan kekaguman kebesaran Allah	Kadang-kadang mengungkapkan kebesaran Allah	Tidak pernah mengungkapkan kekaguman kebesaran Allah
Merasakan Keberadaan Allah	Selalu merasakan keberadaan Allah	Sering merasakan keberadaan Allah	Kadang-kadang merasakan keberadaan Allah	Tidak pernah merasakan keberadaan Allah

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\textit{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\textit{skor maksimum}} \times 100$$

3. Penilaian Sikap sosial

a. Teknik Penilaian : Penilaian antar peserta didik
b. Bentuk Instrumen : Lembar observasi
c. Instrumen :

Lembar Penilaian antar Peserta Didik

Nama peserta didik yang dinilai :
Kelas/No :

No	Sikap	Skor			
		4	3	2	1
1	Jujur				
2	Santun				
3	Tanggung jawab				
4	Komunikatif				
5	Percaya diri				
6	Cermat				

Catatan :

- Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.
- Setiap hari guru dapat menilai 6 peserta didik atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik di kelas.

RUBRIK

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Jujur	Selalu bersikap jujur	Sering bersikap jujur	Kadang-kadang bersikap jujur	Tidak pernah bersikap jujur
Santun	Selalu bersikap santun	Sering bersikap santun	Kadang-kadang bersikap santun	Tidak pernah bersikap santun
Tanggungjawab	Selalu memiliki sikap tanggung jawab	Sering bersikap tanggung jawab	Kadang-kadang bersikap tanggung jawab	Tidak pernah bersikap tanggungjawab
Komunikatif	Selalu bersikap komunikatif	Sering bersikap komunikatif	Kadang-kadang bersikap komunikatif	Tidak pernah bersikap komunikatif
Percaya diri	Selalu bersikap percaya diri	Sering bersikap percaya diri	Kadang-kadang bersikap percaya diri	Tidak pernah bersikap percaya diri

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\textit{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\textit{skor maksimum}} \times 100$$

PENILAIAN PSIKOMOTORIK

3.1.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka yang dihubungkan dengan kerjasama

Teknik Penilaian : Observasi
Bentuk Instrumen : Lembar observasi
Instrumen :

Pedoman observasi
Nama peserta didik :
Kelas/No Absen :

No	Psikomotorik	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesanggupan dalam mendemonstrasikan				
2.	Kemampuan dalam mendemonstrasikan				

RUBRIK

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Kesanggupan	Memiliki kesanggupan dalam memperagakan metode jarimagics dengan baik tanpa ditunjuk	Memiliki kesanggupan dalam memperagakan metode jarimagics dengan baik dan ditunjuk	Memiliki kesanggupan dalam memperagakan metode jarimagics dengan cukup baik	Belum memiliki kesanggupan dalam memperagakan metode jarimagics
Kemampuan	Kemampuan dalam berhitung perkalian dengan benar dan cepat	Kemampuan dalam berhitung perkalian dengan benar	Kurang memiliki kemampuan dalam berhitung perkalian dengan benar	Kemampuan dalam berhitung perkalian belum benar

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\textit{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\textit{skor maksimum}} \times 100$$

Lampiran 21. Lembar Kerja Siswa Siklus II

LKS

A. Standar Kompetensi

1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

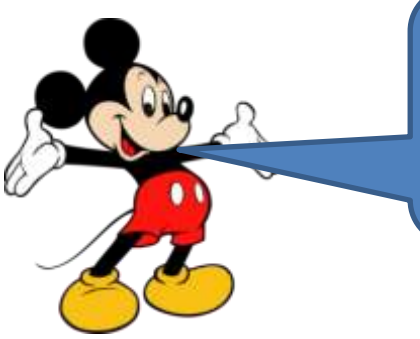
B. Kompetensi Dasar

1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka

C. Indikator

1.3.4 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian

1.3.5 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka



Petunjuk :

1. Baca cermat LKS
2. Ikuti langkah pengerjaannya
3. Lengkapi titik-titik yang kosong
4. Kerjakan soalnya

Cara mengalikan bilangan dua angka dengan satu angka

1 x 23 atau 23 x 1

Cara perkalian susun :

digit 23 lebih banyak, maka sebaiknya 23 di letakkan di atas :

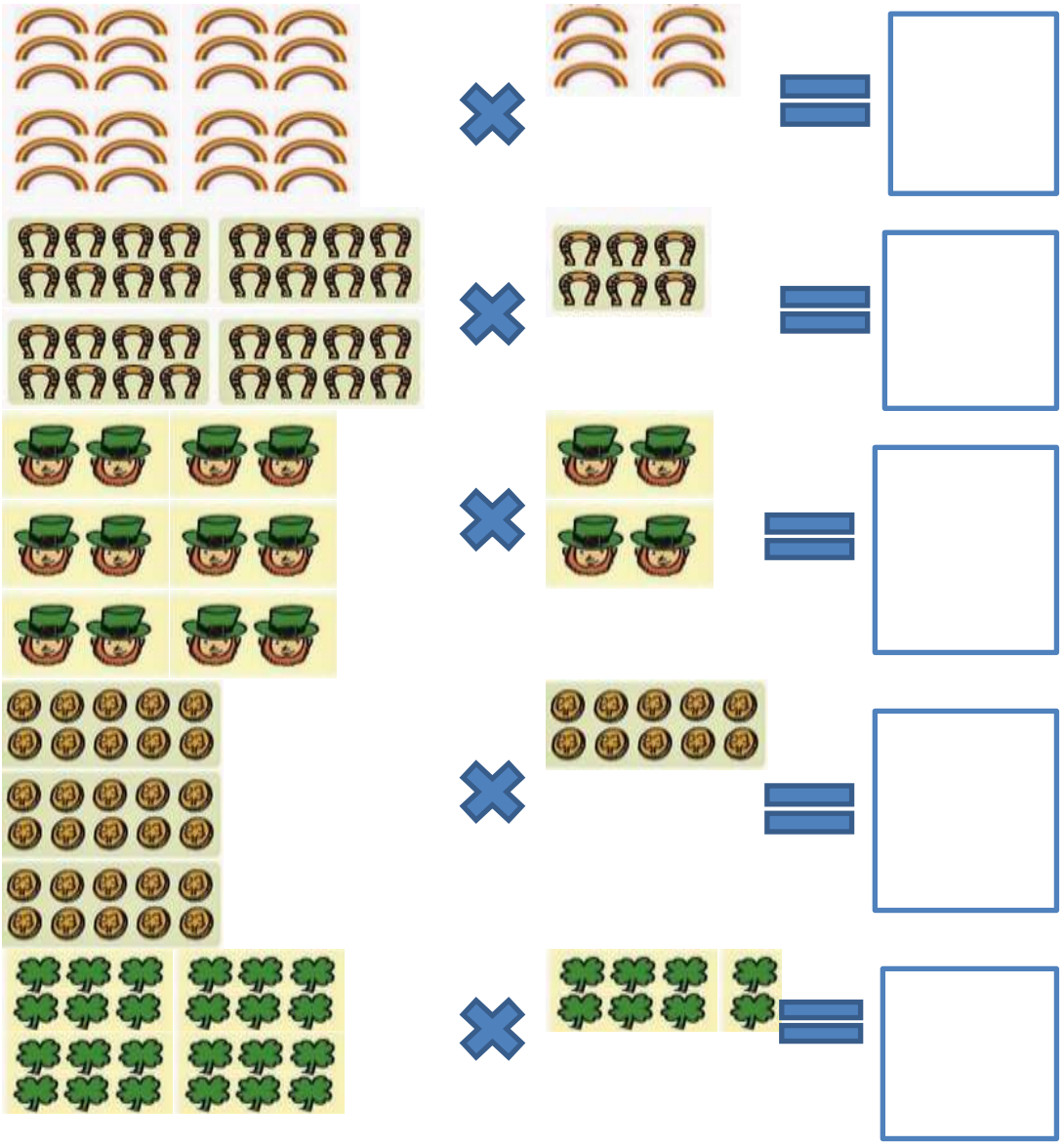
langkah pertama, hitung dulu 3 x 1 hasinya 3

