

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA KARTU BENAR SALAH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 01 SUMURJOMBLANGBOGO KECAMATAN BOJONG KABUPATEN PEKALONGAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA KARTU BENAR SALAH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 01 SUMURJOMBLANGBOGO KECAMATAN BOJONG KABUPATEN PEKALONGAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

ABDUL ROZAQ SODIQ
NIM. 2618110

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Abdul Rozaq Sodik

NIM : 2618110

Fakultas/Prodi : FTIK / Tadris Matematika

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA KARTU BENAR SALAH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 01 SUMURJOMBLANGBOGO KECAMATAN BOJONG KABUPATEN PEKALONGAN**" adalah benar-benar karya peneliti sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila tidak benar, maka peneliti bersedia mendapat sanksi akademik sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 15 Desember 2023

Yang menyatakan



Abdul Rozaq Sodik
NIM. 2618110

NOTA PEMBIMBING

Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd
Perum Pisma Garden Blok B No. 5
Tirto, Pekalongan Barat, Kota Pekalongan

Lamp : 5 (Lima) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdra. Abdul Rozaq Sodik

Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
c.q. Ketua Prodi Tadris Matematika
di
Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudara:

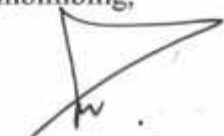
Nama : Abdul Rozaq Sodik
NIM : 2618110
Prodi : Tadris Matematika
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbatuan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

dengan ini mohon skripsi Saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 14 Desember 2023
Pembimbing,


Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd
NIP. 19890224 201503 2 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Pekalongan Kode Pos 51161
Website: <https://ftik.uingusdur.ac.id> / Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara:

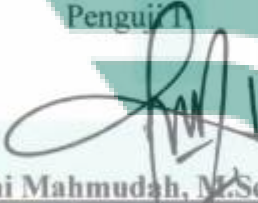
Nama : **Abdul Rozaq Sodik**
NIM : **2618110**
Judul Skripsi : **Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.**

Telah diujikan pada hari Senin, tanggal 08 Januari 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji,

Penguji I

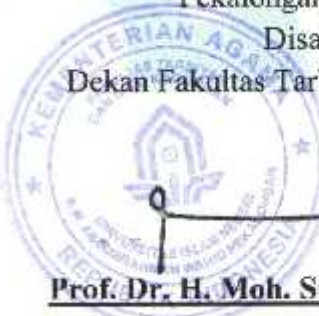

Penguji II


Umi Mahmudah, M.Sc., Ph.D
NIP. 19840710 202321 2 033


Akhmad Faridli Ricky Fahmi, M.Pd.
NIP. 19910606 202012 1 013

Pekalongan, 20 Maret 2024

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa		es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha		ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye

س	Sad		es (dengan titik di bawah)
ض	Dad		de (dengan titik di bawah)
ط	Ta		te (dengan titik di bawah)
ظ	Za		zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
= a		=
= i	= ai	=
= u	= au	=

3. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة ditulis *mar'atun jam lah*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة ditulis *f timah*

4. Syaddad (*tasydid*, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا	ditulis	<i>rabban</i>
البر	ditulis	<i>al-barr</i>

5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	ditulis	<i>asy-syamsu</i>
الرجل	ditulis	<i>ar-rojulu</i>
السيدة	ditulis	<i>as-sayyidinah</i>

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البدیع	ditulis	<i>al-badi'</i>
الجلال	ditulis	<i>al-jal l</i>

6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

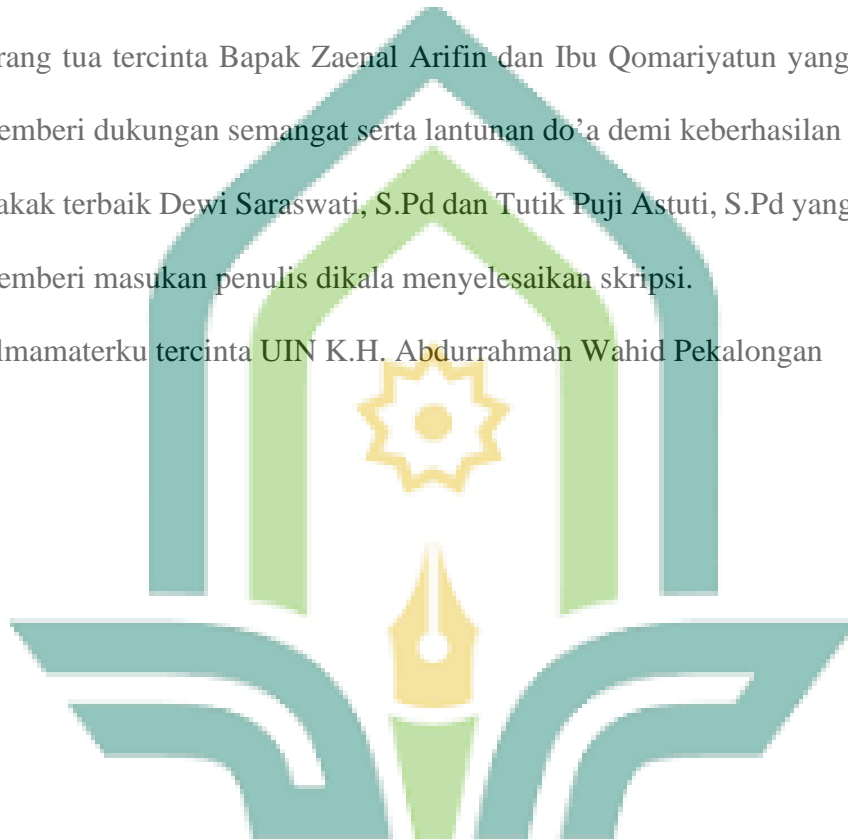
Contoh:

أمرت	ditulis	<i>umirtu</i>
شيء	ditulis	<i>syai'un</i>

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah atas segala nikmat serta limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga Skripsi ini telah terselesaikan pada waktunya. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang telah memberi arti dalam perjalanan gelar sarjana saya, antara lain:

1. Orang tua tercinta Bapak Zaenal Arifin dan Ibu Qomariyatun yang senantiasa memberi dukungan semangat serta lantunan do'a demi keberhasilan penulis.
2. Kakak terbaik Dewi Saraswati, S.Pd dan Tutik Puji Astuti, S.Pd yang senantiasa memberi masukan penulis dikala menyelesaikan skripsi.
3. Almamaterku tercinta UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan



MOTTO

“Jangan menyerah atas impianmu, impian memberimu tujuan hidup”



ABSTRAK

Abdul Rozaq Sodiq. 2023. *Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan..* Skripsi Progam Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dosen Pembimbing Santika Lya Diah Pramesti,M.Pd

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, Motivasi Belajar Siswa, Hasil Belajar Siswa

Kurangnya motivasi belajar siswa SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo mengakibatkan siswa kehilangan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar matematika siswa yang tidak memenuhi KKM. Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa karena model pembelajaran yang kurang inovatif sehingga siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan konsep tim kerja dan turnamen dalam bentuk permainan akademik, di mana siswa berkompetisi dengan anggota tim lain untuk mendapatkan poin bagi tim. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis seberapa efektif pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kartu benar salah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa Kelas V SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Sampel diambil dengan teknik sampel jenuh yakni seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa dijadikan sampel. Pengumpulan data menggunakan lembar angket dan tes. Analisis data yang digunakan yakni uji manova dengan bantuan aplikasi SPSS statistic.

Hasil uji manova menunjukkan pengaruh antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa memiliki tingkat signifikansi 0,000 dimana nilai sig. 0,000 < α . 0,05, sedangkan pengaruh antara model pembelajaran dengan hasil belajar siswa memiliki tingkat signifikansi 0,000 dimana nilai sig. 0,000 < α . 0,05. Rata-rata nilai *pretest* motivasi belajar siswa adalah 72,25 dan rata-rata nilai *posttest*-nya adalah 83,06, sedangkan rata-rata nilai *pretest* hasil belajar siswa adalah 44,75 dan rata-rata nilai *posttest*-nya 71,25. Hal ini berarti terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa setelah perlakuan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa: 1) Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media kartu benar salah efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa; 2) Penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media kartu benar salah efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta Inayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbatuan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan”.

Sholawat serta salam senantiasa penulis tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabat-sahabatnya serta umatnya yang senantiasa menjalankan sunahnya. Semoga kita mendapatkan syafa'at di hari kiamat dan kelak di akhirat tergolong orang-orang selamat. Dengan selesainya penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan banyak bantuan-bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
3. Ibu Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd selaku Ketua Progam Studi Tadris Matematika dan selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan meluangkan waktu selama pembuatan skripsi.
4. Ibu Heni Lilia Dewi, M.Pd selaku Sekretaris Progam Studi Tadris Matematik
5. Bapak Nanang Hasan Susanto, M. Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik

6. Ibu Sri Mulyati, S.Pd. SD selaku Kepala SDN 01 Sumurjomblangbogo atas izin yang telah diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Puji Fegi Feni, S.Pd selaku Guru Kelas V di SDN 01 Sumurjomblangbogo atas bantuan dan bimbingannya sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dengan baik
8. Oran tua tercinta Bapak Zaenal Arifin dan Ibu Qomariyatun yang selalu mendoakan dan mendukung saya baik secara moral maupun materiil.
9. Kakak tersayang Dewi Saraswati dan Tutik Puji Astuti yang telah memberikan doa, kasih sayang, semangat, dan masukan positif untuk membangun masa depan yang lebih baik.
10. Seluruh kawan dan pihak-pihak yang telah membantu dan memberi dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Pekalongan, 15 Desember 2023

Peneliti,

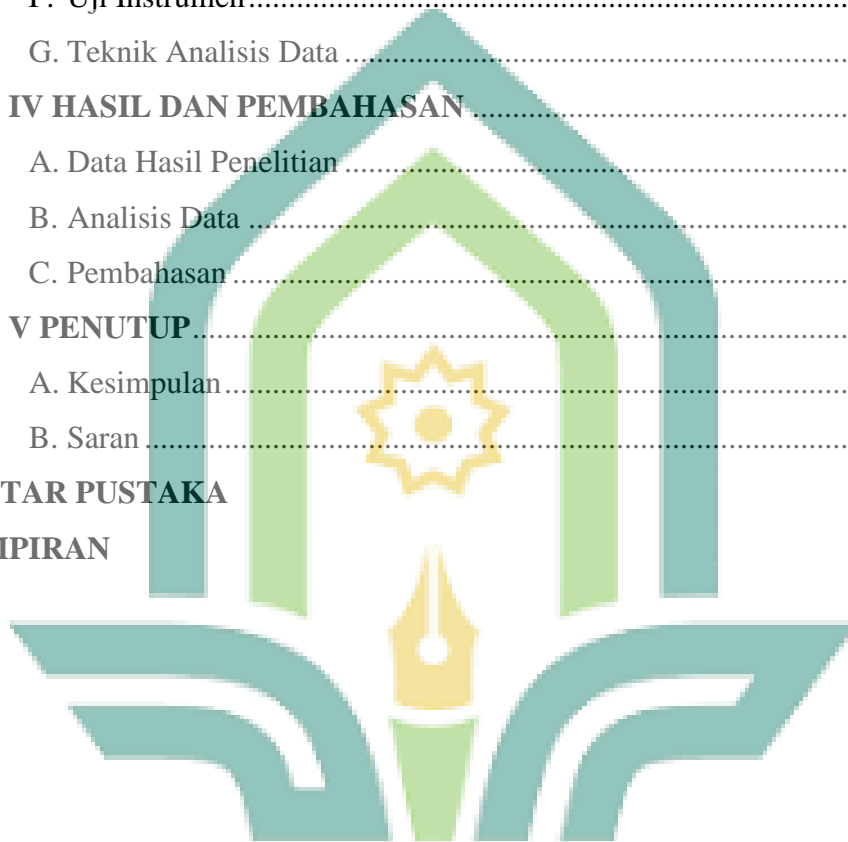


Abdul Rozaq Sodik
NIM. 2618110

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Efektivitas Pembelajaran	10
2. Model Pembelajaran Team Games Tournament	11
3. Media Pembelajaran	16
4. Motivasi Belajar	18
5. Hasil Belajar	21
B. Penelitian Relevan	23
C. Kerangka Berpikir	26
D. Hipotesis Penelitian	29

BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Pendekatan	30
B. Tempat dan Waktu.....	31
C. Variabel Penelitian	32
D. Populasi Sampel dan Teknik Sampling.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Uji Instrumen.....	37
G. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Data Hasil Penelitian	41
B. Analisis Data	47
C. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sintak Pembelajaran Team Games Tournament.....	33
Tabel 3.2 Indikator Motivasi Belajar	35
Tabel 4.1 Profil SD Negeri 01 Sumurjoblangbogo.....	41
Tabel 4.2 Tenaga Pendidik SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo.....	43
Tabel 4.3 Jumlah Peserta Didik SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo.....	43
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Motivasi Belajar Siswa	44
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Motivasi Belajar Siswa	44
Tabel 4.6 Deskripsi Statistik Motivasi Belajar Siswa	45
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Hasil Belajar Siswa.....	46
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Hasil Belajar Siswa	46
Tabel 4.9 Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa.....	47
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket.....	49
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket.....	50
Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	50
Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	51
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Siswa	52
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa	53
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar Siswa.....	54
Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa.....	54
Tabel 4.18 Descriptive Statistics uji manova.....	55
Tabel 4. 19 Tests of Between-Subjects effects	56
Tabel 4. 20 Multivariate tests.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	28
Gambar 3.1 Desain Penelitian One-Group-Pretest-Posttest Design	30



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3. Lembar Validasi
- Lampiran 4. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba Instrumen
- Lampiran 5. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 6. Modul Ajar
- Lampiran 7. Kisi-kisi Instrumen Angket
- Lampiran 8. Instrumen Angket dan Pedoman Penskoran
- Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Tes
- Lampiran 10. Instrumen Tes dan Pedoman Penskoran
- Lampiran 11. Media Pembelajaran
- Lampiran 12. Data Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian
- Lampiran 13. Uji Validitas Instrumen Angket
- Lampiran 14. Uji Reliabilitas Instrumen Angket
- Lampiran 15. Uji Validitas Instrumen Tes
- Lampiran 16. Uji Reliabilitas Instrumen Tes
- Lampiran 17. Data Hasil Pre-test Motivasi dan Hasil Belajar
- Lampiran 18. Data Hasil Post-test Motivasi dan Hasil Belajar
- Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang di ajarkan pada siswa mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah, bahkan hingga perguruan tinggi. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting dimana tidak hanya memberikan kemampuan berhitung secara kuantitatif, tetapi juga memberikan kemampuan cara berpikir logis, mengembangkan kemampuan analisis, mensintesis, mengevaluasi dan memecahkan masalah. Akan tetapi, kebanyakan siswa sekolah dasar menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit.¹

Matematika juga dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, dan juga membosankan. Salah satu faktor yang menyebabkan matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, menakutkan, tidak menarik dan membosankan karena proses pembelajaran matematika yang cenderung monoton, terlihat dimana dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi.² Keadaan demikian menyebabkan turunnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.³

1 Elizabeth Belavista Seran, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No. 2 (2018), hlm 115

2 Kristina Gita Permatasari, "Problematika pembelajaran matematika di Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, Vol. 17 No. 1 (2021), hlm 71

3 Husain Ismail, "Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa Kelas V SD Inpres Palupi", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, vol. 4 No. 4 (2015), hlm 344

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan adanya motivasi untuk belajar, siswa belajar lebih giat, tekun, ulet dan fokus, sehingga siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik.⁴ Oleh sebab itu, diperlukan pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa lebih optimal.

