

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA
DAN MOTIVASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) BERBASIS ANDROID PADA SISWA
MAN 2 LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa

Oleh :

APRILIA RIKA DAMAYANTI
NIM: 1032018019



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS
TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM
NEGERI LANGSA
2024 M / 1445 H**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa Untuk
Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Matematika dalam Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan

Diajukan Oleh :

APRILIA RIKA DAMAYANTI

NIM. 1032018019

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Program Strata Satu (S-1)

Program Studi Pendidikan Matematika

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



WAHYUNI, M.Pd

NIP.198809152015032004

Pembimbing II



M. ZAIYAR, M.Pd

NIP.198609122023211023

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP
MATEMATIKA DAN MOTIVASI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBASIS ANDROID PADA
SISWA MAN 2 LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan
Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa Dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S - 1) Dalam Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Pada Hari/Tanggal :

Kamis, 04 April 2024
24 Ramadhan 1445 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



Wahyuni, M.Pd
NIP.198809152015032004
Penguji I

Sekretaris,



M. Zaiyar, M.Pd
NIP.198609122023211023
Penguji II

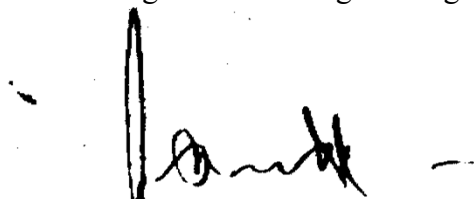


Dr. Ariyani Muljo, M.Pd
NIP.19850819201101201



Fenny Anggreni, M.Pd
NIP. 198801042023212032

Mengetahui :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Amiruddin, S.Pd.I., MA
NIP. 19750909 200801 1 013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aprilia Rika Damayanti

NIM : 1032018019

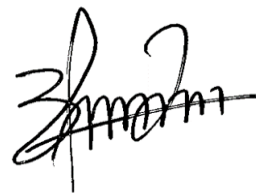
Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep
Matematika dan Motivasi dengan Model Pembelajaran
Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Android Pada
Siswa MAN 2 Langsa

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, tidak merupakan hasil pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari saya terbukti bahwa skripsi saya hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Langsa, 04 April 2024
Yang membuat pernyataan



Aprilia Rika Damayanti

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alamiin, segala puji dan syukur ke hadirat Allah Swt, Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Shalawat dan salam kita sanjung sajikan kepangkuan alam Nabi Muhammad Saw. Sang pembuka jalan bagi kita, terutama penulis, penutup risalah dari para nabi terdahulu, pemberi teladan agung yang menuntun kita untuk menjalani hidup di dunia dan akhirat.

Sebuah penantian dan perjuangan yang panjang pada akhirnya sampai jugalah pada saatnya penulis menyusun suatu karya ilmiah yang berupa skripsi dalam rangka melengkapi syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S-1). Skripsi ini berjudul **“Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Dan Motivasi Dengan Model Pembelajaran teams Games Tournament (TGT) Berbasis Android Pada Siswa MAN 2 Langsa”** Penulis sadar sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Faisal, M.Pd, selaku ketua prodi Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Matematika, IAIN Langsa.
2. Ibu Wahyuni, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah rela dan ikhlas meluangkan waktu membimbing dan mencurahkan tenaga untuk memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

3. Bapak M. Zaiyar, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah rela dan Ikhlas meluangkan waktu membimbing dan mecurahkan tenaga untuk memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepada Ayah tercinta Sugianto.s dan Ibu tercinta Sumarni. KS yang telah menjadi suri teladan sekaligus motivator utama, dan penasihat terbaik yang senantiasa dengan ikhlas dan bijaksana memberikan dorongan, kasih sayang, doa-doanya serta menjadi inspirasi bagi penulis sampai penulis menjadi seseorang yang bermakna dan semoga menjadi apa yang diharapkan. Terima kasih banyak atas semua pengorbanannya.
5. Kepada dosen yang dengan sabarnya mendidik dan mengajarkan berbagai disiplin ilmu pengetahuannya
6. Untuk seluruh staf akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak membantu di bidang akademik dan kemahasiswaan
7. Kepada abang Syahhira, A.Md seseorang yang selalu menemani dalam keadaan suka maupun duka, yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis, dan selalu memberikan dukungan, motivasi, pengingat, dan memahami penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Kepada teman saya Syawarina Putri yang mau sama-sama menyelesaikan skripsi ini sampai pada titik ini.
9. Kepada teman-teman saya yaitu, Dara Putri Ningsih, Khairunnisak, Ida Maulina yang selalu memberikan dukungan, semangat, doa dan bantuannya

10. Terimakasih kepada penghuni LAB (PMA) yang selalu bikin mood jadi bahagia

11. Dan Kepada semuanya, penulis memanjatkan do'a kehadiran Allah Swt. Semoga jasa-jasa mereka diterima sebagai amal yang shaleh dan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah. Amiin.

12. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting.*

Selanjutnya penulis mengakui bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penulisannya. Hal ini bersumber dari keterbatasan yang penulis miliki. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati mohon kepada pembaca untuk berkenan menyampaikan kritik dan saran konstruktif demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi penulis pribadi dan pembaca umumnya. Amiin Ya Allah Ya Rabbal A'lam.

Langsa, 04 April 2024
Penulis,



Aprilia Rika Damayanti
NIM: 1032018019

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Oprasional.....	9
F. Sistematika Pembahasan	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Kemampuan Bermatematika	13
1. Konsep Pemahaman Konsep Matematika.....	14
2. Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika.....	16
3. Asesmen Kompetensi Minimum	19
4. Jenis – jenis Asesmen Kompetensi Minimum	20
5. Level Kognitif Berdasarkan AKM.....	21
6. Bentuk Soal Asesmen Kompetensi Minimum	22
7. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Berdasarkan Asesmen	24
8. Aplikasi Android Lucky Wheel.....	25
9. Hubungan AKM dengan Pemahaman Konsep Matematika	29
B. Motivasi Belajar	30
1. Pengertian Motivasi Belajar	30
2. Jenis – jenis Motivasi Belajar.....	31
3. Fungsi Motivasi Belajar.....	33

4. Indikator Motivasi Belajar.....	34
5. Hubungan Motivasi Belajar dengan Kemampuan Pemahaman Konsep.....	36
C. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).....	38
1. Pengertian Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).....	38
2. Tujuan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).....	39
3. Sintaks atau komponen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).....	40
4. Langkah – langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).....	42
5. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	43
D. Penelitian Terdahulu	44
E. Hipotesis Tindakan	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	48
B. Subjek Penelitian.....	48
C. Jenis Penelitian	48
D. Desain Penelitian.....	52
E. Teknik Pengumpulan Data.....	53
1. Tes	53
2. Lembar Observasi	54
3. Angket.....	54
F. Instrument Penelitian	54
G. Teknik Analisis Data	56
H. Indikator Keberhasilan	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	64
B. Analisis Data dan Hasil Pengamatan	64
1. Pra Siklus	64

2. Tindakan Pembelajaran Siklus I	66
3. Tindakan Pembelajaran Siklus II.....	74
4. Tindakan Pembelajaran Siklus III.....	82
5. Tindakan Pembelajaran Siklus IV	90
C. Pembahasan Hasil	97
BAB V PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran-saran	100
DAFTAR KEPUSTAKAAN	101
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Penyelesaian Masalah Soal AKM.....	19
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Berdasarkan Asesmen	26
Tabel 2.3 Interval Nilai Kemampuan Pemahaman Konsep	26
Tabel 3.1 Kriteria Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Asesme	58
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Soal Berdasarkan Indikator dan Level Kognitif Asesmen Kompetensi Minimum	59
Tabel 3.3 Kriteria Indikator Motivasi Belajar Siswa	61
Tabel 3.4 Persentase Motivasi Belajar Siswa.....	63
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Tes, Angket, Aktivitas siswa Per Siklus..	95

ABSTRAK

Kemampuan pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang dimiliki oleh setiap siswa agar dapat menyelesaikan persoalan didalam kehidupan sehari-hari. Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu. Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Android merupakan sebuah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari Kernel Linux. Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) merupakan penilaian kompetensi mendasar yang diperlukan oleh semua siswa untuk mampu mengembangkan kapasitas diri dan berpartisipasi positif pada masyarakat. Tujuan penelitian ini untuk melihat peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan motivasi dengan model pembelajaran TGT berbasis android pada siswa man 2 langsa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat siklus.pengumpulan data dalam penelitian ini adalah perencanaan, tindakan, observasi, tes dan penyerahan angket. Instrumen penelitian meliputi tes, angket, lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bawah model pembelajaran TGT berbasis android dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa kelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa tahun 2023/2024. Kemampuan pemahaman konsep siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar (10,53%) dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar (11,23%),siklus II ke siklus III (12,15%),dan siklus III ke siklus IV (13,33%). Motivasi belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I (14,14%),siklus I ke siklus II (12,7%),siklus II ke siklus III (7,41%),dan siklus III ke siklus IV (5,23%).