$$\begin{array}{r} 23 \\ 1 \times \\ \hline 3 \end{array}$$

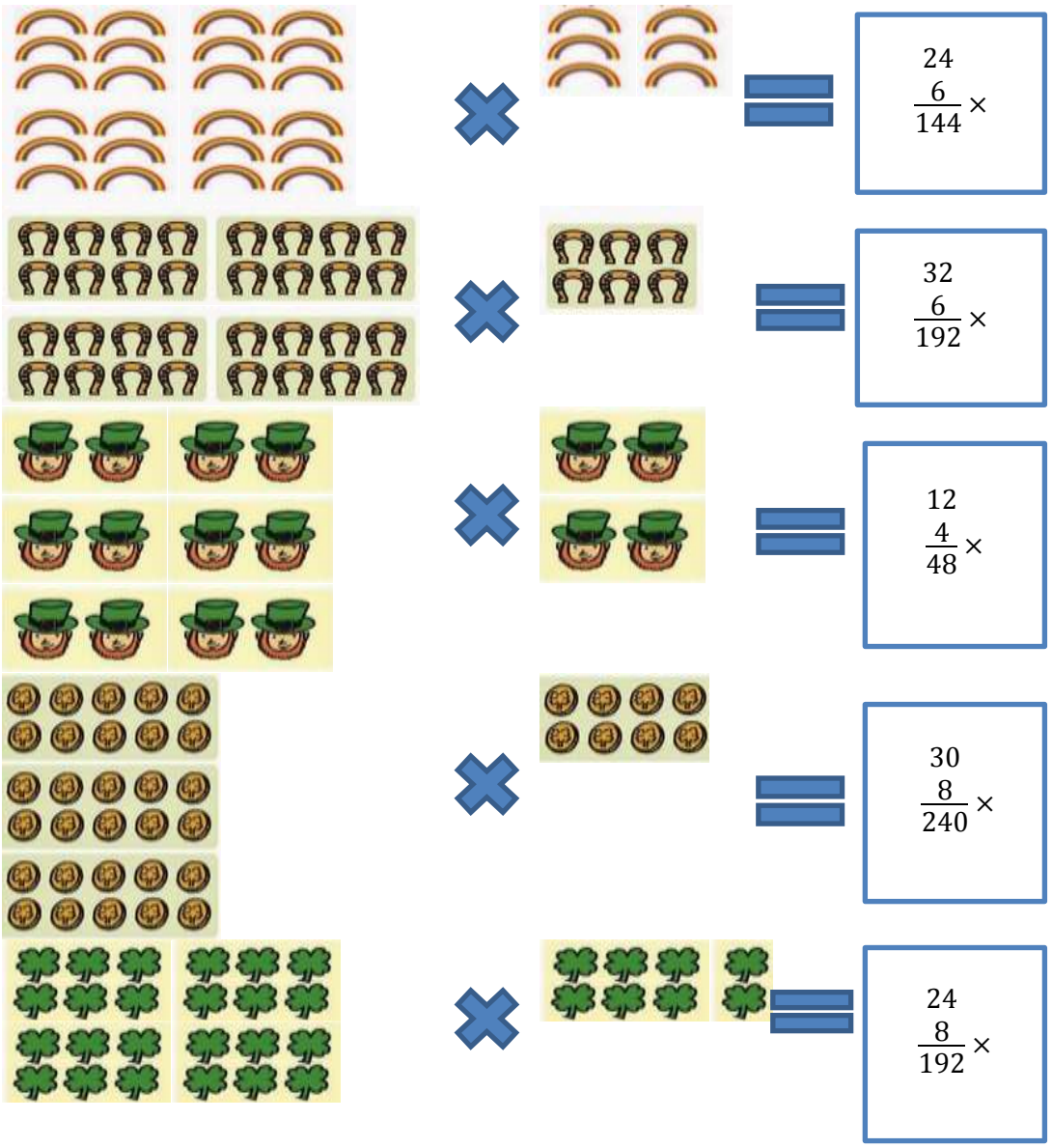
Nama :

Kelas :

Hitunglah perkalian di bawah ini dengan cara susun !!!