Menurut Hamalik dalam Afifatu bahwa pembelajaran efektif apabila dalam proses pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Penyediaan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahami konsep yang sedang dipelajari.⁵ Dalam hal ini, pemilihan dan penerapan model pembelajaran serta sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan dan penerapan model pembelajaranpun harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Menurut Desmita bahwa anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik khusus, dimana mereka senang bermain, aktif bergerak, suka bekerja dalam kelompok, dan lebih suka melakukan hal-hal secara langsung. Oleh karena itu, perlu suatu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut.⁶

4 Ghulam Hamdu dan Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12 No. 1 (2011), hlm 82

5 Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 9 (2015), hlm 16

6 Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya), 2014, hlm 35

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* sangat berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terjadi karena model pembelajaran *Team Games Tournament* sesuai dengan karakteristik siswa anak sekolah dasar yang suka bekerja dalam kelompok dan senang bermain. Model pembelajaran *Team Games Tournament* melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status dalam bentuk kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan berisi permainan. Model pembelajaran ini menggunakan konsep kerja kelompok dan turnamen dalam bentuk permainan akademik, di mana siswa berkompetisi dengan anggota tim lain untuk mendapatkan poin bagi tim mereka.⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Maisaroh menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Team Games Tournament* sangat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa disebabkan didalam pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan bosan karena siswa terlibat secara aktif melalui kegiatan membaca, berdiskusi, mengemukakan ide dan gagasan yang dilakukan secara berkelompok. Kemudian saat game dan turnamen berlangsung, siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan, berlomba-lomba mendapatkan skor tertinggi untuk menjadi tim terbaik dan mendapat penghargaan sebagai tim terbaik.⁸

7 Ujiati Cahyaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika SD", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 3 No. 3 (2017), hlm 2

8 Siti Maisaroh, "Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*", *Jurnal Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Vol. 6, No. 2 (2011), hlm 167-168

Faktor lain yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yakni penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam suatu kegiatan penyampaian informasi oleh guru kepada siswa. Fungsi media pembelajaran yakni membantu untuk meningkatkan pemahaman, menambah wawasan, dan menyajikan data dengan menarik, serta membangkitkan semangat belajar, motivasi dan minat siswa.⁹

Media kartu merupakan salah satu media pembelajaran visual. Media kartu mengandung unsur belajar sebagai unsur pokok dan permainan sebagai unsur hiburan. Dengan penggunaan media kartu siswa diajak belajar sambil bermain yang dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, tanpa harus terbebani oleh situasi belajar yang kaku, tegang, dan membosankan, serta menghilangkan kejenuhan siswa, tanpa mengabaikan tetap konsentrasi dalam belajar, sehingga konsep dapat ditemukan sendiri oleh siswa dan hasil belajar akan meningkat.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo pada pembelajaran matematika Kelas V masih menggunakan pembelajaran yang kurang inovatif dimana pusat pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered approach*), pembelajaran langsung

9 Eti Herawati, "Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 1 No 1 (2017), hlm 70

10 Nur Sjamsuarini Pudji Astutik, "Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII E MTsN 4 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019-2020", *Jurnal Guru Inovatif*, Vol 1 No 2 (2021), hlm 80

(*direct instruction*), menggunakan metode ceramah (*expository teaching*) serta menggunakan media lembar kerja siswa (LKS). Penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dalam pembelajaran menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa, hal ini terlihat dari aktivitas pembelajaran yang monoton. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, sedikit siswa yang mau melakukan tanya jawab, dan siswa kurang bersemangat dalam mengerjakan latihan soal. Sering kali guru harus mendorong siswa agar mau mengerjakan latihan atau berpartisipasi secara aktif. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap Ibu Feni selaku Guru Kelas V bahwa kurangnya motivasi belajar matematika siswa diakibatkan karena siswa menganggap mata pelajaran matematika itu sangat sulit, tidak menarik, menakutkan, dan membosankan sehingga siswa kehilangan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak pada hasil belajarnya yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diterapkannya model pembelajaran yang menarik sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa mendapat hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kartu benar salah dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 01 Sumurjomlangbogo?
2. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kartu benar salah dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 01 Sumurjomlangbogo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis seberapa efektif model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kartu benar salah dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 01 Sumurjomlangbogo.
2. Untuk menganalisis seberapa efektif model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kartu benar salah dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 01 Sumurjomlangbogo.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kegunaan secara teoritis antara lain:

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi serta ilmu yang baru di Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi dan bermanfaat dalam kepastakaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sebagai referensi penelitian yang sejenis lainnya.
- c. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat berguna bagi warga sekolah serta pelaksana pendidikan yakni:

- a. Bagi siswa, sebagai bahan peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*.
- b. Bagi guru, sebagai inovasi dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang efektif serta efisien.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan untuk mengupayakan peningkatan kualitas pembelajaran matematika dan sebagai bahan pustaka sekolah.

- d. Bagi peneliti, mendapatkan pemahaman mengenai salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab, yang mana tiap-tiap bab tersusun atas sub-sub bab, yang mana sistematika penulisannya sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini terdapat halaman sampul, halaman pernyataan, keaslian, nota pembimbing, pengesahan, persembahan, moto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Inti

Pada bagian ini terdapat pendahuluan, teori yang pada landasan penelitian, hasil penelitian dan penutup.

a. BAB I (Pendahuluan)

Pada BAB I (Pendahuluan) terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

b. BAB II (Landasan Teori)

Pada BAB II (Landasan Teori) terdiri dari deskripsi teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

c. BAB III (Metode Penelitian)

Pada BAB III (Metode Penelitian) terdiri dari jenis dan pendekatan, tempat dan waktu, variabel, populasi sampel dan teknik pengambilan sampel, teknik pengumpulan data, uji instrumen, dan teknik analisis data.

d. BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan)

Pada BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan) terdiri dari data hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan.

e. BAB V (Penutup)

Pada BAB V (Penutup) terdiri dari kesimpulan dan saran.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data penelitian, dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kartu benar salah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 72,25 dan *posttest* sebesar 86,03. Maka model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kartu benar salah efektif meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kartu benar salah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 44,75 dan *posttest* sebesar 71,25. Maka model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media kartu benar salah efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo.

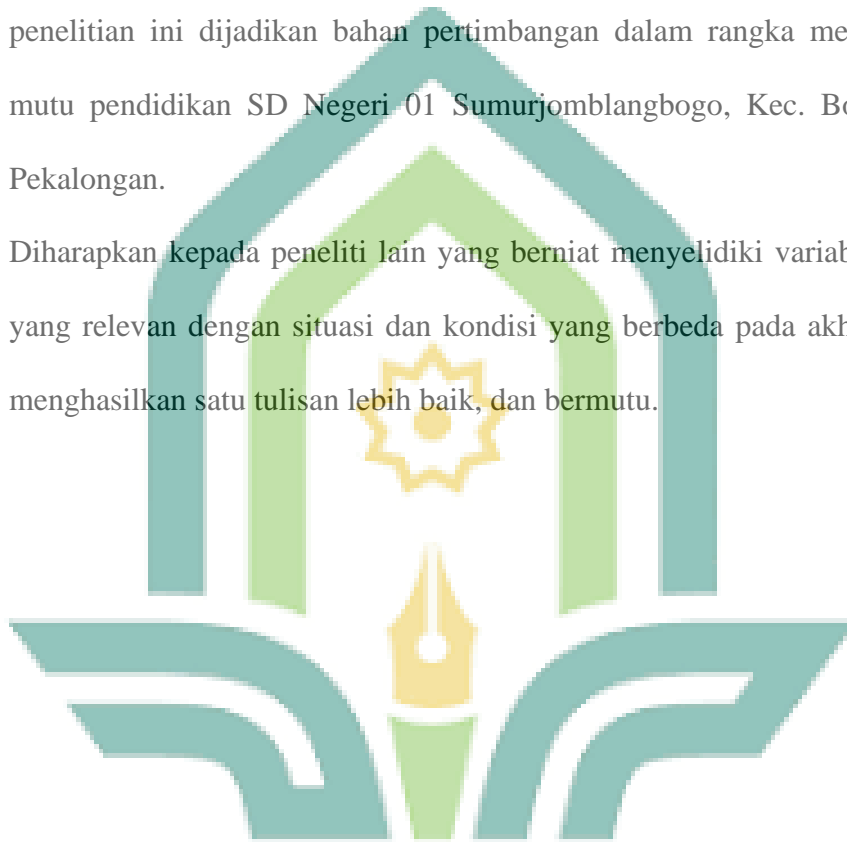
B. Saran

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa yang penulis sarankan sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo, Kec. Bojong Kab. Pekalongan agar dalam pembelajaran matematika menerapkan model

pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajarnya.

2. Diharapkan kepada penentu kebijakan dalam bidang pendidikan agar hasil penelitian ini dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo, Kec. Bojong Kab. Pekalongan.
3. Diharapkan kepada peneliti lain yang berniat menyelidiki variabel-variabel yang relevan dengan situasi dan kondisi yang berbeda pada akhirnya akan menghasilkan satu tulisan lebih baik, dan bermutu.



DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Uci Ulfa Nur. (2020). Pengaruh Penggunaan Pendekatan Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Menyusun Kalimat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Modern*. Vol 06 No. 1. 1-12
- Ananda, Rusydi & Fitri Hayati. (2020). *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya
- Aqib Zainal. (2020). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya
- Asmawati, dkk. (2022). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). *Journal Of Mathematics Educations*, Vol. 1 No. 2. 62-70
- Astutik, Nur Sjamsuarini Pudji. (2021). Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII E MTsN 4 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019-2020. *Jurnal Guru Inovatif*, Vol 1 No 2 77-91
- Audie, Nurul. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Vol. 2, No.1. 586-595
- Aulia, Dina, dkk. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mamematics Pedagogic*, Vol. V, No. 1. 1-9
- Aulyawati, Ritya Anggraeni & A.A Sujadi. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII C SMP N 2 Sanden Bantul. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 3. 419-426
- Basam, Fajri. (2022). Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Numbered Heads Toghether. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 05, No. 1.100-106
- Belavista Seran, Elizabeth, dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 8, No. 2. 115-120.
- Cahyaningsih, Ujiati. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 3, No. 3. 1-5

- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- El Khuluqo, Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualis dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fathurrohman & M. Sobry Sutikno. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdu, Ghulam & Lisa Agustina. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 12, No. 1. 81-86.
- Hamzah B. Uno. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasnunidah, Neni. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Herawati, Eti. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 1 No 1. 66-87
- Ismail, Husain. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah pada Siswa Kelas V SD Inpres Palupi. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 4, No. 4. 343-350
- Kasmaja, Hadi. (2016). Efektivitas Implementasi Metode Hypnoteaching untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa SMP Negeri. *Journal Of Est*, Vol. 2 No. 1. 33-45
- Khumaedi, Muhammad. (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. Universitas Negeri Semarang: *Jurnal Pendidikan*. Vol. 12, No.1. 25-30
- Maisaroh, Siti. (2011). Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Jurnal Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Vol. 6, No. 2. 150-169
- Marina, Dian Ayu. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SDN 2 Labuhan Ratu. *Skripsi*

- Mulhair, Nifki. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Palopo. *Skripsi*
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurmala, Desy Ayu, dkk. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 4 No. 1. 1-10
- Oktaviani, Ifni. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal kependidikan*. Vol. 5, No. 2. 216-232
- Permatasari, Gita Kristina. (2021). Problematika pembelajaran matematika di Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*. Vol. 17, No. 1. 68-84.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramdani, Rezki. (2018). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model TGT Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Palangga Kab. Gowa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol.1 No. 1. 35-44.
- Replianis. (2019). Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*. Vol. 7, No. 1. 91-112
- Robert E. Slavin. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Rohmawati, Afifatu. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 9 Edisi 1.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, Arief. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Setiyabudi, Nanang Sukmawan. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V di Min Malang I. *Tesis*.
- Sucita, Sukma. (2018). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika Tingkat SMP Tahun 2018. Universitas PGRI Banyuwangi: *Pendidikan Jurnal Matematika*. Vol. 3, No. 1. 15-26

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trisanti, Lia Budi & Nahlia Rahmawati. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe TAI Dalam Pembelajaran Geometri Tiga Dimensi. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Vol. 4, No. 1. 69-76
- Tya, Katir. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP N. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 4, No. 2. 178-191
- Usman, Husaini. (2011). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yusup, Febrianawati. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin: *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 7, No.1. 17-23



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Howosaku Kajar Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
www.ik.ungpku.ac.id email: fad@ungpku.ac.id

Nomor : B-1781/Un.27/J.II.5/PP.07/10/2023 19 Oktober 2023
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Surat Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri 01 Sumur Jomblang Bogo
Di - Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa:

Nama : Abdul Rozaq Sodik
NIM : 2618110
Jurusan/Prodi : Tadris Matematika
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang akan melakukan penelitian di Lembaga/Wilayah yang Bapak/Ibu Pimpin guna menyusun skripsi/tesis dengan judul
"EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA KARTU BENAR SALAH UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 01 SUMURJOMBLANGBOGO KECAMATAN BOJONG KABUPATEN PEKALONGAN"

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dalam wawancara dan pengumpulan data penelitian dimaksud.