Kata Kunci: Pemahaman Konsep, Motivasi Belajar, Model Pembelajaran TGT Berbasis Android

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya sehingga menimbulkan perubahan dalam diri baik perubahan besar maupun perubahan kecil. Dalam pendidikan banyak faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan itu sendiri, antara lain adalah pemilihan metode, strategi atau model pembelajaran yang dipilih harus lebih tepat dan peka dalam memilih suatu metode. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan dan pengajaran, karena guru berperan besar sebagai pelaksana dalam kegiatan belajar mengajar.¹

Kemampuan guru disini harus sesuai dengan bidangnya masing-masing. Diantaranya termasuk kemampuan guru dalam memilih metode, menerapkan model pembelajaran, dan memotivasi peserta didik. Kurangnya pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar matematika disebabkan karena siswa merasa matematika itu sulit dan membosankan mengutip teori dari Russeffendi menjelaskan bahwa guru maupun metode pelajaran yang digunakan dapat bersama-sama mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.²

Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari

¹ Muh. Sain Hanafy, *Konsep Belajar dan Pembelajaran*, (Jurnal) Lentera Pendidikan, Vol. 17 No. 1 Juni 2014, hal. 9

² Russeffendi, E. T. 'Pengajaran Matematika Modern Dan Masa Kini Untuk Guru Dan SPG.' Bandung: Tarsito. Salvin, R. E (2010). *Cooperative Learning, Teori, Riset and Praktik*. Bandung: Nursamedia (1988)).

seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

N. Aulia, dan H. handayani mengatakan pada kenyataannya matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dikuasai dengan baik oleh peserta siswa, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika memiliki manfaat bagi kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu matematika dipelajari di setiap jenjang pendidikan dari mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi³. Menurut Syaiful bahri Dharmaja (dalam Yeni Maryani) menyatakan dalam pembelajaran Matematika perlu adanya model pembelajaran yang tepat dalam menyajikan materi, agar siswa dapat menyerap dan memahami materi yang disampaikan. Akan lebih baik ketika penyajian sebuah materi tidak hanya tenaga pendidik yang aktif, namun perlu keaktifan siswa agar konsep materi Matematika dapat dikuasai dengan baik.

Selain keaktifan siswa, guru juga perlu mengembangkan konsep matematika dengan sebuah permainan, agar siswa lebih tertarik dan akan menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk dapat mempelajari dan menguasai materi yang disampaikan dengan memiliki pengetahuan mengenai karakteristik berbagai model pembelajaran, seorang guru akan lebih mudah menerapkan model yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang sengaja diciptakan untuk kepentingan siswa, agar siswa senang dan bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas⁴.

³Nisa Inarotul Aulia and Hany Handayani, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt)," *JURNAL SILOGISME : Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya* 3, no. 3 (2018): 116.

⁴ Yeni Maryani 2017 "upaya meningkatkan motivasi belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada pokok pembahasan lingkaran dikelas XI B siswa SMK S Panca Dharma Padangsidimpuan"

Selanjutnya fenomena dan permasalahan ini bisa saja disebabkan karena model pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya motivasi yang diberikan kepada siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang harus sangat diperhatikan, agar siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Akan tetapi, Seorang guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat, sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung, misalnya sebagian siswa kurang bersungguh-sungguh, dalam menerima materi pelajaran matematika kurang bergairah, sibuk sendiri dan cepat bosan serta saat guru menyampaikan materi aktivitas siswa terlihat mengobrol dan bercanda dengan temannya, ada juga yang terlihat bosan dan melamun, serta kurangnya penghargaan guru terhadap usaha yang dilakukan dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bahwa, selama ini pembelajaran Matematika di MAN 2 Langsa masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional. Dimana pada pembelajaran konvensional masih hanya pada guru saja. Hal ini membuat siswa merasa kurang aktif dalam pembelajaran matematika, sehingga menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika. Secara otomatis hanya siswa yang aktif saja yang termotivasi untuk belajar dan siswa yang tidak aktif tidak termotivasi untuk belajar matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa di MAN 2 Langsa

yang masih belum memenuhi kriteria pada level Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), dimana indikatornya pemahaman, penerapan dan penalaran.⁵

Menurut Kemendikbud Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) adalah penilaian kompetensi mendasar yang dibutuhkan seluruh siswa agar dapat mengembangkan kemampuan diri sendiri serta berperan aktif dalam masyarakat pada kegiatan yang bernilai positif. Menurut Nanda Novita yang dikutip Rohim, Dhina et.al. AKM digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dimana aspek yang diukur adalah kemampuan literasi membaca dan literasi numerasi. Menurut Cahyana yang dikutip dari Rohim, Dhina et.al. Konsep AKM dirancang untuk mendorong terlaksananya pembelajaran inovatif yang berorientasi pada pengembangan kemampuan bernalar, bukan berfokus pada hafalan. Sedangkan menurut Nanda Novita yang dikutip Rohim, Dhina et.al. konsep AKM juga digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa⁶.