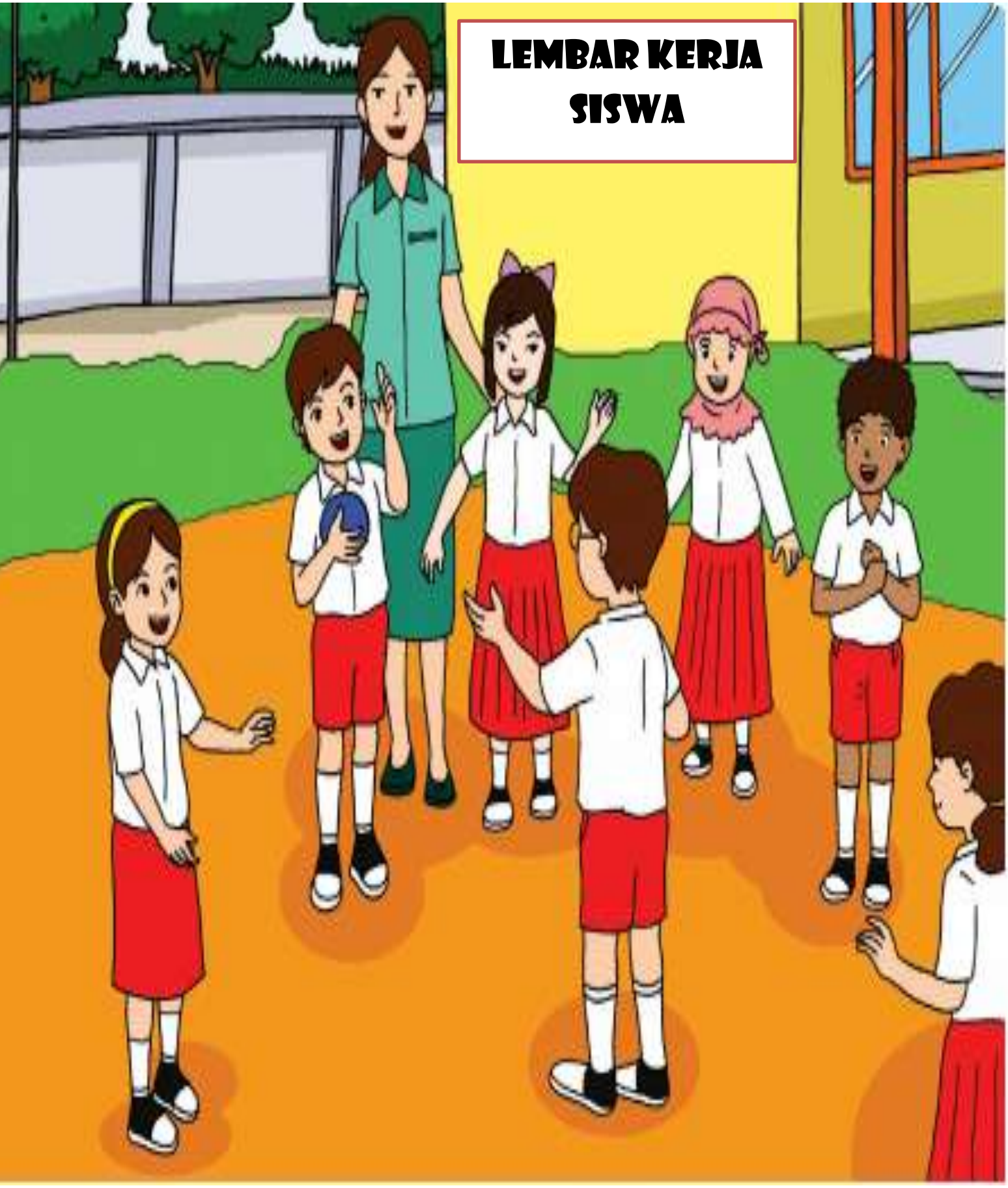


KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN



Pedoman penilaian :

$$jumlah\ benar \times 20$$


LEMBAR KERJA
SISWA

LEMBAR KERJA SISWA

D. Standar Kompetensi

2. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

E. Kompetensi Dasar

2.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka

F. Indikator

1.3.6 Menggunakan sifat operasi hitung perkalian

1.3.7 Mengalikan bilangan satu angka dengan bilangan dua angka



Petunjuk :

5. Guru membagi kelompok, setiap kelompok 4-5 anggota siswa
6. Guru membaca aturan-aturan yang harus ditaati
7. Siapkan alat dan bahan (buku,dan alat tulis)
8. Setiap kelompok diberikan lembar kerja oleh guru
9. Kelompok mengerjakan LKS
10. Setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi di depan kelas tournament.

1 x 23 atau 23 x 1

Cara perkalian susun :

digit 23 lebih banyak, maka sebaiknya 23 di letakkan di atas :

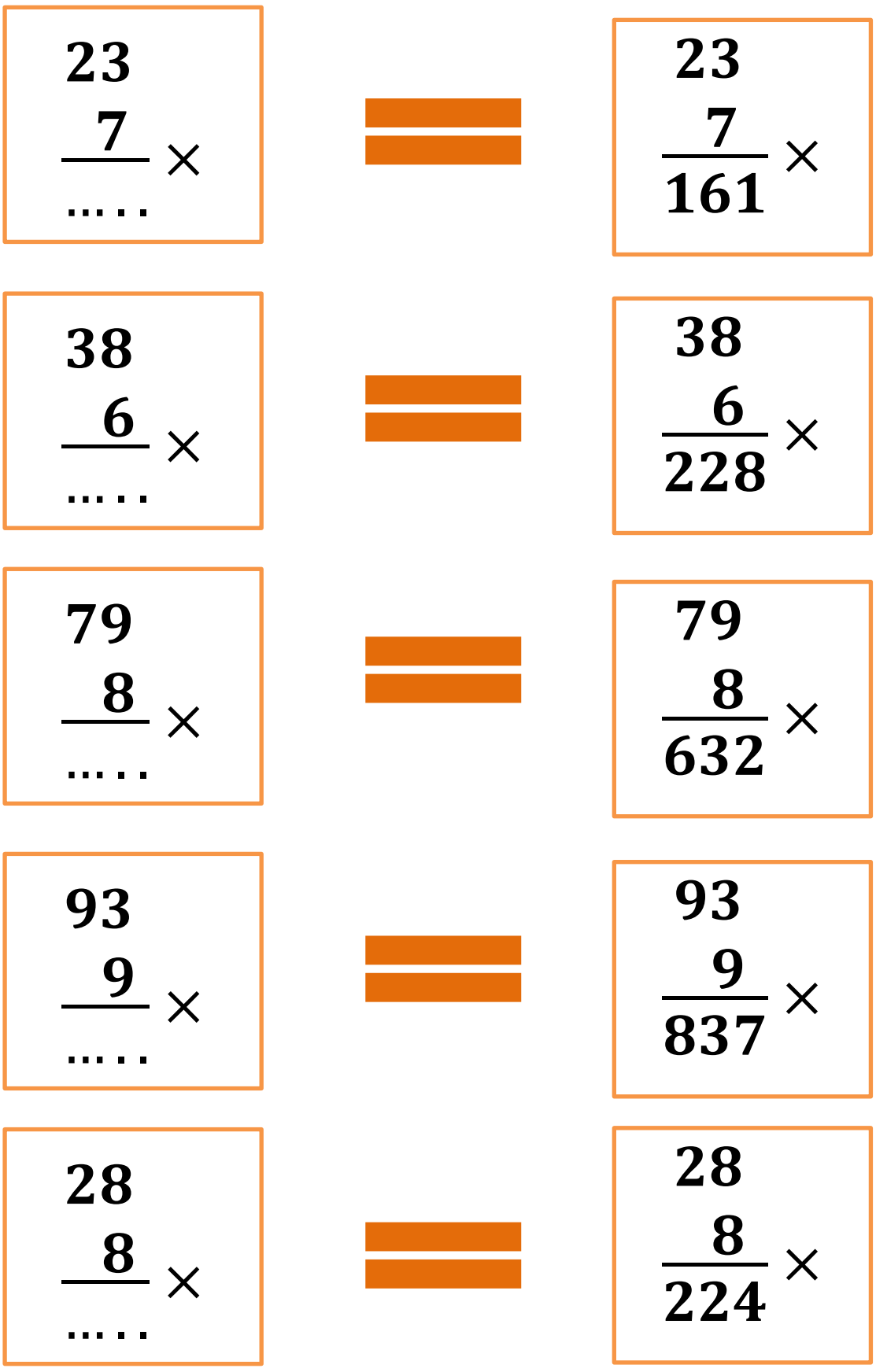
langkah pertama, hitung dulu 3 x 1 hasinya 3