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Ditandatangani Secara Elektronik Oleh:
Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd
NIP. 198902242015032006
Ketua Program Studi Tadris Matematika





Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) hingga tidak diperlukan tanda tangan dan stempel basah.



Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



Lampiran 3. Lembar Validasi

1. Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI

Komponen	Modul ajar/rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
Peneliti	Abdul Rozzaq Sodiq
Judul Penelitian	Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Denar Sialah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Muhammadiyah Kelas V SD Negeri 01 Sunurjombangbogo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekkabupaten

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang validitas Modul ajar/Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Modul ajar/Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan seluruh aspek aspek yang diartikan.
- Beri tanda *check list* (✓) pada tempat yang sesuai sesuai dengan penilaian anda dengan ketentuan sebagai berikut:
 - Bila "sangat baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 5.
 - Bila "baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 4.
 - Bila "cukup baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 3.
 - Bila "kurang baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 2.
 - Bila "tidak baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 1.

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Kelengkapan identitas Modul ajar/RPP					✓
2.	Modul ajar/RPP yang dirumuskan telah memuat rancangan pembelajaran, indikator, tujuan pembelajaran, sumber belajar, dan asesmen.				✓	
3.	Tata letak tiap komponen modul ajar/RPP tersusun secara sistematis					✓
Isi						
4.	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas, spesifik dan operasional					✓
5.	Kegiatan pembelajaran disusun secara runtut					✓
6.	Kegiatan pembelajaran disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran (GT, menyajikan kelas, tun, permataan, turnamen, penghargaan kelompok)					✓
7.	Alokasi waktu dalam Modul/RPP sesuai dengan waktu untuk setiap kegiatan yang akan dilaksanakan					✓
Bahasa						
8.	Modul ajar/RPP yang disusun					

	menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
9	Modul ajar/RPP tidak menggunakan bahasa setempat/daerah					✓
10	Modul ajar/RPP menggunakan bahasa yang komunikatif					✓

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....


.....

E. Keputusan

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Pekalongan, 26 September 2023

Validator,



Nihal Hurnah, M.Pd

LEMBAR VALIDASI

Komponen: Modul ajar/Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Peneliti: Abdul Razaq Sodik

Judul Penelitian: Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament

Berbasikan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V SD Negeri 01 Samudrambanggo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang validitas Modul ajar/Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Modul ajar/Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mengamati aspek-aspek yang diberikan.
2. Beri tanda *check list* (✓) pada tempat yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bila "sangat baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 5.
 - b. Bila "baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 4.
 - c. Bila "cukup baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 3.
 - d. Bila "kurang baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 2.
 - e. Bila "tidak baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 1.

3. Mohon Bapak/Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format						
1.	Kelengkapan identitas Modul ajar/RPP					✓
2.	Modul ajar/RPP yang dirancang telah memuat capaian pembelajaran, indikator, tujuan pembelajaran, sumber belajar, dan asesmen.					✓
3.	Tata letak tiap komponen modul ajar/RPP tersusun secara sistematis.					✓
Isi						
4.	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas, spesifik dan operasional.				✓	
5.	Kegiatan pembelajaran disusun secara runtut.					✓
6.	Kegiatan pembelajaran disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran PGT (penyajian kelas, tim, perorangan, maupun penghargaan kelompok).					✓
7.	Alokasi waktu dalam Modul/RPP sesuai dengan waktu untuk setiap kegiatan yang akan dilaksanakan.				✓	
Bahasa						
8.	Modul ajar/RPP yang disusun					

	menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
9.	Modul ajar/RPP tidak menggunakan bahasa setempat/daerah					✓
10.	Modul ajar/RPP menggunakan bahasa yang komunikatif					✓

D. Komentar dan Saran

.....

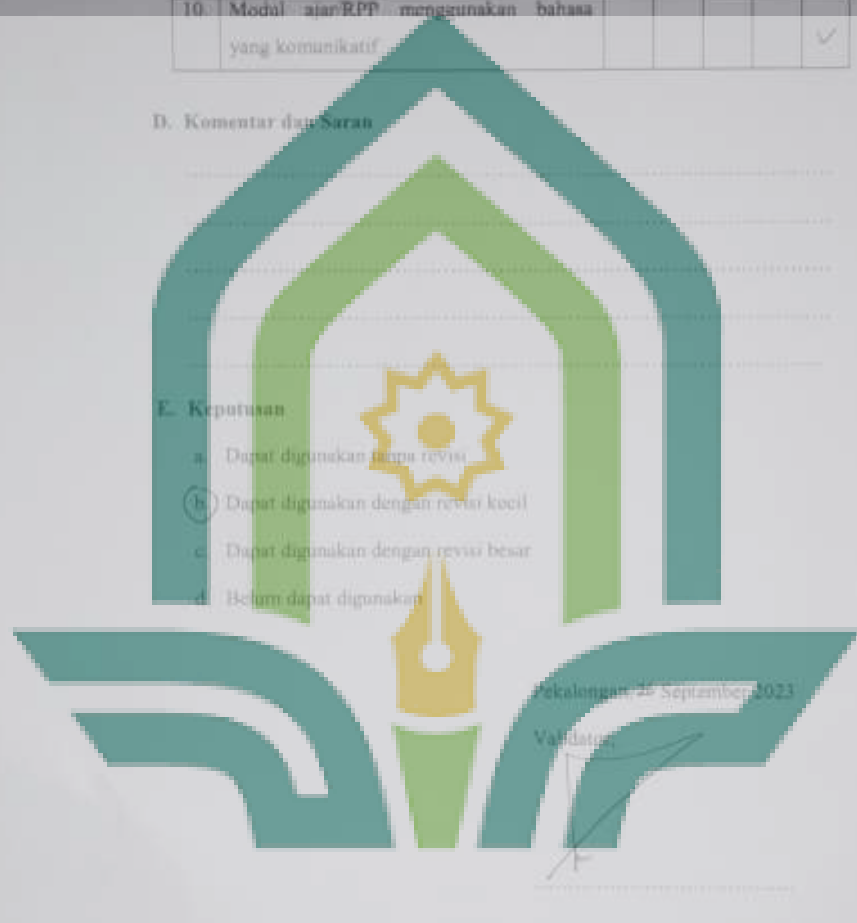
.....

.....

.....

E. Keputusan

- a. Dapat digunakan dengan revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan



Pekalongan, 20 September 2023

Validator

.....

LEMBAR VALIDASI

Komponen : Modul ajar/Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
Peneliti : Abdul-Rozzaq Sodik
Judul Penelitian : Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament

Berbantuan Media Kartu Benar-Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V SD Negeri 01 Sumatromblanghogo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang validitas Modul ajar/Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Modul ajar/Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Beri tanda *check list* (✓) pada tempat yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bila "sangat baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 5.
 - b. Bila "baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 4.
 - c. Bila "cukup baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 3.
 - d. Bila "kurang baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 2.
 - e. Bila "tidak baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 1.

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Format						
1	Kelengkapan identitas Modul ajar/ RPP					✓
2	Modul ajar/ RPP yang dirancang telah memuat capaian pembelajaran, indikator, tujuan pembelajaran, sumber belajar, dan asesmen					✓
3	Tata letak/ susun komponen modul ajar/ RPP terdapat secara sistematis					✓
4	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas, spesifik dan operasional					✓
5	Kegiatan pembelajaran disusun secara runtut					✓
6	Kegiatan pembelajaran disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran TGT (penyajian kelas, tim, permahan, maupun pengorganisasi kelompok)					✓
7	Alokasi waktu dalam Modul/ RPP sesuai dengan waktu untuk setiap kegiatan yang akan dilaksanakan					✓
Bahasa						
8	Modul ajar/ RPP yang disusun					✓

	menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					
9	Modul ajar/RPP tidak menggunakan bahasa setempat/darab					✓
10	Modul ajar/RPP menggunakan bahasa yang komunikatif					✓

D. Komentar dan Saran

Cara penyampaian materi sudah baik dan sesuai dengan materi ajar yang disampaikan. Dalam pembelajaran harap para diperkeras lagi.

E. Keputusan

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Pekalongan, 30 September 2023

Validator,



Rizki Fery Ferni, S.Pd SD

NIP. 1980030120212124003

2. Validasi Instrumen Angket

LEMBAR VALIDASI

Komponen : Angket motivasi belajar matematika siswa

Peneliti : Abdul Rozak Soderi

Judul Penelitian : Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Berhamian Media Kartu Beras Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V SD Negeri 01 Sumurjatiablanghago, Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang validitas instrumen angket motivasi belajar matematika siswa.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen angket motivasi belajar matematika siswa dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan
2. Beri tanda *check list* (✓) pada tempat yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan keacutan sebagai berikut.
 - a. Bila "sangat baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 5.
 - b. Bila "baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 4.
 - c. Bila "cukup baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 3.
 - d. Bila "kurang baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 2.
 - e. Bila "tidak baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 1.

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk pengisian angket ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti					✓
2	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
3	Kalimat yang digunakan dalam angket sesuai dengan kaedah bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
4	Kesesuaian pernyataan dengan indikator motivasi belajar siswa				✓	
5	Pernyataan yang diajukan dapat mengungkap motivasi belajar matematika siswa				✓	

D. Komentar dan Saran



E. Keputusan

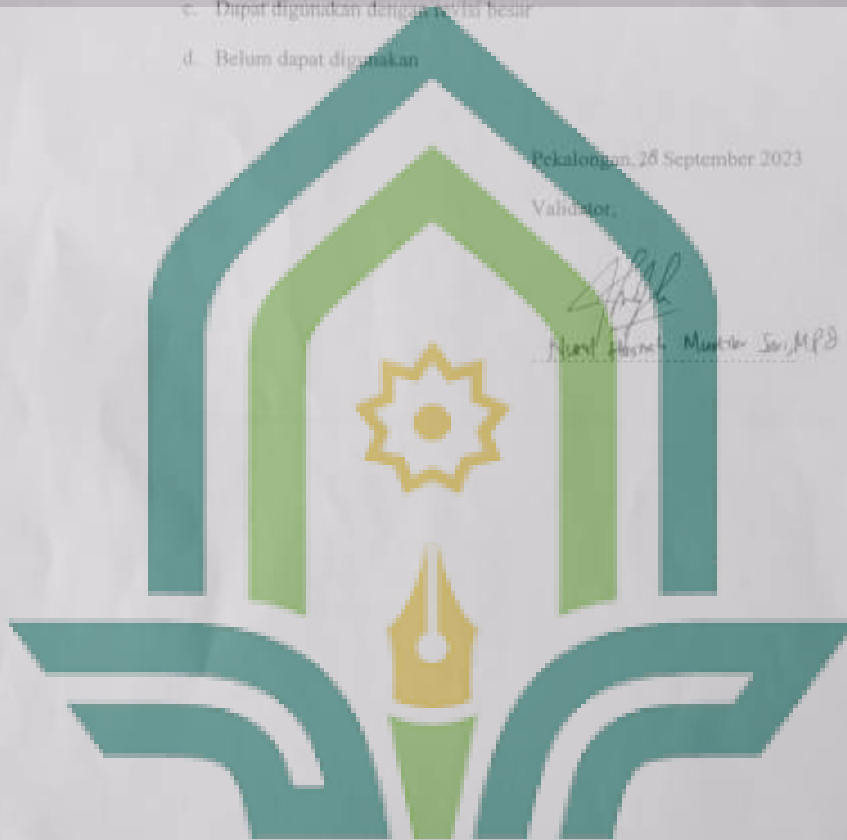
- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Pekalongan, 28 September 2023

Validator,



Nur Hafidha Mukti Sari, MPB



LEMBAR VALIDASI

Komponen : Angket motivasi belajar matematika siswa

Peneliti : Abdul Rozaq Sodik

Jenis Penelitian : Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament

Berbantuan Media Kartu Besar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V SD Negeri 01 - Sumaryamblung Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang validitas instrumen angket motivasi belajar matematika siswa.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen angket motivasi belajar matematika siswa dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.

2. Beri tanda *check list* (✓) pada tempat yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Bila "sangat baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 5.

b. Bila "baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 4.

c. Bila "cukup baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 3.

d. Bila "kurang baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 2.


e. Bila "tidak baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 1.