Berdasarkan penjelasan diatas dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa yang berprestasi rendah belum tentu disebabkan oleh kemampuan siswa yang rendah dalam matematika, tetapi mungkin disebabkan oleh kurangnya kemampuan pemahaman konsep dan kurangnya motivasi yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru matematika di MAN 2 Langsa, menjelaskan bahwa :

“Pembelajaran yang dilaksanakan belum dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep siswa secara maksimal dan sebagian besar siswa masih menganggap bahwa matematika itu sulit dan membosankan sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran

⁵Hasil observasi pada Siswa Kelas X MAN 2 Langsa, tanggal 11 November, 2022, pukul 10: 22 Wib

⁶ Ganestri. Dyah Ingrid Rohim, Dhina Cahya, Rahmawati. Septiana, “Konsep Asesmen Kompetensi Minimum Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal VARIDIKA* 33, no. 1 (2021): 54–62.

matematika bahkan menjadikan matematika sebagai tujuan masalah yang harus dihindari”⁷

Melihat kondisi yang demikian perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu model pembelajaran yang akan diterapkan dan dapat menciptakan pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam menanggulangi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis Android

Menurut Astutik dan Abdullah (dalam N. Aulia, dan H. handayani) model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT peserta didik lebih aktif dan kreatif, sehingga peserta didik diharapkan akan lebih mudah dalam memahami konsep-konsep matematika dan pada akhirnya mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari⁸.

Menurut Tarigan (dalam S.suwarno) menyatakan keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen. Sedangkan menurut Respati dalam S. surawno karakteristik TGT yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok.

⁷ Hasil wawancara bersama guru Mata Pelajaran Matematika Kelas X MAN 2 Langsa, tanggal 11 November, 2022, pukul 12: 10 Wib

⁸ Aulia and Handayani, “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Mellaui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt).”

Selain menggunakan model pembelajaran yang menarik seperti games tournament didalamnya juga dibantu dengan media pembelajaran yang berbasis Android, media pembelajaran berbasis *android* memiliki banyak fitur pendukung yang mendukung perkembangan media pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, sehingga siswa tidak lagi beranggapan bahwa matematika itu sulit, membosankan dan menakutkan.

Media pembelajaran menurut Gagne yang dikutip Agustina menjelaskan bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswanya. Media pembelajaran berbasis android digunakan sebagai tujuan untuk melihat keefektifan siswa dalam pembelajaran matematika yang ditinjau dari motivasi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *android* dalam pembelajaran⁹.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT berbasis Android memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa¹⁰. Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) berbasis Androidi dapat meningkatkan motivasi belajar matematika kearah yang lebih baik di samping itu siswa dapat mengenang pembelajaran ini selamanya.

Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Menurut

⁹Agustina, C. *Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android*, Journal on Software Engineering (IJSE), Vol. 1, No 1, 2017, hal. 1-8

¹⁰Suwarno Suwarno, "Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *PHILANTHROPY: Journal of Psychology* 3, no. 2 (2019): 110.

Puspitasari (dalam R. Andriani, R. Rasto) menyatakan motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar¹¹. Dengan demikian dapat disimpulkan motivasi merupakan dorongan atau kemampuan untuk melakukan suatu kegiatan, agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan termotivasi untuk belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika dan Motivasi dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Android pada Siswa Man 2 Langsa”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemahaman konsep Matematika siswa MAN 2 Langsa dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis android, pada kriteria AKM ?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa MAN 2 Langsa dengan menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis android ?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa MAN 2 langsa dalam Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis andorid ?

¹¹ Rike Andriani and Rasto Rasto, “Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep Matematika Siswa MAN 2 Langsa dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis android pada kriteria AKM
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar Siswa MAN 2 Langsa dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis android
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa MAN 2 Langsa dalam Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis android

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini menjadi suatu kontribusi peningkatan kualitas pendidikan serta mampu menambah ilmu pengetahuan dibidang pembelajaran serta pikiran secara penuh perhatian untuk mencapai pemahaman tentang ilmu pengetahuan yang dituntutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis android siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar matematika agar tidak bosan.

b. Bagi Guru

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis android dijadikan salah satu alternatif pembelajaran matematika yang mengasyikkan.

c. Bagi peneliti

Sebagai bahan pertimbangan agar dapat meningkatkan profesionalisme diri sebagai tenaga pendidik di kemudian hari serta untuk peneliti lain agar dikembangkan pada materi selanjutnya.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Menjadi rujukan untuk lebih meningkatkan hasil penelitian selanjutnya dan sebagai tambahan kepustakaan yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber karya ilmiah lebih lanjut.

E. Definisi Oprasional

Agar tidak menimbulkan perbedaan penjelasan istilah, maka istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut :

1. Peningkatan

Peningkatan adalah kemajuan dari seseorang dari sesuatu yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa¹². Peningkatan pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pembelajar (guru) untuk membantu siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran, belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

¹² Peter Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern English Press, 2002), hal. 69

2. Kemampuan Pemahaman Konsep

Kemampuan pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang dimiliki oleh setiap siswa agar dapat menyelesaikan persoalan didalam kehidupan sehari-hari, dan menerapkannya dalam suatu simbol dan rumus matematika yang dimulai dari kasus sederhana sehingga mendapatkan suatu penyelesaian yang berupa pernyataan yang menyatakan suatu kebenaran.