$$\begin{array}{r} 23 \\ 1 \times \\ \hline 3 \end{array}$$

Kerjakan soal di bawah ini dengan cara susun!

23 × 7 = ...	=	
38 × 6 = ...	=	
79 × 8 = ...	=	
93 × 9 = ...	=	
28 × 8 = ...	=	

Kunci Jawaban LKS



Lampiran 22. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II

KISI – KISI SOAL

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar
Alokasi Waktu : Menit

Tema : Pengalaman
Jumlah Soal : 15 Soal

Kurikulum : KTSP 2006

SK	KD	Materi	Kelas / smt	Indikator soal	Ranah	Bentuk tes	No soal
1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka	1.3 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka	Perkalian	III / 1	1.3.5 Mengenal arti perkalian sebagai penjumlahan berulang.	C1	Pilihan ganda , isian	1, 2, 6, 11, 13
				1.3.6 Menghitung perkalian yang dihubungkan dengan tumbuhan	C2	Pilihan ganda Isian	7, 8, 12. 14
				1.3.7 Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian	C1	Isian	3, 4, 5, 9, 10, 15
1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah.	1.4Melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan/ desa	Bentuk kerjasama					

Lampiran 23. Soal Evaluasi Siklus II

SOAL EVALUASI

Nama :

Kelas :

Ayo kerjakan soal berikut dengan benar menggunakan jari-jari tangan!

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

1. 4 x 7 =.....
   a. 28
   b. 32
   c. 14
2. Pak Anton sedang membangun rumah, dia mengundang 4 orang tukang untuk membantunya dalam membangun rumah. Setiap tukang membawa 12 jenis makanan setiap harinya. Berapa jenis makanankah yang dibawa semua tukang pak Anton?
   a. 20
   b. 16
   c. 48
3. 4 x 125 = k. Bilangan untuk k adalah.....
   a. 300
   b. 400
   c. 500
4. Jumlah roda dari 9 mobil adalah....
   a. 36
   b. 37
   c. 38
5. Ada 9 pohon yang harus ditebang oleh pak tukang. Setiap pohon terdapat 84 tangkai rambutan.Berapakah jumlah tangkai pohon yang harus yang ditebang
   a. 786
   b. 756
   c. 766

B. Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang tepat!

6. (2 x 2) x 3 = 2 x (.... x 3)
7. Hasil dari 73 x 6 adalah....
8. Hasil dari 56 x 5 adalah....
9. 17 x 5 = 5 x .....
10. (2 x 3) x 6 = ... x (.... x....)
    ..... x .....= .... x ....
    .....= .....

C. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan tepat!

11. Jumlah orang yang mengikuti kerjabakti di rumah ada 52 orang. Orang-orang tersebut akan memperoleh peralatan kebersihan dari ketua RT. Berapa alatkah yang harus dikeluarkan pak RT?
12. Tentukan hasil dari 35 x 6 dengan cara bersusun pendek!
13. 32 x 6 = n, maka n ?
14. 5 x (4 x 6)= ..... x ....
    = ...
15. Di atas meja terdapat 29 kantong. Setiap kantong berisi 15 buah pisau. Berapa buah pisaukah yang terdapat di atas meja?

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

ROMAWI	KRITERIA
Romawi I 1. A 2. C 3. C 4. A 5. B	Jawaban Benar nilai 1 Jawaban Salah nilai 0
Romawi II 1. (2 x 2) x 3 = 2 x (2 x 3) 2. Hasil dari 73 x 6 adalah 438 3. Hasil dari 56 x 5 adalah 280 4. 17 x 5 = 5 x 17 5. (2 x 3) x 6 = 2 x (3 x6) 6 x 6 = 2 x 18 36 = 36	Jawaban Benar nilai 1 Jawaban Salah nilai 0
Romawi III 1. 52 alat 2. $\frac{35}{\frac{6}{210}}\times$ 3. 32 x 6 = 190 4. 5 x (4 x 6) = 5 x 24 = 120 5. 29 x 15 = 435	Jawaban Benar nilai 1 Jawaban Salah nilai 0

Pedoman Penskoran

$$\frac{skor\ yang\ diperoleh}{total\ skor} \times 100$$

SOAL EVALUASI

Nama :

Kelas :

Ayo kerjakan soal berikut dengan benar menggunakan jari-jari tangan!

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

1. 2 x 4 x 7 =
   a. 54
   b. 55
   c. 56
2. Gunawan memanen 4 karung mangga, setiap karung berisi 63 buah mangga. Berapa buah mangga yang diperoleh Gunawan?
   a. 252
   b. 253
   c. 254
3. 4 x 100 = n. Bilangan untuk k adalah.....
   a. 300
   b. 400
   c. 600
4. 7 x 3 = n x 7
   a. 3
   b. 7
   c. n
5. Ada 17 pohon yang harus ditebang oleh pak tukang. Setiap pohon terdapat 27 tangkai rambutan. Berapakah jumlah tangkai pohon yang harus pak tukang tebang?
   a. 459
   b. 458
   c. 460

B. Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang tepat!