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk pengisian angket ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti					✓
2	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
3	Kalimat yang digunakan dalam angket sesuai dengan kaedah bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
4	Kesesuaian pernyataan dengan indikator motivasi belajar siswa				✓	
5	Pernyataan yang dipakai dapat mengungkap motivasi belajar matematika siswa				✓	

D. Komentar dan Saran

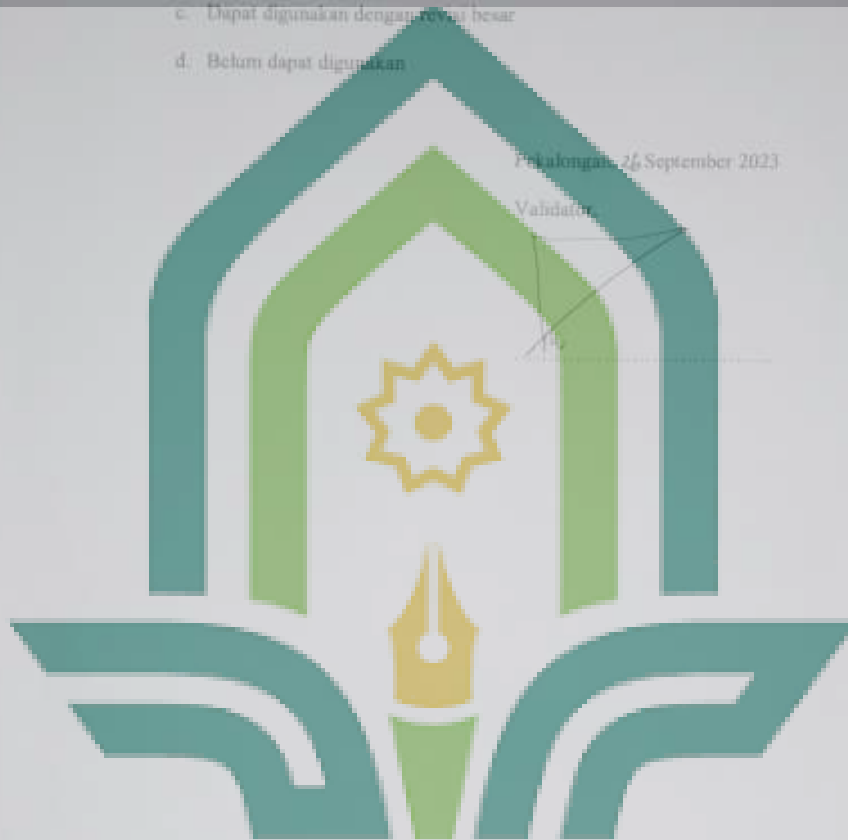


E. Keputusan

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Palangas, 26 September 2023

Validator



LEMBAR VALIDASI

Komponen : Angket motivasi belajar matematika siswa.

Peneliti : Abdul Rozzaq Sodiq

Judul Penelitian : Efektivitas Model Pembelajaran Team/Classroom Tournament

Berhubungan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan

Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V SD

Negeri 01 Samudrajangbaga Kecamatan Bojong

Kabupaten Pekalongan

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang validitas instrumen angket motivasi belajar matematika siswa.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen angket motivasi belajar matematika siswa dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Beri tanda *check list* () pada tempat yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bila "sangat baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 5.
 - b. Bila "baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 4.
 - c. Bila "cukup baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 3.
 - d. Bila "kurang baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 2.
 - e. Bila "tidak baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 1.

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tetrapal yang telah disodokan.

C. Penilaian

No	Aspek Yang Diteliti	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk penilaian aspek yang diteliti jelas dan mudah dimengerti					✓
2	Keluhan penilaian mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
3	Kalimat yang digunakan dalam aspek etasi dengan keadalan bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
4	Kesesuaian pernyataan dengan indikator motivasi belajar siswa					✓
5	Pernyataan yang digunakan dapat menunjang motivasi belajar tematis siswa					✓

D. Komentar dan Saran




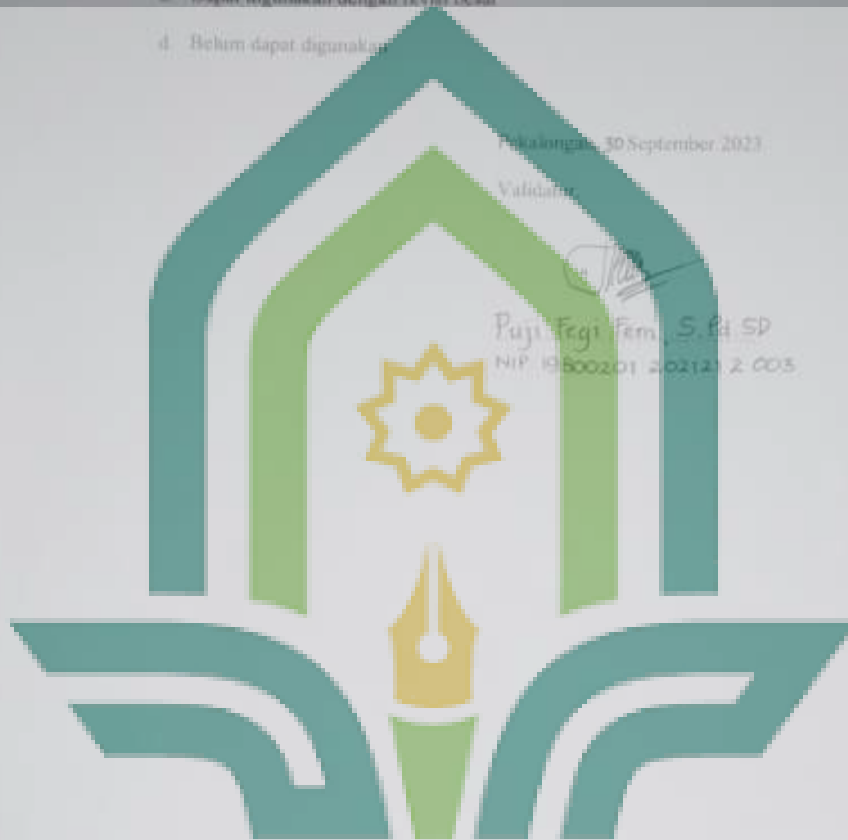
E. Keputusan

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Palangkaraya, 30 September 2023.

Validator


Puji Fegri Feni, S.Pd, SP
NIP. 19800201 202121 2 005



4. Validasi Media Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI

Komponen	Media pembelajaran kartu benar salah
Peneliti	Ahmad Rizka Khatiq
Judul Penelitian	Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V SD Negeri 01 Sumarjomblangbogo Kecamatan Boyong Kabupaten Pekalongan

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang validitas media pembelajaran kartu benar salah.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran kartu benar salah dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
- Beri tanda *check list* (✓) pada tempat yang tersedia sesuai dengan penilaian Anda dengan ketentuan sebagai berikut:
 - Bila "sangat baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 4.
 - Bila "baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 3.
 - Bila "cukup baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 2.
 - Bila "kurang baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 1.
 - Bila "tidak baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 1.

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi kartu sesuai dengan materi				✓	
2	Materi pada kartu sesuai dengan tingkat dan perkembangan siswa				✓	
3	Kartu yang disusun menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
4	Kartu tidak menggunakan bahasa setempat/dialek					✓
5	Kartu menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
6	Gambar yang ditambahkan jelas				✓	
7	Desain kartu menarik				✓	
8	Desain kartu dapat memotivasi siswa				✓	
9	Bahan yang digunakan tidak mudah rusak					✓
10	Ukuran kartu tepat tidak terlalu besar maupun kecil					✓

D. Komentar dan Saran

tidak perlu ke pengisian masalah

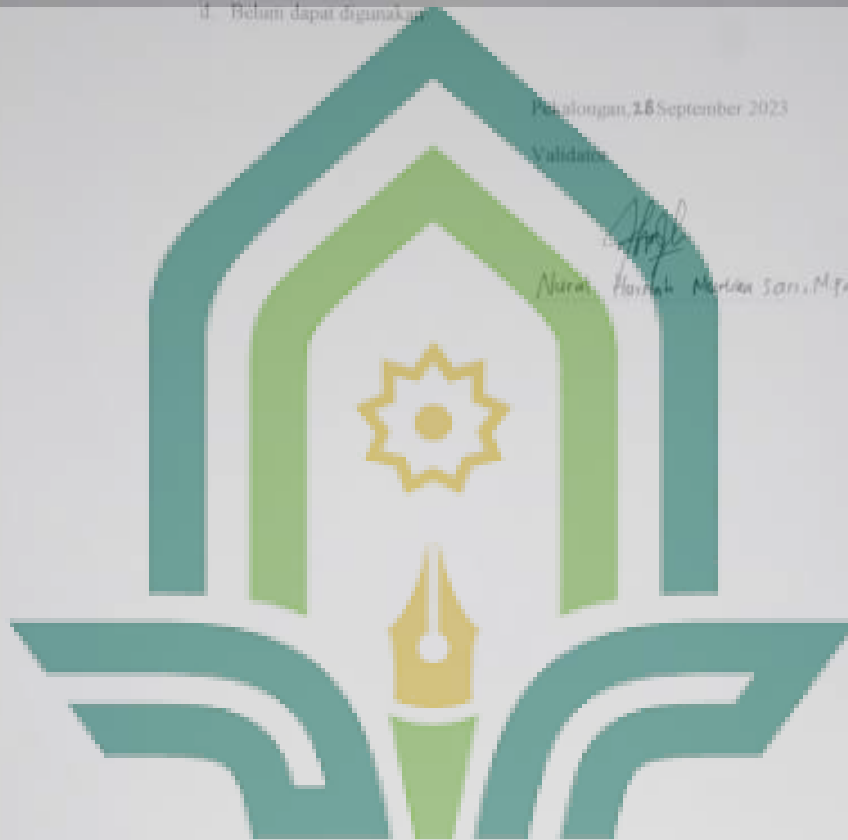
E. Keputusan

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Pekalongan, 18 September 2023

Validasi


Nura Harifah Mariani Sari, Mpd



LEMBAR VALIDASI

Komponen : Media pembelajaran kartu benar salah

Peneliti : Abdul Rozzaq Sodik

Judul Penelitian : Efektivitas Model Pembelajaran/Team Games Tournament

Berantuan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V SD Negeri 01 Simanjamban, Kebonagung Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang validitas media pembelajaran kartu benar salah

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran kartu benar salah dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Beri tanda *check list* () pada tempat yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bila "sangat baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 5.
 - b. Bila "baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 4.
 - c. Bila "cukup baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 3.
 - d. Bila "kurang baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 2.
 - e. Bila "tidak baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 1.

- Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran/ revisi/ komentar pada tempat yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi kartu sesuai dengan materi					✓
2	Materi pada kartu sesuai dengan tingkat dan perkembangan siswa				✓	
3	Kartu yang disusun menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia					✓
4	Kartu tidak menggunakan bahasa seropah/serah					✓
5	Kartu menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
6	Gambar yang ditambahkan jelas				✓	
7	Desain kartu menarik					✓
8	Desain kartu dapat memotivasi siswa				✓	
9	Bahan yang digunakan tidak mudah rusak					✓
10	Ukuran kartu tepat tidak terlalu besar maupun kecil					✓

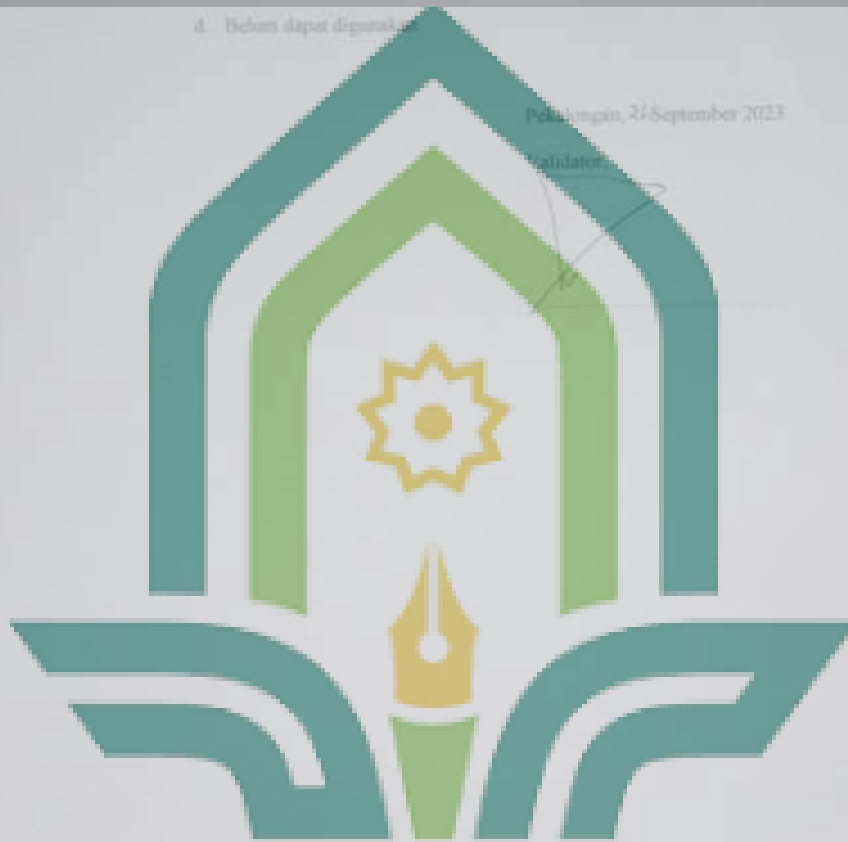
D. Komentar dan Saran

E. Keputusan

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Pekalongan, 21 September 2023

Validator



LEMBAR VALIDASI

Komponen : Media pembelajaran kartu benar salah

Peneliti : Abdul Rozaq Sofiq

Judul Penelitian : Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament

Berantuan Media Kartu Benar Salah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V SD Negeri 01 Sumurjombango Kecamatan Bojong Kabupaten Pakelangan

A. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang validitas media pembelajaran kartu benar salah.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran kartu benar salah dengan meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Beri tanda *check list* () pada tempat yang tersedia sesuai dengan penilaian anda dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bila "sangat baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 5.
 - b. Bila "baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 4.
 - c. Bila "cukup baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 3.
 - d. Bila "kurang baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 2.
 - e. Bila "tidak baik" beri tanda *check list* pada kolom bernomor 1.