3. Motivasi belajar

Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju hal yang lebih baik lagi untuk dirinya sendiri. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu agar lebih semangat lagi dalam belajar dan perubahan tingkah laku seseorang.

4. Teams Games Tournament

Menurut Kurniasih dalam kutipan Ai Solihah Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan¹³.

Sintak dalam Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu :

1. Presentasi Kelas

¹³ Ai Solihah, "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (2016): 45–53.

2. Kelompok
 3. Games (permainan)
 4. Tournament (kompetisi)
 5. Penghargaan Kelompok
5. Aplikasi android

Android merupakan sebuah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari Kernel Linux dan perangkat sumber lainnya¹⁴. Pada dunia pendidikan sekarang sudah banyak media pembelajaran yang berbasis android, media pembelajaran berbasis android memiliki banyak fitur pendukung untuk perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Gagne yang dikutip Agustina menjelaskan bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk semangat belajar¹⁵.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk mengetahui dan mempermudah penulisan serta memperoleh gambaran dari keseluruhan, dan dapat dipahami secara sistematis, maka sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- I. Pada Bab I Pendahuluan, pada bab ini diuraikan secara garis besar permasalahan penelitian yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat Penelitian, sistematika penulisan. Pada bab ini berfungsi dalam pengantar materi pembahasan pada bab-bab berikutnya.

¹⁴ Sulistyowati Sulistyowati, Eko Gunawan, and Lili Rusdiana, "Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android," *Jurnal Teknoinfo* 16, no. 1 (2022): 107.

¹⁵ T. Wahyudi C. Agustuna, "A-Glucosidase Inhibitory Activity of Alginate Hydrolytes Produced By Acid," *Journal of Chinese Institute of Food Science and Technology* 15, no. 5 (2015): 33–39.

- II. Pada Bab II Landasan Teori, pada bab ini akan dijelaskan secara ringkas tentang isi dari berbagai referensi yang berhubungan dengan pokok bahasan untuk mendukung penyusunan teori dalam skripsi
- III. Pada Bab III pada bab ini membahas mengenai Metode penelitian, Jenis penelitian, Sumber penelitian, Teknik Pengumpulan Data.
- IV. Pada Bab IV Hasil Penelitian dan pembahasan, pada bab ini akan dibahas mengenai model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbasis andorid dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi pada siswa Man 2 Langsa.
- V. Pada Bab V Penutup, pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran

BAB II

LANDASAN TEORI

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mendeskripsikan kemampuan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 LANGSA beralamat di Jl. Islamic Center No.7 Kota Langsa – Aceh, pada tanggal 02 oktober sampai 28 november 2023. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan. Jumlah tingkat kelas ada tiga tingkat yaitu kelas sepuluh, sebelas dan kelas duabelas.

Jumlah kelas pada kelas sepuluh (X) yaitu ada tujuh (7) kelas terdiri dari X-1 sampai dengan X-7. Jumlah kelas sebelas (XI) yaitu ada tujuh (7) kelas terdiri dari XI-MIA 1 sampai XI-MIA 4 kemudian XI-IPS 1, XI- IAI 1 dan XI-IAI 2. Jumlah kelas pada kelas duabelas (XII) yaitu ada (7) kelas terdiri dari XII-MIA 1 sampai XII-MIA 4 kemudian XII-IPS 1, XII- IAI 1 dan XII-IAI 2.

B. Analisis Data dan Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Pada hari pertama tanggal 02 oktober 2023 peneliti melakukan observasi pra siklus pembelajaran matematika di kelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa. Kegiatan ini peneliti lakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran matematika pada kelas tersebut. Peneliti melihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru adalah ekspositori, ceramah, dan penugasan. Pada proses pembelajara, siswa terlihat kurang mendengarkan dan memperhatikan apa yang guru terangkan, kebanyakan siswa malah mengobrol dengan teman sebangkunya oleh sebab itu kelas terdengar berisik. Kemudian saat guru menanyakan, apakah sudah paham dengan materi yang dipaparkan? Hanya ada beberapa siswa saja yang menjawab dan bertanya tentang materi yang kurang dipahami, selebihnya siswa tidak menjawab dan hanya diam saja dengan muka yang menunjukkan bosan dan mengantuk.

Selanjutnya setelah peneliti melakukan observasi pra siklus dihari pertama, peneliti berkonsultasi dan berdiskusi dengan guru matematika untuk mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran yang akan peneliti susun agar sesuai dengan kondisi pada kelas penelitian. Sehingga nantinya peneliti dapat melaksanakan setiap tindakan pembelajaran sesuai dengan sebagaimana mestinya yang cocok untuk kegiatan penelitian nanti. Sebelum proses pembelajaran disepakati, bahwa guru matematika kelas bertindak sebagai kolaborator dan peneliti sebagai guru.