6. (9 x 12) x k = 9 x (.... x 6)
7. Hasil dari 53 x 16 adalah....
8. Hasil dari 86 x 25 adalah....
9. 17 x 20 = 20 x .....
10. (6 x 6) x 8 = ... x (.... x....)
    ..... x .....= .... x ....
    .....= .....

C. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan tepat!

11. Jumlah orang yang mengikuti kerjabakti di rumah ada 64 orang. Orang-orang tersebut akan memperoleh 2 peralatan kebersihan dari ketua RT. Berapa alatkah yang harus dikeluarkan pak RT?
12. Tentukan hasil dari 55 x 16 dengan cara bersusun pendek!
13. 89 x 7 = n, maka n ?
14. 6 x (9 x 10)= ..... x ....
    = ...
15. Di atas meja terdapat 34 kantong. Setiap kantong berisi 6 buah penggaris. Berapa banyak penggaris yang terdapat di atas meja?

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

ROMAWI	KRITERIA
Romawi I 1. C 2. A 3. B 4. A 5. A	Jawaban Benar nilai 1 Jawaban Salah nilai 0
Romawi II 1. (9 x 12) x 6 = 9 x (12x 6) 2. Hasil dari 53 x 16 adalah 848 3. Hasil dari 86 x 25 adalah2150 4. 17 x 20 = 20 x 17 5. (6 x 6) x 8 = 6 x (6 x8) 36 x 8 = 6 x 48 284 = 284	Jawaban Benar nilai 1 Jawaban Salah nilai 0
Romawi III 1. 64 x 2 = 128 2. $\frac{55}{6}$ $\frac{330}{}$ × 3. 89 x 7 = 623 4. 6 x (9 x 10)= 6x 90 = 540 5. 34 x 6 =204	Jawaban Benar nilai 1 Jawaban Salah nilai 0

Pedoman Penskoran

$$\frac{skor\ yang\ diperoleh}{total\ skor} \times 100$$

Lampiran 24. Hasil Nilai Pra Tindakan

DATA NILAI HASIL BELAJAR SISWA PRA TINDAKAN

No.	Nama Siswa	Nilai (KKM 75)	Keterangan
1	D.R.P	20.	Belum tuntas
2	H.E	60.	Belum tuntas
3	F.K.M	40.	Belum tuntas
4	A.B.K	88.	Tuntas
5	D.R	75.	Tuntas
6	T.F	50.	Belum tuntas
7	D.S	80.	Tuntas
8	D.A.	60.	Belum tuntas
9	D.V.E	85.	Tuntas
10	E.N.A.S	85.	Tuntas
11	F.H	50.	Belum tuntas
12	N.K.A	88	Tuntas
13	R.A.P	58.	Belum tuntas
14	Y.P	60.	Belum tuntas
15	V.N.N	88	Tuntas
16	Z.N.A	65.	Belum tuntas
17	Z.A.	80.	Tuntas
18	Z.L.F.Z	82.	Tuntas
19	A.N.F	60.	Belum tuntas
20	A.M	70.	Belum tuntas
Rata-rata		67,2	
Ketuntasan klasikal		45%	
Nilai dibawah KKM		55%	
Nilai Tertinggi		88	
Nilai terendah		20	

Lampiran 25. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

DATA HASIL BELAJAR SISWA
Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	D.R.P	47.	Belum tuntas
2	H.E	53.	Belum tuntas
3	F.K.M	53.	Belum tuntas
4	A.B.K	93.	Tuntas
5	D.R	80.	Tuntas
6	T.F	73.	Belum tuntas
7	D.S	80.	Tuntas
8	D.A.	67.	Belum tuntas
9	D.V.E	87.	Tuntas
10	E.N.A.S	87.	Tuntas
11	F.H	80.	Tuntas
12	N.K.A	87.	Tuntas
13	R.A.P	60.	Belum tuntas
14	Y.P	53.	Belum tuntas
15	V.N.N	80.	Tuntas
16	Z.N.A	60.	Belum tuntas
17	Z.A.	87.	Tuntas
18	Z.L.F.Z	93.	Tuntas
19	A.N.F	53.	Belum tuntas
20	A.M	73.	Belum tuntas
Nilai tertinggi		93	
Nilai terendah		47	
Rata-rata		72.3	

DATA HASIL BELAJAR SISWA
Siklus I Pertemuan Kedua

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	D.R.P	50.	Belum tuntas
2	H.E	50.	Belum tuntas
3	F.K.M	60.	Belum tuntas
4	A.B.K	80.	Tuntas
5	D.R	80.	Tuntas
6	T.F	70.	Belum tuntas
7	D.S	93.	Tuntas
8	D.A.	68.	Belum tuntas
9	D.V.E	100.	Tuntas
10	E.N.A.S	93.	Tuntas
11	F.H	80.	Tuntas
12	N.K.A	80.	Tuntas
13	R.A.P	60.	Belum tuntas
14	Y.P	60.	Belum tuntas
15	V.N.N	80.	Tuntas
16	Z.N.A	60.	Belum tuntas
17	Z.A.	87.	Tuntas
18	Z.L.F.Z	93.	Tuntas
19	A.N.F	60.	Belum tuntas
20	A.M	62.	Belum tuntas
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		50	
Rata-rata		73.3	

DATA HASIL BELAJAR SISWA
Siklus I Pertemuan Ketiga

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	D.R.P	53	Belum tuntas
2	H.E	73	Belum tuntas
3	F.K.M	60	Belum tuntas
4	A.B.K	93	Tuntas
5	D.R	80	Tuntas
6	T.F	73	Belum tuntas
7	D.S	80	Tuntas
8	D.A.	73	Belum tuntas
9	D.V.E	93	Tuntas
10	E.N.A.S	80	Tuntas
11	F.H	80	Tuntas
12	N.K.A	87	Tuntas
13	R.A.P	53	Belum tuntas
14	Y.P	53	Belum tuntas
15	V.N.N	80	Tuntas
16	Z.N.A	53	Belum tuntas
17	Z.A.	93	Tuntas
18	Z.L.F.Z	93	Tuntas
19	A.N.F	60	Belum tuntas
20	A.M	80	Belum tuntas
Nilai tertinggi		93	
Nilai terendah		53	
Rata-rata		74	