3. Mohon Bapak/ Ibu memberikan saran revisi/ komentar pada template yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Isi kartu sesuai dengan materi					✓
2.	Materi pada kartu sesuai dengan tingkat dan perkembangan siswa				✓	
3.	Kartu yang disusun menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					✓
4.	Kartu tidak menggunakan bentuk serempak/datarah					✓
5.	Kartu menggunakan bahasa yang komunikatif					✓
6.	Gambar yang digunakan jelas				✓	
7.	Desain kartu menarik					✓
8.	Desain kartu dapat memotivasi siswa					✓
9.	Bahan yang digunakan tidak mudah rusak					✓
10.	Ukuran kartu tepat (tidak terlalu besar/terlalu kecil)					✓

D. Komentar dan Saran

E. Keputusan

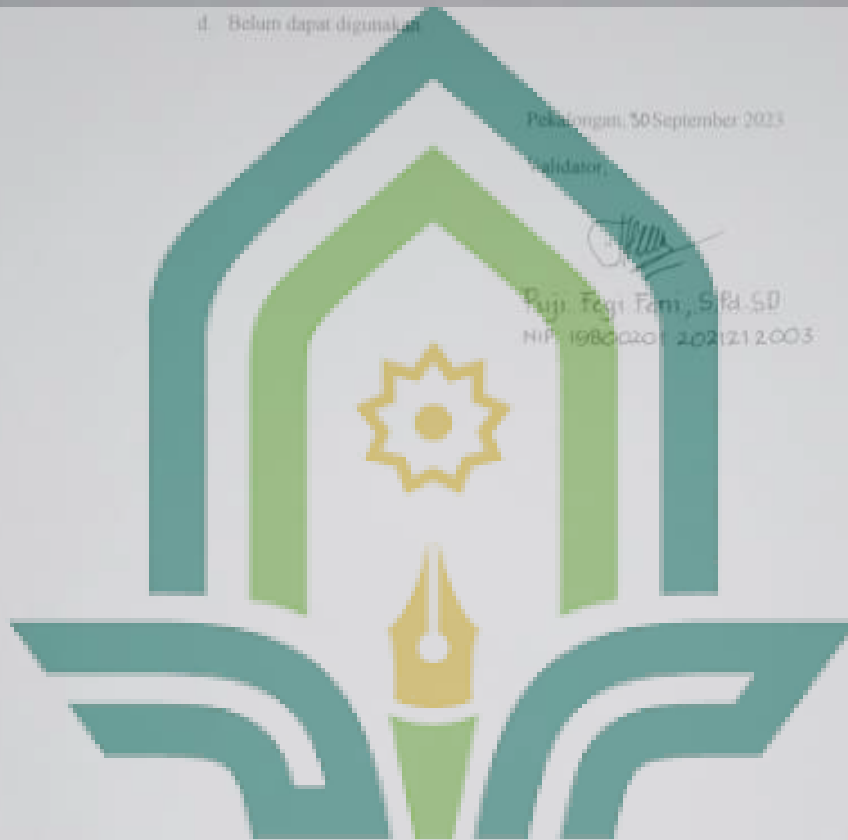
- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Pekalongan, 30 September 2023

Validator,


Puji Fitriani, S.Pd.SD

NIP. 198002012021212003



Lampiran 4. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba Instrumen

No	Nama	Kode
1	Adara Isma Nafila	AIN
2	Ahmad Fikri Salim	AFS
3	Akbar Alviano Ramadan	AAR
4	Alianda Putri Yasmin	APY
5	Alif Nur Hidayah	ANH
6	Asyifha Bella Suci R.	ABSR
7	Elsa Nur Febriana	ENF
8	Fuji Minami Ariska	FMA
9	Hafizha Aira Ismaji	HAI
10	M. Andika Noval Budiono	MANB
11	M. David Fatiq Akbar	MDFA
12	M. Hafiar Ana Fahri	MHAF
13	M. Kevin Pratama	MKP
14	M. Saukil Hamdani	MSH
15	M. Zakiyal Fikri A.	MZFA
16	M. Muamar Kadafi	MMA
17	Marina Aprianti	MA
18	Maulidya Islamiyah	MI
19	Muhammad Hisyam Syafi'i	MHS
20	Muhammad Adib Izul	MAI
21	Muhammad Fdhil Hamdan	MFH
22	Nayunda Malika Bilqits	NMB
23	Pungkas Daniansyah	PD
24	Risma Aulia Zahra	RAZ
25	Risma Putri Nadira	RPN
26	Sifa Milatin Nayla	SMN
27	Silva Livianti	SL

Lampiran 5. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen

No	Nama	Kode
1	Adib Ariful Ulum	AAU
2	Aisyah Mihkhalya	AM
3	Clara Septiana	CS
4	Faeyza Sahil Alani	FSA
5	Filza Mayla Yasmin	FMY
6	Fitri Mutiara Sari	FMS
7	Fitryah	F
8	Hilmi Selvia Tara	HST
9	Intan Putri Cahyani	IPC
10	Khaliqah Nafisa Ramadani	KNR
11	Klarisa Dwi Anggraeni	KDA
12	M. Tamma Kaisa Rifqi	MTKR
13	Maisa Oemar	MO
14	Mu'amar Anugerah	MA
15	Muhammad Ashfa Afkari	MAA
16	Muhammad Nizam	MN
17	Rahma Ardelia C.	RAC
18	Rosita Rizky Langit R.	RRLR
19	Taufan Khairan Alvaro	TKA
20	Tryas Mayla Putri	TMP



Lampiran 6. Modul Ajar

MODUL AJAR /RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	Abdul Rozaq Sodiq
Institusi	SD Negeri 01 Sumurjomblangbogo
Mata Pelajaran	Matematika
Materi Pokok	Bilangan
Sub Materi	Kelipatan dan Faktor Bilangan
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/Kelas	C / V
Tahun Pelajaran	2023 / 2024
Semester	I (Ganjil)
Alokasi Waktu	4 x 35 menit
Jumlah Pertemuan	2 Pertemuan
Moda Pembelajaran	Tatap Muka
Model Pembelajaran	<i>Team Game Tournament</i>
Metode Pembelajaran	Diskusi dan Tanya Jawab
Target Peserta Didik	Reguler/tipikal
Karakteristik Peserta Didik	Semua Karakteristik Peserta Didik
Pengetahuan/Keterampilan Prasyarat	Perkalian dan Pembagian
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none">• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,• Berkebhinekaan Global,• Bergotong-royong,• Bernalar kritis,• Mandiri
Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none">• Papan tulis• Kapur/Spidol• Laptop• LCD + Proyektor• Media Kartu Benar Salah
Sumber Belajar	Buku Matematika SD/MI Kelas V Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2022

B. KOMPETENSI INTI

1. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 1.000.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. **Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB.** Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat mengubah pecahan menjadi desimal, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal (satu angka di belakang koma).

2. Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- a. Menentukan kelipatan dan faktor dari suatu bilangan
- b. Menentukan kelipatan persekutuan dan faktor persekutuan dari dua bilangan
- c. Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) dari dua bilangan
- d. Menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB

3. Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui diskusi dan permainan, peserta didik dapat menemukan kelipatan dan faktor dari suatu bilangan dengan benar
- b. Melalui diskusi dan permainan, peserta didik dapat menemukan kelipatan persekutuan dan faktor persekutuan dari dua bilangan dengan benar
- c. Melalui diskusi dan permainan, peserta didik dapat menemukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) dari dua bilangan dengan benar
- d. Melalui latihan soal cerita, peserta didik dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari.

4. Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat memahami dan menerapkan KPK dan FPB dalam kehidupan sehari-hari

5. Pertanyaan Pemantik

- a. Jika Andi berenang setiap 2 hari sekali, sedangkan Budi berenang setiap 3 hari sekali. Apakah mereka bisa berenang di hari yang sama?
- b. Pak Guru mempunyai 8 coklat dan 12 permen. Coklat dan permen tersebut akan dimasukkan kedalam kantong plastik. Jika banyaknya coklat dan permen harus sama pada setiap kantong plastik, maka berapa kantong plastik yang dibutuhkan?

6. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

A. Kegiatan Awal (15 menit)

1. Pembelajaran diawali dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh seorang siswa
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Siswa menyanyikan salah satu lagu nasional yaitu lagu Dari Sabang Sampai Merauke
4. Siswa diingatkan kembali tentang kelipatan
5. Siswa diberikan pertanyaan pemantik:
Jika Andi berenang setiap 2 hari sekali, sedangkan Budi berenang setiap 3 hari sekali. Apakah mereka bisa berenang di hari yang sama?
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan Inti (45 menit)

Fase 1: Penyajian Kelas

Guru menjelaskan kepada siswa tentang kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

Fase 2: Tim

- Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 5 sampai 6 siswa
- Siswa memahami dan menjawab soal latihan yang ada pada buku panduan matematika kurikulum kemerdekaan

Fase 3: Permainan

- Guru menyiapkan media kartu benar salah
- Guru menyampaikan aturan permainan dan menjelaskan jalannya permainan secara sistematis

Fase 4: Turnamen

- Guru mempersilahkan siswa menempati meja pertandingan dan menyediakan soal yang akan dikerjakan siswa

- Guru memberikan skor dari masing-masing kelompok

Fase 5: Penghargaan Kelompok

Guru memberikan hadiah kepada kelompok terbaik.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Siswa bersama Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung
2. Siswa menyimak penjelasan Guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
3. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa dengan dipimpin oleh seorang siswa

Pertemuan 2

A. Kegiatan Awal (15 menit)

1. Pembelajaran diawali dengan salam dan dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh seorang siswa
2. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa
3. Siswa menyanyikan salah satu lagu nasional yaitu lagu Dari Sabang Sampai Merauke
4. Siswa diingatkan kembali tentang faktor
5. Siswa diberikan pertanyaan pemantik:
Pak Guru mempunyai 8 coklat dan 12 permen. Coklat dan permen tersebut akan dimasukan kedalam kantong plastik. Jika banyaknya coklat dan permen harus sama pada setiap kantong plastik, maka berapa kantong plastik yang dibutuhkan?
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

B. Kegiatan Inti (45 menit)

Fase 1: Penyajian Kelas

Guru menjelaskan kepada siswa tentang faktor persekutuan terbesar (FPB)

Fase 2: Tim

- Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota antara 5 sampai 6 siswa
- Siswa memahami dan menjawab soal latihan yang ada pada buku panduan matematika kurikulum kemerdekaan

Fase 3: Permainan

- Guru menyiapkan media kartu benar salah
- Guru menyampaikan aturan permainan dan menjelaskan jalanya permainan secara sistematis

Fase 4: Turnamen

- Guru mempersilahkan siswa menempati meja pertandingan dan menyediakan soal yang akan dikerjakan siswa

- Guru memberikan skor dari masing-masing kelompok

Fase 5: Penghargaan Kelompok

Guru memberikan hadiah kepada kelompok terbaik.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Siswa bersama Guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung
2. Siswa menyimak penjelasan Guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya
3. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa dengan dipimpin oleh seorang siswa

7. Asesmen

- a. Asesmen kelompok: latihan soal buku paket kurikulum merdeka
- b. Asesmen individu: tes pilihan ganda

8. Pengayaan dan Remedial

- a. Pengayaan adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada siswa dengan capaian tinggi agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal.
- b. Remedial diberikan kepada siswa yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.



Lampiran 7. Kisi-kisi Instrumen Angket

Kisi-kisi Lembar Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa

Indikator Motivasi Belajar	Sub Indikator	Nomor Butir Soal		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Tidak cepat putus asa	1	2	2
	Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan	3		1
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	4	5	2
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu	6	7	2
	Minat dalam belajar	8	9	2
Adanya harapan atau cita-cita masa depan	Ketekunan dalam belajar	10	11	2
	Upaya untuk meraih cita-cita	12		1
Adanya penghargaan dalam belajar	Ganjaran dan hukuman	13	14	2
	Mendapat pujian	15, 16		2
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Senang dengan cara guru mengajar di kelas	17	18	2
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat belajar	19	20	2
Total				20

ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama :.....

Kelas :.....

Hari/Tgl :.....

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab
3. Berilah tanda *check list* () pada salah satu jawaban (SL, SR, KK, dan TP) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.

Keterangan:

SL: Selalu

SR: Sering

KK: Kadang-Kadang

TP: Tidak Pernah

4. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

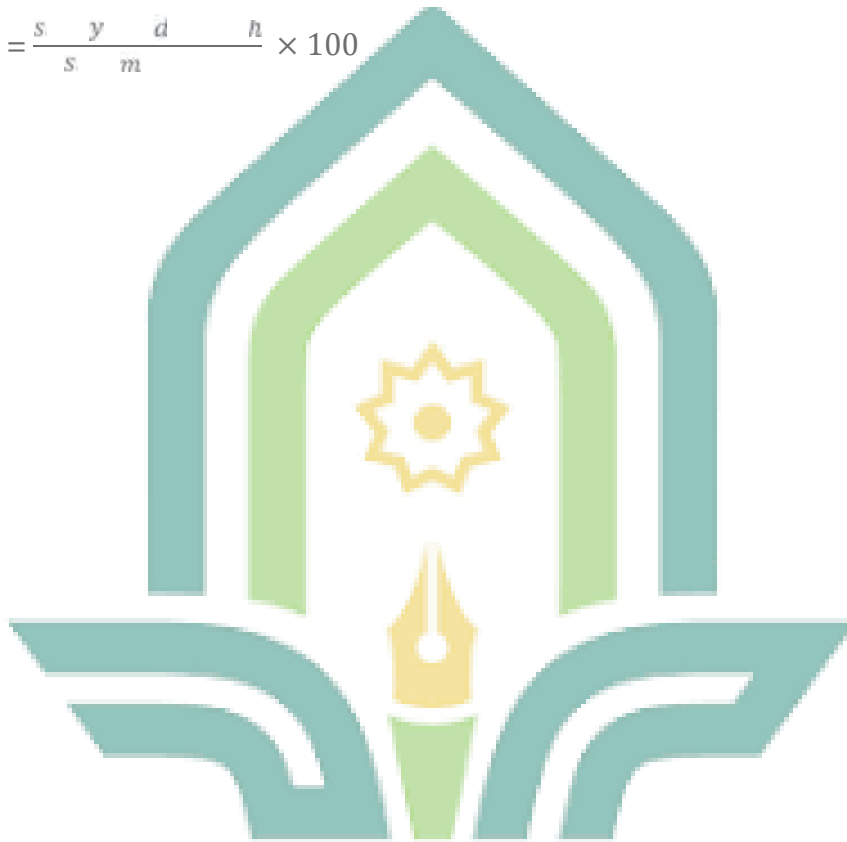
No.	Pernyataan	Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar matematika				
2.	Ketika mendapat nilai yang jelek saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi				
3.	Saya mempertahankan dan belajar lebih giat lagi saat mendapat nilai yang memuaskan				
4.	Saya mempelajari berulang kali jika belum paham saat dijelaskan				
5.	Ketika saya sudah mencoba dan tidak dapat mengatasi kesulitan, saya tidak mau berusaha lagi				
6.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar matematika				
7.	Saya malas mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran matematika dari berbagai sumber				
8.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal matematika yang diberikan oleh guru				
9.	Ketika ada soal yang tidak bisa saya kerjakan, saya menunggu jawaban dari teman yang sudah mengerjakannya				
10.	Saya belajar matematika dengan giat walaupun tidak ada ujian				
11.	Saya tidak bersiap atau membaca materi sebelum pembelajaran				