Pada hari kedua tanggal 03 oktober 2023, peneliti sudah diberi izin oleh guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran bersama siswa kelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa. Pada saat peneliti masuk kedalam kelas, siswa merasa antusias dikarenakan bukan guru bidang studi yang biasa mengajarkan mereka yang masuk kedalam kelas. Sebelum proses pembelajaran dilakukan siswa masih terlihat senang kepada peneliti, selanjutnya peneliti mengajak siswa untuk mengobrol dan menanyakan kepada siswa, kenapa mereka kurang menyukai pembelajaran matematika? Siswa menjawab karena pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan untuk dipelajari, apa lagi kalau dilakukan pembelajaran setelah jam istirahat dimana siswa akan merasakan mengantuk saat pembelajaran matematika. Setelah peneliti mengajak siswa untuk mengobrol, peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar tidak terlalu membeci pembelajaran matematika, dikarenakan matematika merupakan pelajaran yang sangat mereka butuhkan kedepannya dan matematika juga merupakan ratunya ilmu dalam pendidikan. Setelah peneliti memberikan motivasi kepada siswa, peneliti memberi intruksi bahwa hari ini akan diadakan tes kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar, kemudian peneliti membagikan kertas soal dan lembar angket ini untuk melihat sejauh mana kemampuan pemahaman konsep awal siswa dan motivasi belajar siswa kelas XI MIA 4, dimana soal tersebut terdiri dari 10 soal esai dan lembar angket terdiri dari 33 pertanyaan. Peneliti mengambil materi pada penelitian ini yaitu SPLDV, karena materi tersebut sangat cocok untuk

melihat sejauh mana kemampuan pemahaman konsep siswa, dan materi SPLDV juga cocok digunakan dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament karena siswa akan belajar sambil bermain games. Tidak terpaku hanya pada kegiatan mencatat, mengerjakan tugas dan mendengarkan guru menjelaskan materi. Dari hasil jawaban 21 siswa pada lembar soal yang peneliti berikan terdapat 4 siswa yang bernilai tinggi yaitu : ENS, PN, RI, dan T.MIM mereka mendapatkan skor 70. Pada lembar angket motivasi juga ke 4 siswa ini lah yang mendapatkan persentase sedang. Pada hasil ini peneliti menyimpulkan bahwa masih banyak siswa yang tidak paham dengan soal SPLDV dan juga masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika, maka dapat disimpulkan penelitian ini dilanjutkan ke tahap tindakan selanjutnya.

2. Tindakan Pembelajaran Siklus I

Tindakan pembelajaran siklus I merupakan tindakan awal yang dilakukan oleh peneliti saat sudah mendapatkan hasil observasi kemampuan pemahaman konsep dan motivasi siswa, hal ini dikarenakan analisis hasil tindakan pembelajaran tahap ini akan dijadikan refleksi bagi peneliti untuk tindakan pembelajaran selanjutnya. Berikut tahapan-tahapannya:

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang peneliti lakukan pada tahap perencanaan ini adalah mempersiapkan Modul Ajar, membuat mekanisme permainan sebagai bantuan dalam pembelajaran, serta membuat instrument penelitian yaitu soal tes siklus I, lembar angket motivasi siswa, lembar observasi aktivitas siswa dan alat dokumentasi untuk penelitian. Semua persiapan peneliti lakukan dengan melihat hasil observasi pada pra siklus.

Peneliti merencanakan untuk membagikan siswa dalam 4 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari satu leader. Leader tersebut peneliti ambil dari hasil observasi pra siklus yang menunjukkan bahwa ENS, PN, RI, dan T.MIM merupakan siswa yang

mampu untuk menjadi leader kelompok dan bertugas untuk membantu teman didalam kelompok tersebut agar lebih memahami SPLDV pada kegiatan kelompok nantinya. Setelah peneliti membagikan kelompok, peneliti akan memberikan pemaparan materi SPLDV kepada seluruh siswa kelas XI MIA 4. Peneliti memberikan penjelasan tentang metode-motede yang ada di dalam SPLDV dan bagaimana cara memahami bahasa soal didalam SPLDV, pada saat nantinya siswa kurang paham maka leader kelompok akan membantu teman kelompoknya untuk lebih memahami SPLDV.

Kemudian mekanisme permainan yang peneliti rancang yaitu, peneliti menggunakan aplikasi android yang bernama lucky wheel dimana aplikasi tersebut terdapat amplop soal. Amplop soal ini terdiri dari 15 soal dengan tingkatan soal yang berbeda-beda. setiap kelompok nantinya memiliki satu kesempatan untuk memutar permainan android lucky wheel di handphone peneliti untuk mendapatkan soal yang akan didiskusikan pada kelompok masing-masing. Setelah kelompok mendapatkan soal dan mendiskusikannya, akan ada satu perwakilan kelompok untuk menjelaskan hasil dari diskusi kelompoknya.