Lampiran 26. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

DATA HASIL BELAJAR SISWA
Siklus II Pertemuan Pertama

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	D.R.P	53	Belum tuntas
2	H.E	80	Tuntas
3	F.K.M	60	Belum tuntas
4	A.B.K	93	Tuntas
5	D.R	80	Tuntas
6	T.F	80	Tuntas
7	D.S	87	Tuntas
8	D.A.	53	Belum tuntas
9	D.V.E	93	Tuntas
10	E.N.A.S	93	Tuntas
11	F.H	80	Tuntas
12	N.K.A	87	Tuntas
13	R.A.P	60	Belum tuntas
14	Y.P	60	Belum tuntas
15	V.N.N	87	Tuntas
16	Z.N.A	60	Belum tuntas
17	Z.A.	87	Tuntas
18	Z.L.F.Z	93	Tuntas
19	A.N.F	53	Belum tuntas
20	A.M	80	Tuntas
Nilai tertinggi		93	
Nilai terendah		53	
Rata-rata		76	

DATA HASIL BELAJAR SISWA
Siklus II Pertemuan Kedua

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	D.R.P	60	Belum tuntas
2	H.E	83	Tuntas
3	F.K.M	60	Belum tuntas
4	A.B.K	100	Tuntas
5	D.R	80	Tuntas
6	T.F	80	Tuntas
7	D.S	93	Tuntas
8	D.A.	60	Belum tuntas
9	D.V.E	100	Tuntas
10	E.N.A.S	93	Tuntas
11	F.H	80	Tuntas
12	N.K.A	87	Tuntas
13	R.A.P	60	Belum tuntas
14	Y.P	60	Belum tuntas
15	V.N.N	87	Tuntas
16	Z.N.A	60	Belum tuntas
17	Z.A.	87	Tuntas
18	Z.L.F.Z	93	Tuntas
19	A.N.F	53	Belum tuntas
20	A.M	80	Tuntas
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		53	
Rata-rata		78	

DATA HASIL BELAJAR SISWA
Siklus II Pertemuan Ketiga

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	D.R.P	60	Belum tuntas
2	H.E	83	Tuntas
3	F.K.M	80	Tuntas
4	A.B.K	100	Tuntas
5	D.R	80	Tuntas
6	T.F	80	Tuntas
7	D.S	93	Tuntas
8	D.A.	80	Tuntas
9	D.V.E	100	Tuntas
10	E.N.A.S	93	Tuntas
11	F.H	80	Tuntas
12	N.K.A	87	Tuntas
13	R.A.P	60	Belum tuntas
14	Y.P	60	Belum tuntas
15	V.N.N	100	Tuntas
16	Z.N.A	60	Belum tuntas
17	Z.A.	83	Tuntas
18	Z.L.F.Z	100	Tuntas
19	A.N.F	60	Belum tuntas
20	A.M	83	Tuntas
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		60	
Rata-rata		81	

Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA

No.	Nama Siswa	Pra siklus	Siklus I			Siklus II		
			Pert I	Pert II	Pert III	Pert I	Pert II	Pert III
1	D.R.P	60	47.	50.	60	53	60	60
2	H.E	83	53.	50.	83	80	83	83
3	F.K.M	80	53.	60.	80	60	60	80
4	A.B.K	100	93.	80.	100	93	100	100
5	D.R	80	80.	80.	80	80	80	80
6	T.F	80	73.	70.	80	80	80	80
7	D.S	93	80.	93.	93	87	93	93
8	D.A.	80	67.	68.	80	53	60	80
9	D.V.E	100	87.	100.	100	93	100	100
10	E.N.A.S	93	87.	93.	93	93	93	93
11	F.H	80	80.	80.	80	80	80	80
12	N.K.A	87	87.	80.	87	87	87	87
13	R.A.P	60	60.	60.	60	60	60	60
14	Y.P	60	53.	60.	60	60	60	60
15	V.N.N	100	80.	80.	100	87	87	100
16	Z.N.A	60	60.	60.	60	60	60	60
17	Z.A.	83	87.	87.	83	87	87	83
18	Z.L.F.Z	100	93.	93.	100	93	93	100
19	A.N.F	60	53.	60.	60	53	53	60
20	A.M	83	73.	62.	83	80	80	83
Rata-rata		67	72	73	74	76	78	81
Persentase ketuntasan		40%	50%	50%	55%	65%	65%	75%

Lampiran 28. Hasil Skor *Tournament*

Nilai Per Team

No.	Nama	Kelompok	Siklus I			Siklus II		
			Per 1	Per 2	Per 3	Per 1	Per 2	Per 3
5	D.R	Duku	20	30	30	20	40	60
6	T.F	Duku	0	10	20	20	20	40
17	Z.A	Duku	10	20	10	10	20	30
18	Z.L.F.Z	Duku	30	30	30	20	50	30
15	V.N.N	Duku	30	50	60	20	10	40
Jumlah			90	140	150	90	120	200
Rata-rata			18	28	30	18	24	50

No.	Nama	Kelompok	Siklus I			Siklus II		
			Per 1	Per 2	Per 3	Per 1	Per 2	Per 3
3	F.K.M	Jeruk	0	10	20	10	20	30
9	D.V.E	Jeruk	30	20	10	30	20	50
12	N.K.A	Jeruk	10	10	10	10	0	30
2	H.E	Jeruk	0	20	10	10	10	0
14	S.Y.P	Jeruk	0	20	10	20	10	40
Jumlah			40	80	60	80	60	150
Rata-rata			8	16	12	16	12	30

No.	Nama	Kelompok	Siklus I			Siklus II		
			Per 1	Per 2	Per 3	Per 1	Per 2	Per 3
7	D.S	Belimbing	0	30	30	20	30	50
10	E.N.A.S	Belimbing	0	20	20	20	30	40
16	Z.N.A	Belimbing	0	20	30	10	0	50
19	A.N.F	Belimbing	0	10	10	20	10	20
13	R.A.P	Belimbing	0	20	20	0	30	10
Jumlah			0	100	110	70	100	170
Rata-rata			0	20	22	14	20	34