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SL	SR	KK	TP
12.	Saya belajar matematika dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan				
13.	Saya rajin belajar karena mendapat hadiah jika nilai ulangan matematika saya bagus				
14.	Saya malas belajar matematika meskipun orang tua memberi hukuman jika mendapat nilai jelek				
15.	Ketika guru meberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal matematika, saya menjadi tambah bersemangat menyelesaikan soal yang lain				
16.	Saya berusaha untuk mendapatkan nilai tes matematika yang terbaik agar dikagumi oleh teman-teman dan dipuji oleh guru				
17.	Saya senang dengan pembelajaran matematika saat guru menyelipkan permainan dalam pembelajaran				
18.	Saya malas mengikuti pembelajaran matematika jika diberikan soal latihan.				
19.	Saya senang belajar matematika ketika suasana menyenangkan				
20.	Saya tidak bisa belajar matematika dengan baik meskipun dalam suasana nyaman untuk belajar				

RUBRIK PENSKORAN

Jawaban	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
SELALU (SL)	4	1
SERING (SR)	3	2
KADANG-KADANG (KK)	2	3
TIDAK PERNAH (TP)	1	4

$$\text{Nilai} = \frac{s \ y \ d \ h}{s \ m} \times 100$$



Lampiran 9. Kisi-kisi Instrumen Tes

Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Matematika Siswa

Capaian Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan KPK dan FPB	Menentukan Kelipatan dari Suatu Bilangan	1,2,3	3
	Menentukan Kelipatan Persekutuan dari Dua Bilangan	4,5	2
	Menentukan Faktor dari Suatu Bilangan	6,7,8	3
	Menentukan Faktor Persekutuan dari Dua Bilangan	9,10	2
	Mencari Faktor Prima dari Suatu Bilangan	11,12,13	3
	Menentukan Nilai KPK dari Dua Bilangan	14,15	2
	Menentukan Nilai FPB dari Dua Bilangan	16,17	2
	Menyelesaikan Masalah Kehidupan Sehari-hari dengan Menggunakan FPB dan KPK	18,19,20	3
Total			20

TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Nama :.....

Kelas :.....

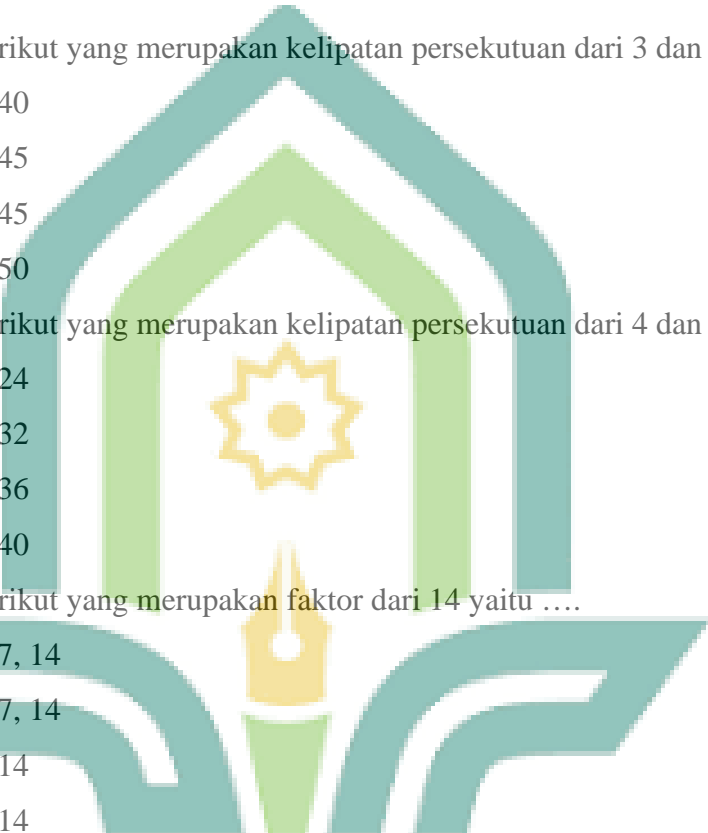
Hari/Tgl :.....

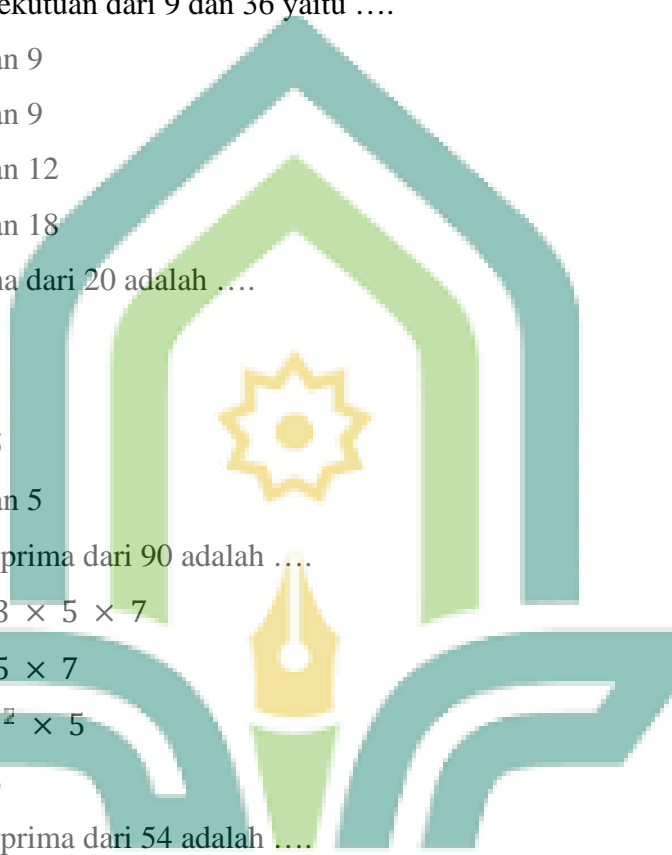
PETUNJUK Pengerjaan:

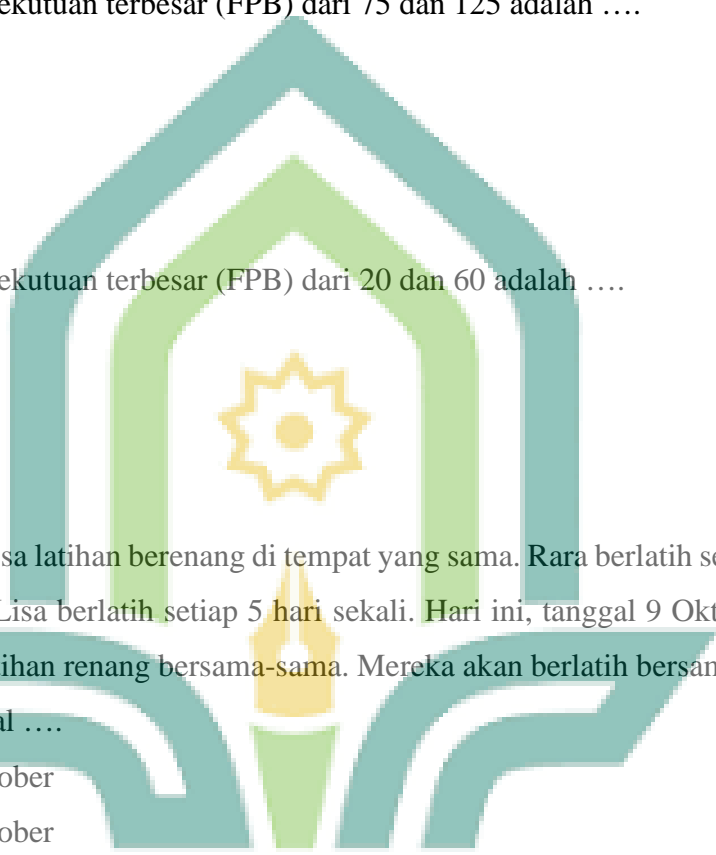
1. Bacalah basmalah sebelum mengerjakan soal
2. Isilah identitas dengan jujur.
3. Bacalah baik-baik pernyataan sebelum anda menjawab dan kerjakan dengan teliti
4. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban A, B, C, atau D yang paling tepat

Soal!

1. Bilangan berikut yang merupakan kelipatan dari 6 yaitu
 - A. 6, 12, 15
 - B. 6, 12, 16
 - C. 12, 18, 22
 - D. 12, 18, 24
2. Bilangan berikut yang merupakan kelipatan dari 8 yaitu
 - A. 8, 16, 23
 - B. 8, 16, 24
 - C. 16, 23, 32
 - D. 16, 25, 32

3. Perhatikan bilangan berikut!
10, 15, 20, 25, 30,...
- Bilangan di atas termasuk kelipatan
- A. 4
 - B. 5
 - C. 6
 - D. 7
4. Bilangan berikut yang merupakan kelipatan persekutuan dari 3 dan 5 yaitu
- A. 15, 30, 40
 - B. 15, 30, 45
 - C. 15, 35, 45
 - D. 15, 35, 50
5. Bilangan berikut yang merupakan kelipatan persekutuan dari 4 dan 6 yaitu
- A. 12, 18, 24
 - B. 12, 24, 32
 - C. 12, 24, 36
 - D. 12, 36, 40
6. Bilangan berikut yang merupakan faktor dari 14 yaitu
- A. 1, 2, 3, 7, 14
 - B. 1, 2, 4, 7, 14
 - C. 1, 2, 7, 14
 - D. 1, 3, 7, 14
7. Bilangan berikut yang merupakan faktor dari 52 yaitu
- A. 1, 2, 13, 26, 52
 - B. 1, 2, 4, 13, 26, 52
 - C. 1, 2, 4, 13, 27, 52
 - D. 1, 2, 5, 13, 27, 52
8. Bilangan yang faktor-faktornya 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, dan 24 yaitu
- A. 24
 - B. 27
 - C. 32
- 

- D. 42
9. Faktor persekutuan dari 12 dan 16 yaitu
- A. 1, 2, dan 3
 - B. 1, 2, dan 4
 - C. 1, 2, dan 6
 - D. 1, 2, dan 8
10. Faktor persekutuan dari 9 dan 36 yaitu
- A. 1, 3, dan 9
 - B. 1, 6, dan 9
 - C. 1, 9, dan 12
 - D. 1, 9, dan 18
11. Faktor prima dari 20 adalah
- A. 3
 - B. 5
 - C. 2 dan 5
 - D. 2, 3, dan 5
12. Faktorisasi prima dari 90 adalah
- A. $2^2 \times 3 \times 5 \times 7$
 - B. $2^2 \times 5 \times 7$
 - C. $2 \times 3^2 \times 5$
 - D. $3^2 \times 5$
13. Faktorisasi prima dari 54 adalah
- A. 2×3^2
 - B. 2×3^3
 - C. $2^2 \times 3^2$
 - D. $2^2 \times 3^3$
14. Kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari 35 dan 42 adalah
- A. 240
 - B. 230
 - C. 220
- 

- D. 210
15. Kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari 16 dan 24 adalah
- A. 8
 - B. 16
 - C. 24
 - D. 48
16. Faktor persekutuan terbesar (FPB) dari 75 dan 125 adalah
- A. 20
 - B. 25
 - C. 30
 - D. 35
17. Faktor persekutuan terbesar (FPB) dari 20 dan 60 adalah
- A. 20
 - B. 40
 - C. 60
 - D. 80
18. Rara dan Lisa latihan berenang di tempat yang sama. Rara berlatih setiap 3 hari sekali dan Lisa berlatih setiap 5 hari sekali. Hari ini, tanggal 9 Oktober, Rara dan Lisa latihan renang bersama-sama. Mereka akan berlatih bersama kembali pada tanggal
- A. 22 Oktober
 - B. 23 Oktober
 - C. 24 Oktober
 - D. 25 Oktober
19. Sebuah lampu hijau menyala setiap 6 menit sekali, sedangkan lampu biru menyala setiap 10 menit sekali. Jika kedua lampu menyala bersama pada pukul 14.25, maka lampu akan menyala kembali secara bersamaan pada pukul
- A. 14.40
 - B. 14.55
 - C. 15.10
 - D. 15.25
- 

20. Budi memiliki 42 buah mangga dan 70 buah jeruk. Buah mangga dan jeruk tersebut akan dimasukkan ke dalam keranjang. Masing-masing jenis buah sama banyak pada setiap keranjang. Banyaknya keranjang yang diperlukan adalah

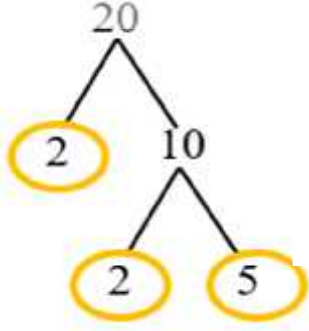
....