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan pembelajaran siklus I dilaksanakan empat kali pertemuan yang dimulai pada 09 sampai 17 oktober 2023.

1. Pertemuan pertama siklus I

Pada hari senin tanggal 09 oktober 2023 jam pelajaran pertama pukul 08.10 – 09.30 WIB dengan alokasi waktu 2×40 menit. Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti membagi 3 tahap kegiatan penelitian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutupan.

Kegiatan awal pada proses pembelajaran yaitu peneliti mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdo'a. setelah berdo'a peneliti mengabsen siswa dan menanyakan kabar siswa, "Gimana kabarnya hari ini?" Siswa menjawab hari ini baik bu,

kemudian peneliti bertanya lagi “Apakah sudah siap untuk belajar?” Ada siswa yang menjawab sudah dan ada juga siswa yang menjawab belum. Sebelum memulai pembelajaran hari ini peneliti terlebih dahulu memberikan motivasi seperti “apabila ingin mendapatkan hasil yang memuaskan maka percaya diri sendiri dan mendukungnya dengan belajar” peneliti juga memberikan apresiasi kepada siswa atas hasil belajarnya untuk membangkitkan semangat belajar pada siswa agar tidak terus berfikir bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Setelah peneliti memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa, peneliti membentuk kelompok yang diketuai oleh siswa yang mendapatkan nilai tertinggi pada hasil tes pra siklus yaitu ENS, PN, RI dan T.MIM, dikelompok tersebut terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa selain dari ke empat leader kelompok. Setelah kelompok sudah terbentuk peneliti memulai pembelajaran dengan bertanya kepada siswa, “siapa yang masih ingat tentang SPLDV?” seluruh siswa menjawab masih ingat bu, tapi sudah lupa bagaimana menjawab soalnya. Lalu peneliti memaparkan tentang SPLDV kepada siswa, bahwa SPLDV merupakan dua buah persamaan linear yang masing-masing bervariasi dua, misalnya variabel x dan y . pada materi SPLDV ini dapat diselesaikan dengan 4 metode yaitu metode eliminasi, substitusi, gabungan dan grafik.

Pada kegiatan inti peneliti mulai menjelaskan tentang metode eliminasi kepada siswa, setelah peneliti menjelaskan apa itu metode eliminasi peneliti memberikan satu contoh soal dipapan tulis tentang SPLDV, dan menjelaskan soal tersebut menggunakan metode eliminasi, disini peneliti mempersilahkan siswa untuk bertanya yang kurang dipahami setelah peneliti menjelaskan contoh soal SPLDV menggunakan metode eliminasi, ada beberapa siswa yang bertanya peneliti menjelaskan kembali tentang contoh soal tersebut. Setelah siswa sudah mulai paham peneliti menjelaskan bahwa hari ini akan

bermain games, peneliti juga menjelaskan seperti apa mekanisme permainan android lucky wheel kepada seluruh siswa kelas XI MAN 2 Langsa. Siswa akan memutar permainan android yang ada pada handphone peneliti kemudian siswa akan mendapatkan amplop soal dimana soal tersebut nantinya akan diselesaikan bersama-sama dengan kelompok masing-masing, kemudian masing-masing kelompok akan diminta satu perwakilan untuk maju dan menjelaskan hasil soal yang kelompok diskusikan. Amplop soal ini sebanyak 15 amplop dengan tingkatan soal yang berbeda-beda, semakin tinggi angka di amplop maka semakin susah tingkatan soal tersebut. Setelah seluruh kelompok paham dengan mekanisme permainan, maka peneliti memulai permainan tersebut. Permainan ini dilakukan agar keempat kelompok lebih memahami soal SPLDV dengan menggunakan metode eliminasi. Disinilah leader akan membantu teman kelompok yang tidak paham tentang materi tersebut. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan soal yang peneliti berikan, peneliti mengecek keempat kelompok tersebut bahwa seluruh anggota didalam kelompok sedikit paham dengan penyelesaian soal menggunakan metode eliminasi yang dipaparkan oleh leader kelompok. Kemudian peneliti meminta perwakilan kelompok untuk maju kedepan menjelaskan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing.

Pada kegiatan akhir atau penutup, dalam tahap ini peneliti memberikan simpulan pada kegiatan pembelajaran hari ini dan peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh siswa karena sudah sangat baik untuk mengikuti pembelajaran hari ini walaupun masih ada siswa yang tidak memperhatikan, kemudian peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Pertemuan kedua siklus I

Penelitian siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa pukul 11.15 – 12.35 WIB.