No.	Nama	Kelompok	Siklus I			Siklus II		
			Per 1	Per 2	Per 3	Per 1	Per 2	Per 3
4	A.B.K	Anggur	0	30	20	30	30	30
1	D.R.P	Anggur	30	20	40	20	10	40
11	F.A.H	Anggur	10	20	10	20	10	20
8	D.A	Anggur	0	0	10	30	20	30
14	S.Y.P	Anggur	20	10	10	10	10	30
Jumlah			60	80	90	110	80	150
Rata-rata			12	16	18	22	16	30

Lampiran 29. Perputaran pemain dalam *tournament*

Pemain 1

1. Mengambil satu kartu dari tumpukan kartu yang telah dikocok
2. Membaca soal
3. *

Pemain 2

1. Mencoba menjawab soal yang dibaca pemain 1
2. Menantang bila mempunyai jawaban yang berbeda dengan pemain 1
3. Melewati
4. *

Pemain 3

1. Ikut mencoba menjawab soal yang dibaca pemain 1
2. Menantang bila mempunyai jawaban yang sesuai
3. Melewati
4. *

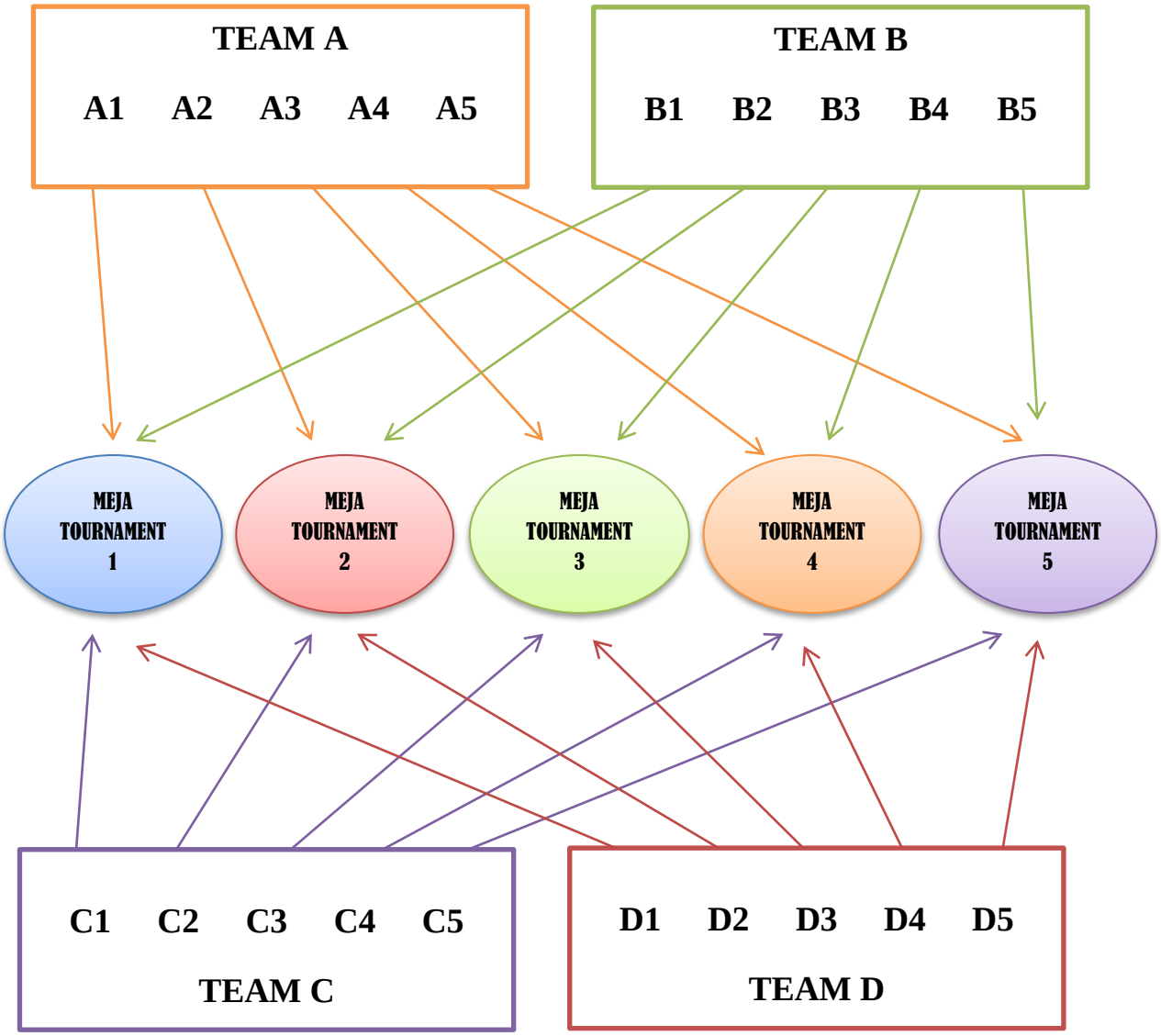
Pemain 4

1. Ikut mencoba menjawab soal yang dibaca pemain 1
2. Menantang bila mempunyai jawaban yang sesuai
3. Melewati
4. *

Ket :

(*) jika game 1 selesai maka pemain 1 menjadi pemain 3, pemain 2 menjadi pemain 1 dan pemain 3 menjadi pemain 2, dan seterusnya.

Lampiran 30. Penempatan pemain pada meja *tournament*



Lampiran 31. Peraturan Permainan

Peraturan Permainan

1. Untuk memulai permainan dalam setiap meja *tournament* terlebih dulu ditentukan pembaca soal dan pemain pertama dengan cara urut sesuai kesepakatan.
2. Pemain pertama mengambil kartu soal dan diberikan kepada pembaca soal. Dalam permainan ini pembaca soal bertugas untuk membacakan soal dan membuka kunci jawaban, tetapi tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban kepada kelompok lain.
3. Pembaca soal akan membacakan soal yang dipilih oleh pemain. Selanjunya soal dijawab mandiri oleh pemain dan penantangnya sesuai dengan waktu yang ditentukan.
4. Setekah waktu untuk menjawab selesai, maka pemain akan menyebutkan hasil jawabannya dan jika salah maka akan dilempar ke penantang I, jika penantang I tidak bisa menjawab atau salah maka akan dilempar ke penantang selanjutnya.
5. Setelah soal dijawab benar oleh pemain maka kartu tersebut akan diberikan kepada pemian yang menjawab benar, dan pemain tersebut mendapatkan nilai sesuai dengan angka yang tertera dalam kartu soal tersebut. Jika semua pemain tidak bisa menjawab maka kartu soal dibiarkan.
6. Permainan dilanjutkan pada kartu berikutnya sampai semua kartu habis dibacakan, dimana posisi pemain di putar searah jarum jam agar peserta dalam satu meja dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang.
7. Setelah semua kartu habis dan terbuka setiap pemain dalam satu meja, maka pemain dan guru menghitung jumlh skor yang diperoleh.
8. Selanjutnya setiap pemain kembali ke kelompok selanjutnya dan melaporkan skor yang diperoleh dan mengisikan pada tabel yang telah tersedia. Ketua kelompok memasukkan skor yang diperoleh anggotanya kemudia di hitung jumlah skor yang diperoleh.