- A. 6
- B. 7
- C. 12
- D. 14



KUNCI JAWABAN

No	Jawaban	Skor
1	Kelipatan dari bilangan 6 6, 12, 18, 24, 30, ... Oleh karena itu, pilihan yang sesuai adalah D. 12, 18, 24	5
2	Kelipatan dari bilangan 8 8, 16, 24, 32, 40, ... Oleh karena itu, pilihan yang sesuai adalah B. 8, 16, 24	5
3	Pilihan yang tepat adalah B. 5 Karena kelipatan dari bilangan 5 adalah 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, ...	5
4	Kelipatan dari bilangan 3 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36, 39, 42, 45, 48, ... Kelipatan dari bilangan 5 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, ... Jadi kelipatan persekutuan dari 3 dan 5 adalah 15, 30, 45, ... Pilihan yang sesuai adalah B. 15, 30, 45, ...	5
5	Kelipatan dari bilangan 4 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44, ... Kelipatan dari bilangan 6 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, ... Jadi kelipatan persekutuan dari 3 dan 5 adalah 12, 24, 36, ... Pilihan yang sesuai adalah C. 12, 24, 36, ...	5
6	Faktor dari bilangan 14 1, 2, 7, 14 Oleh karena itu, pilihan yang sesuai adalah C. 1, 2, 7, 14	5

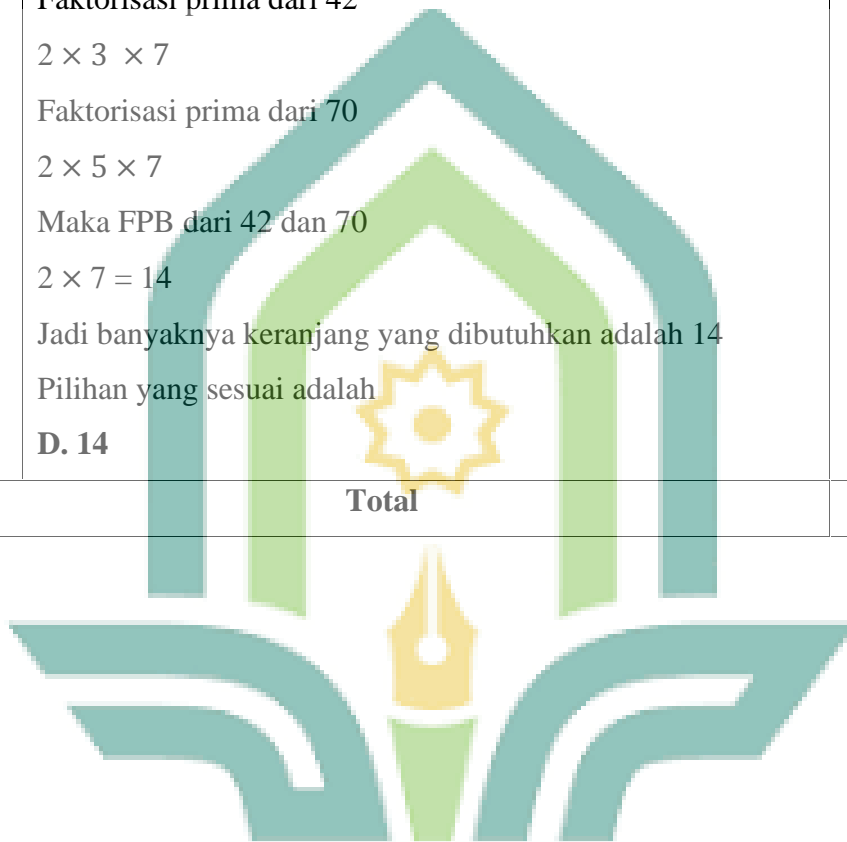
No	Jawaban	Skor
7	Faktor dari bilangan 52 1, 2, 4, 13, 26, 52 Oleh karena itu, pilihan yang sesuai adalah B. 1, 2, 4, 13, 26, 52	5
8	Pilihan yang tepat adalah A. 24 Karena faktor dari bilangan 24 adalah 1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 24	5
9	Faktor dari bilangan 12 1, 2, 3, 4, 6, 12 Faktor dari bilangan 16 1, 2, 4, 8, 16 Jadi faktor persekutuan dari 12 dan 16 adalah 1, 2, dan 4 Pilihan yang sesuai adalah B. 1, 2, dan 4	5
10	Faktor dari bilangan 9 1, 3, 9 Faktor dari bilangan 36 1, 2, 3, 4, 6, 9, 12, 18, 36 Jadi faktor persekutuan dari 9 dan 36 adalah 1, 3, dan 9 Pilihan yang sesuai adalah A. 1, 3, dan 9	5
11	 <p data-bbox="721 1617 1181 1691">Faktor prima dari 20 adalah 2 dan 5</p> <p data-bbox="402 1912 880 1951">Pilihan yang tepat adalah B. 2 dan 5</p>	5

No	Jawaban	Skor
12	<p>Faktorisasi prima dari 90 adalah $2 \times 3^2 \times 5$</p> <p>Pilihan yang tepat adalah C. $2 \times 3^2 \times 5$</p>	5
13	<p>Faktorisasi prima dari 90 adalah 2×3^3</p> <p>Pilihan yang tepat adalah B. 2×3^3</p>	5
14	<p>Faktorisasi prima dari 35 5×7</p> <p>Faktorisasi prima dari 42 $2 \times 3 \times 7$</p> <p>Jadi KPK dari 35 dan 42 adalah $2 \times 3 \times 5 \times 7 = 210$</p> <p>Oleh karena itu pilihan yang sesuai adalah D. 210</p>	5
15	Faktorisasi prima dari 16	5

No	Jawaban	Skor
	<p>2^4</p> <p>Faktorisasi prima dari 24</p> <p>$2^3 \times 3$</p> <p>Jadi KPK dari 16 dan 24 adalah</p> <p>$2^4 \times 3 = 48$</p> <p>Oleh karena itu pilihan yang sesuai adalah</p> <p>D. 48</p>	
16	<p>Faktorisasi prima dari 75</p> <p>3×5^2</p> <p>Faktorisasi prima dari 125</p> <p>5^3</p> <p>Jadi FPB dari 75 dan 125 adalah</p> <p>$5^2 = 25$</p> <p>Oleh karena itu pilihan yang sesuai adalah</p> <p>B. 25</p>	5
17	<p>Faktorisasi prima dari 20</p> <p>$2^2 \times 5$</p> <p>Faktorisasi prima dari 60</p> <p>$2^2 \times 3 \times 5$</p> <p>Jadi FPB dari 20 dan 60 adalah</p> <p>$2^2 \times 5 = 20$</p> <p>Oleh karena itu pilihan yang sesuai adalah</p> <p>A. 20</p>	5
18	<p>Rara berenang 3 hari sekali</p> <p>Lisa berenang 5 hari sekali</p> <p>Mereka berlatih bersama pada tanggal 9 oktober</p> <p>Mereka akan latihan renang bersama lagi pada tanggal?</p> <p>Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan mencari KPK dari 3 dan 5</p>	

No	Jawaban	Skor
	<p>Bilangan 3 dan 5 adalah bilangan prima Maka KPK dari 3 dan 5 adalah $3 \times 5 = 15$ Jadi mereka akan berlatih berenang bersama lagi 15 hari kemudian Karen Mereka berlatih bersama pada tanggal 9 oktober, sehingga mereka akan latihan renang bersama lagi pada tanggal $9 + 15 = 24$ Oktober Pilihan yang sesuai adalah C. 24 Oktober</p>	<p>5</p>
<p>19</p>	<p>Lampu hijau menyala setiap 6 menit sekali Lampu merah menyala setiap 10 menit sekali Kedua lampu menyala bersama pada pukul 14.25 Mereka akan menyala bersama lagi pada pukul? Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan mencari KPK dari 6 dan 10 Faktorisasi prima dari 6 2×3 Faktorisasi prima dari 10 2×5 Maka KPK dari 6 dan 10 $2 \times 3 \times 5 = 30$ Jadi kedua lampu akan menyala bersama lagi 30 menit kemudian Karen Kedua lampu menyala bersama pada pukul 14.25, sehingga kedua lampu akan menyala bersama lagi pada 14.55 Pilihan yang sesuai adalah B. 14.55</p>	<p>5</p>
<p>20</p>	<p>Budi memiliki 42 buah mangga dan 70 jeruk</p>	<p>5</p>

No	Jawaban	Skor
	<p>Buah mangga dan jeruk akan dimasukkan ke dalam keranjang dengan masing-masing sama banyak pada setiap keranjang. Banyaknya keranjang yang diperlukan?</p> <p>Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan mencari FPB dari 42 dan 70</p> <p>Faktorisasi prima dari 42</p> $2 \times 3 \times 7$ <p>Faktorisasi prima dari 70</p> $2 \times 5 \times 7$ <p>Maka FPB dari 42 dan 70</p> $2 \times 7 = 14$ <p>Jadi banyaknya keranjang yang dibutuhkan adalah 14</p> <p>Pilihan yang sesuai adalah</p> <p>D. 14</p>	
	Total	100



Lampiran 11. Media Pembelajaran

The image displays six math problems arranged in a 3x2 grid. Each problem is contained within a grey rounded rectangle with a red box at the bottom for the answer. The problems are connected by decorative teal and green lines that form a stylized archway. A yellow gear icon is positioned in the center of the archway, and a yellow fountain pen icon is at the bottom center. The problems are as follows:

Perhatikan bilangan berikut! 6, 12, 16, 22, 30, ... Bilangan di atas merupakan kelipatan dari 6 Benar atau Salah	Perhatikan bilangan berikut! 12, 24, 36, ... Bilangan di atas merupakan kelipatan persekutuan dari 4 dan 6 Benar atau Salah
2 dan 3 Merupakan faktor prima dari bilangan 36 Benar atau Salah	$2 \times 3 \times 7$ Merupakan faktorisasi prima dari bilangan 42 Benar atau Salah
Kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari 5 dan 10 adalah 60 Benar atau Salah	Kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari 8 dan 12 adalah 16 Benar atau Salah

Perhatikan bilangan berikut!
1, 2, 3, 4, 6, 9, 12, 18, 36
Bilangan di atas merupakan faktor dari 36

Benar atau Salah

Perhatikan bilangan berikut!
1, 2, 3, 4, 6
Bilangan di atas merupakan faktor persekutuan dari 18 dan 24

Benar atau Salah

2 dan 3
Merupakan faktor prima dari bilangan 24

Benar atau Salah

$2^2 \times 3 \times 5$
Merupakan faktorisasi prima dari bilangan 120

Benar atau Salah

Faktor persekutuan terbesar (FPB) dari 36 dan 54 adalah 18

Benar atau Salah

Faktor persekutuan terbesar (FPB) dari 42 dan 70 adalah 14

Benar atau Salah



Bilangan kelipatan 6
 $6 = 6, 12, 18, 24, 30, \dots$



Bilangan kelipatan 4
 $4 = 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, \dots$

Bilangan kelipatan 6
 $6 = 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, \dots$

Jadi kelipatan persekutuan dari bilangan 4 dan 6 adalah 12, 24, 36, ...





```
graph TD; 42 --- 6; 42 --- 7; 6 --- 2; 6 --- 3;
```

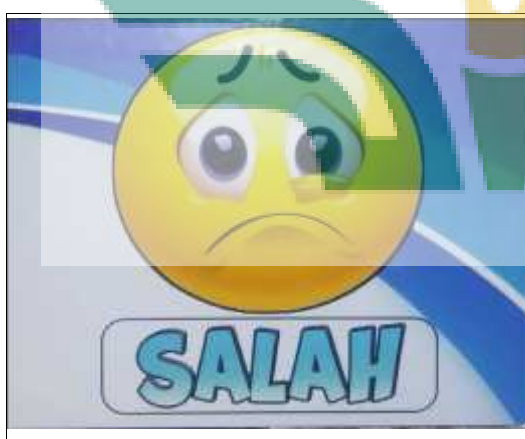
Jadi Faktorisasi prima dari 42 adalah $2 \times 3 \times 7$



Faktorisasi prima dari 6
 $6 = 2 \times 3$

Faktorisasi prima dari 10
 $10 = 2 \times 5$

Jadi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari 6 dan 10 adalah
 $2 \times 3 \times 5 = 30$



Faktorisasi prima dari 8
 $8 = 2 \times 2 \times 2 = 2^3$

Faktorisasi prima dari 12
 $12 = 2 \times 2 \times 3 = 2^2 \times 3$

Jadi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari 8 dan 12 adalah
 $2^3 \times 3 = 8 \times 3 = 24$



Faktor dari 36 adalah
1, 2, 3, 4, 6, 9, 12, 18, 36



Faktor dari 18
1, 2, 3, 6, 9

Faktor dari 24
1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 24

Jadi faktor persekutuan dari bilangan
18 dan 24 adalah 1, 2, 3, dan 6





Jadi Faktorisasi prima dari 120 adalah $2^3 \times 3 \times 5$



Faktorisasi prima dari 36
 $36 = 2 \times 2 \times 3 \times 3 = 2^2 \times 3^2$

Faktorisasi prima dari 54
 $54 = 2 \times 3 \times 3 \times 3 = 2 \times 3^3$

Jadi faktor persekutuan terbesar (FPB) dari 36 dan 54 adalah
 $2 \times 3^2 = 2 \times 9 = 18$



Faktorisasi prima dari 42
 $42 = 2 \times 3 \times 7$

Faktorisasi prima dari 70
 $70 = 2 \times 5 \times 7$

Jadi faktor persekutuan terbesar (FPB) dari 42 dan 70 adalah
 $2 \times 7 = 14$

Lampiran 12. Data Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Data Hasil Uji Coba Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