Lampiran 32. Soal *Tournament*

Soal *Tournament*

Soal 1

23 x 2



kuci : 46 skor :20

Soal 6

9 x 8



kunci : 72 skor : 10

Soal 2

21 x 5

Kunci : 105 skor : 30



Soal 7

14 x 6

Kunci : 84 skor : 20



Soal 3

12 x 8



kunci : 96 skor : 20

Soal 8

51 x 6



kunci : 306 skor : 30

Soal 4

46 x 3

Kunci : 138 skor : 40



Soal 9

29 x 6

Kunci : 174 skor : 30



Soal 5

8 x 7



kunci : 56 skor : 10

Soal 10

64 x 3



kunci : 192 skor : 50

Soal 11

43 x 4



kunci : 92 skor : 20

Soal 12

18 x 5

Kunci : 90 skor : 20



Soal 13

2 x 62



kunci : 124 skor : 20

Soal 14

6 x 13

Kunci : 78 skor : 20



Soal 15

22 x 4



kunci : 88 skor : 20

Soal 16

39 x 5



kunci : 195 skor : 30

Soal 17

19 x 5

Kunci : 95 skor : 20



Soal 18

12 x 20



kunci 240 skor : 30

Soal 19

10 x 8

Kunci : 80 skor : 20



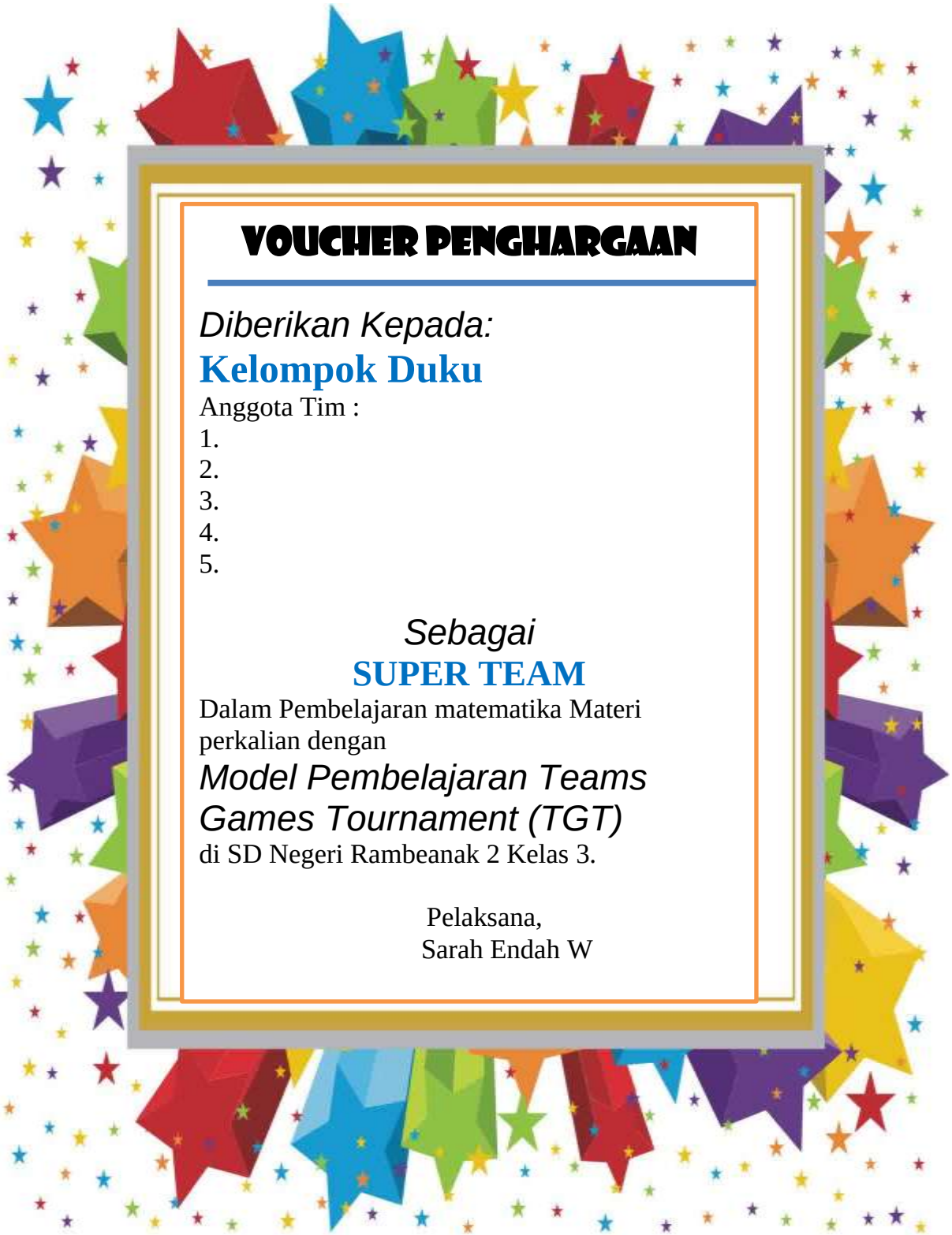
Soal 20

62 x 2



kunci : 124 skor : 20

lampiran 33. Reward *Tournament*



Lampiran 34. Dokumentasi

DOKUMENTASI



Guru menjelaskan materi pembelajaran tematik



Siswa mempraktekkan metode *jarimagic*



Pembelajaran dengan model TGT



Pemberian LKS yang dikerjakan secara kelompok



Kegiatan siswa dalam *Tournament*



Kegiatan siswa mengerjakan LKS dengan *jarimagic*



Pemberian reward untuk tim sangat baik



Kegiatan siswa dalam game

Lampiran 35. Lembar Bimbingan Skripsi