NO	KODE	Nomor Soal																		JUMLAH	NILAI			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19	20	
1	AIN	2	4	2	2	4	1	3	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	56	70	
2	AFS	4	4	4	3	4	2	1	4	4	4	2	4	4	2	3	2	1	4	3	4	63	78,75	
3	AAR	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	1	2	4	3	4	63	78,75	
4	APY	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	1	4	4	2	4	70	87,5	
5	ANH	3	4	3	3	2	2	4	4	3	2	4	3	3	4	4	1	3	4	2	4	62	77,5	
6	ABSR	2	4	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	2	1	4	4	4	1	57	71,25	
7	ENF	2	2	4	2	4	1	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	1	62	77,5	
8	FMA	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	74	92,5	
9	HAI	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	77	96,25	
10	MANB	1	4	2	2	3	1	4	3	4	4	3	3	1	4	2	4	3	4	3	3	58	72,5	
11	MDFA	2	4	3	2	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	1	3	4	3	3	60	75	
12	MHAF	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	4	2	2	1	3	2	3	49	61,25	
13	MKP	2	4	2	2	4	2	4	2	4	3	3	3	2	4	3	2	1	4	2	3	56	70	
14	MSH	2	4	3	2	1	2	3	4	3	2	4	4	2	4	3	2	4	4	3	2	58	72,5	
15	MZFA	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2	1	1	2	2	1	3	3	2	3	45	56,25	
16	MMK	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	3	40	50	
17	MA	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	1	4	4	1	4	3	2	4	66	82,5
18	MI	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	74	92,5	
19	MHS	3	1	4	3	4	3	2	4	4	4	2	4	1	1	3	3	2	2	2	3	55	68,75	
20	MAIM	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	72	90	
21	MFH	2	3	2	1	4	1	3	4	3	2	3	4	1	3	2	2	2	3	4	2	51	63,75	
22	NMB	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	74	92,5	
23	PDR	1	4	2	2	4	2	3	3	4	3	4	2	2	4	1	2	1	4	1	3	52	65	
24	RAZ	4	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	63	78,75	
25	RPN	3	4	3	1	4	3	3	2	3	4	3	4	2	4	4	1	4	4	2	4	62	77,5	
26	SMN	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	2	4	3	1	4	4	2	4	68	85	
27	SL	2	4	3	4	4	2	1	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	63	78,75	

2. Data Hasil Uji Coba Lembar Tes Hasil Belajar Siswa

NO	KODE	Nomor Soal																		JUMLAH	NILAI		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19	20
1	AIN	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	16	80
2	AFS	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	10	50
3	AAR	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	9	45
4	APY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	17	85	
5	ANH	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	8	40
6	ABSR	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	14	70
7	ENF	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	13	65
8	FMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19	95
9	HAI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
10	MANB	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	8	40
11	MDFA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	14	70
12	MHAF	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	7	35
13	MKP	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	7	35
14	MSH	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6	30
15	MZFA	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	6	30
16	MMK	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	5	25
17	MA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	15	75
18	MI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	90
19	MHS	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	30
20	MAIM	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85
21	MFH	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	30
22	NMB	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
23	PDR	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	7	35
24	RAZ	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	12	60
25	RPN	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	11	55
26	SMN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
27	SL	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	11	55

Lampiran 13. Uji Validitas Instrumen Angket

		Correlations																			
		item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	item_6	item_7	item_8	item_9	item_10	item_11	item_12	item_13	item_14	item_15	item_16	item_17	item_18	item_19	item_20
item_1	Person-Correlation	1																			
	Sig. (2-tailed)																				
item_2	Person-Correlation	.32	1																		
	Sig. (2-tailed)	.000																			
item_3	Person-Correlation	.37	.32	1																	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000																		
item_4	Person-Correlation	.37	.32	.37	1																
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000																	
item_5	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	1															
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000																
item_6	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	1														
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000															
item_7	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	1													
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000														
item_8	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	1												
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000													
item_9	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1											
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000												
item_10	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1										
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000											
item_11	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1									
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000										
item_12	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1								
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000									
item_13	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1							
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000								
item_14	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1						
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000							
item_15	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1					
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000						
item_16	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1				
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000					
item_17	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1			
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000				
item_18	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1		
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000			
item_19	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		
item_20	Person-Correlation	.37	.32	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	.37	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 14. Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	58.52	75.336	.522	.843
soal_2	57.56	78.179	.383	.849
soal_3	58.11	74.564	.653	.838
soal_4	58.33	74.462	.578	.841
soal_5	57.56	78.872	.361	.850
soal_6	58.44	77.410	.354	.851
soal_7	57.96	78.883	.306	.852
soal_8	57.67	79.769	.352	.850
soal_9	57.70	77.447	.504	.845
soal_10	58.26	78.815	.311	.852
soal_11	58.04	78.114	.373	.849
soal_12	57.81	74.926	.634	.839
soal_13	58.78	74.256	.520	.843
soal_14	57.52	77.644	.423	.847
soal_15	58.07	73.533	.709	.836
soal_16	58.85	77.131	.289	.856
soal_17	58.11	74.026	.492	.845
soal_18	57.44	80.410	.394	.849
soal_19	58.44	76.872	.429	.847
soal_20	57.93	78.917	.317	.851

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.853	20

Lampiran 16. Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	11.07	21.917	.525	.845
soal_2	11.00	22.692	.388	.851
soal_3	11.04	22.499	.406	.850
soal_4	11.07	22.225	.448	.848
soal_5	11.37	21.704	.498	.846
soal_6	11.15	22.054	.449	.848
soal_7	11.30	22.524	.316	.854
soal_8	10.96	22.960	.351	.852
soal_9	11.41	21.943	.451	.848
soal_10	11.22	22.026	.433	.849
soal_11	11.07	21.994	.505	.846
soal_12	11.37	21.858	.464	.848
soal_13	11.26	21.584	.525	.845
soal_14	11.22	21.641	.519	.845
soal_15	11.22	22.641	.298	.854
soal_16	11.37	22.011	.430	.849
soal_17	11.37	22.242	.379	.851
soal_18	11.26	21.430	.560	.843
soal_19	11.52	22.413	.382	.851
soal_20	11.22	21.795	.484	.847

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.855	20

Lampiran 18. Data Hasil Post-test Motivasi dan Hasil Belajar

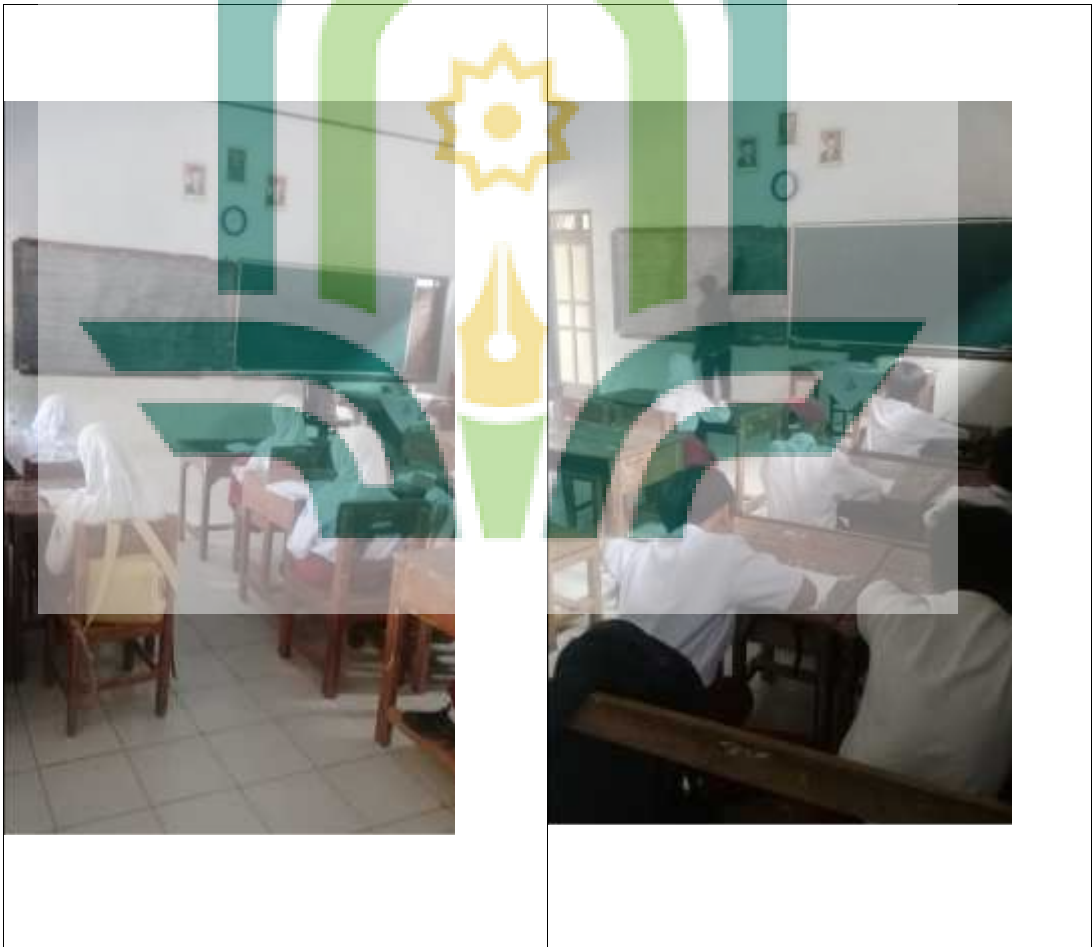
1. Data Hasil *Post-test* Motivasi Belajar Siswa

NO	KODE	Npmor Soal																			JUMLAH	NILAI	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			20
1	AAU	4	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	61	76,25
2	AM	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	69	86,25
3	CS	3	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	2	4	2	4	67	83,75
4	FSA	4	4	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	4	55	68,75
5	FMY	4	3	4	2	4	2	4	3	3	4	2	4	3	4	3	2	4	4	3	4	66	82,5
6	FMS	3	4	3	4	4	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	2	4	2	4	67	83,75
7	F	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	73	91,25
8	HST	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	71	88,75
9	IPC	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	2	4	4	2	4	3	3	4	67	83,75
10	KNR	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	75	93,75
11	KDA	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	3	4	2	4	3	2	4	4	4	3	69	86,25
12	MTKR	2	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	4	3	2	3	4	2	3	57	71,25
13	MO	2	4	2	3	4	4	4	2	3	2	4	3	2	4	2	3	3	4	3	4	62	77,5
14	MA	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	73	91,25
15	MAA	2	4	2	3	4	3	3	3	2	2	3	4	2	3	2	3	4	4	2	3	58	72,5
16	MN	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	68	85
17	RAC	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	73	91,25
18	RRLR	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	71	88,75
19	TKA	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	63	78,75
20	TMP	4	4	2	2	3	4	3	4	3	2	3	4	2	4	3	3	4	3	4	3	64	80

2. Data Hasil *Post-test* Hasil Belajar Siswa

NO	KODE	Nomor Soal																			JUMLAH	NILAI	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			20
1	AAU	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	14	70	
2	AM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	90	
3	CS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	14	70	
4	FSA	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	15	75	
5	FMY	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	14	70	
6	FMS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	15	75	
7	F	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	18	90	
8	HST	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	15	75	
9	IPC	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	12	60
10	KNR	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	14	70	
11	KDA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	16	80	
12	MTKR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	15	75	
13	MO	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	10	50	
14	MA	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	11	55
15	MAA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	14	70	
16	MN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	16	80	
17	RAC	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	90	
18	RRLR	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	14	70
19	TKA	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	10	50
20	TMP	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	12	60

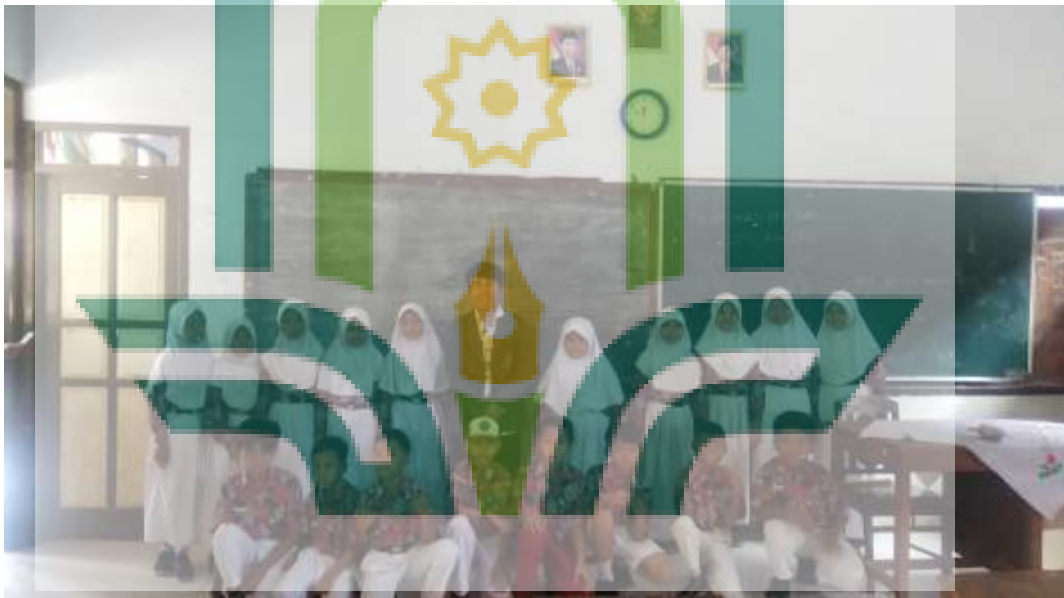
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian











DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama : Abdul Rozaq Sodiq
Nim : 2618110
TTL : Pekalongan, 14 Januari 2000
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Desa Sumurjomblangbogo RT 17 RW 05 Kec. Bojong,
Kab. Pekalongan

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Zaenal Arifin
Pekerjaan : Buruh
Nama Ibu : Qomariyatun
Pekerjaan : Pedagang
Alamat : Desa Sumurjomblangbogo RT 17 RW 05 Kec. Bojong,
Kab. Pekalongan

C. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 03 Sumurjomblangbogo
SMP : SMP Negeri 1 Bojong
SMA : SMA Negeri 1 Bojong