Kegiatan awal pada proses pembelajaran peneliti mengucapkan salam, lalu peneliti bertanya “apakah hari ini siap belajar?” Siswa menjawab tidak siap bu, dikarenakan cuaca panas. Kemudian guru memberikan waktu kepada siswa selama 15 menit untuk tidak melakukan kegiatan apapun, hanya duduk bersantai setelah waktu 15 menit habis maka pembelajaran harus dimulai. Setelah memberikan waktu 15 menit peneliti mengabsen siswa, lalu memberitahukan siswa untuk membentuk kelompok seperti di hari senin kemarin dan memulai pembelajaran

Pada kegiatan inti kali ini peneliti memberikan soal baru tentang SPLDV dengan menggunakan metode eliminasi kembali, setelah peneliti melakukan penjelasan soal kepada seluruh siswa menggunakan metode eliminasi, peneliti juga menjelaskan kembali seperti apa mekanisme permainan android lucky wheel kepada seluruh siswa kelas XI MAN 2 Langsa. Siswa akan memutar permainan android yang ada pada handphone peneliti kemudian siswa akan mendapatkan amplop soal dimana soal tersebut nantinya akan diselesaikan bersama-sama dengan kelompok masing-masing, kemudian masing-masing kelompok akan diminta satu perwakilan untuk maju dan menjelaskan hasil soal yang kelompok diskusikan. Amplop soal ini sebanyak 15 amplop dengan tingkatan soal yang berbeda-beda, semakin tinggi angka di amplop maka semakin susah tingkatan soal tersebut. Setelah seluruh kelompok paham dengan mekanisme permainan, maka peneliti memulai permainan tersebut. Setelah peneliti selesai menjelaskan mekanisme permainan lucky wheel kepada seluruh siswa, peneliti meminta kepada perwakilan kelompok masing-masing maju kedepan memutar permainan lucky wheel untuk mendapatkan soal yang akan didiskusikan dan diarahkan oleh leader kelompok, didalam diskusi

terlihat masih ada siswa yang hanya sibuk sendiri dan tidak terlalu peduli dengan diskusi kelompok. Setelah semua kelompok selesai berdiskusi, peneliti meminta perwakilan kepada satu kelompok untuk memaparkan hasil jawaban kelompok tersebut, peneliti ingin melihat sejauh mana mereka sudah memahami soal SPLDV, dan ternyata masih ada juga yang belum paham dengan soal tersebut. Kemudian peneliti menjelaskan kembali secara pelan-pelan agar siswa lebih memahami pada metode eliminasi tersebut.

Pada kegiatan akhir atau penutup, dalam tahap ini peneliti memberikan semangat kepada siswa dan berterimakasih karena sudah mau belajar dengan baik hari ini. Selanjutnya peneliti menutup pembelajaran tersebut dengan mengucapkan salam.

3. Pertemuan ketiga siklus I

Penelitian siklus I pertemuan ketiga pada tanggal 16 oktober 2023 pada hari senin.

Kegiatan awal pada pertemuan ketiga ini peneliti mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama pada pagi ini, kemudian peneliti mengabsen siswa setelah peneliti mengabsen, peneliti menyuruh siswa untuk segera membentuk kelompok seperti minggu lalu. Setelah semua kelompok terbentuk peneliti menjelaskan kembali sedikit tentang soal SPLDV dengan menggunakan metode eliminasi kepada seluruh siswa, dan peneliti juga memberitahu bahwa hari ini akan bermain games lagi seperti biasanya.

Kegiatan inti pada penelitian ini, peneliti memulai permainan android lucky wheel. Leader kelompok masing-masing maju memutar permainan lucky wheel untuk mendapatkan amplop soal yang akan didiskusikan kelompoknya dan seterusnya sampai kelompok 4 mendapatkan amplop soal tersebut. Kemudian peneliti memberikan waktu kepada kelompok untuk berdiskusi soal yang kelompok dapat. Setelah kelompok selesai berdiskusi dan seluruh anggota kelompok sudah paham, maka setiap kelompok menunjuk satu anggotanya untuk

maju kedepan dan menjelaskan hasil diskusi pada setiap kelompok, kelompok lain boleh bertanya kepada kelompok yang sedang menjelaskan hasil diskusinya. Kegiatan ini berlanjut sampai empat kelompok selesai menjelaskan hasil diskusi kelompoknya masing-masing. Setelah seluruh kelompok sudah maju kedepan dan menjelaskan hasil diskusi kelompok mereka masing-masing, kegiatan permainan ini dihentikan pada hari ini, selanjutnya peneliti memberikan arahan kepada siswa yang masih suka mengobrol dengan teman kelompok lain agar kedepannya bisa mendengarkan dengan baik apa yang disampaikan oleh kelompok yang sedang menjelaskan hasil diskusinya.

Pada kegiatan akhir atau penutup, peneliti memberikan semangat kepada mereka bahwa belajar matematika itu tidak sesulit dan membosankan yang seperti mereka bayangkan. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan terimakasih.

4. Pertemuan keempat siklus I

Penelitian siklus I pertemuan keempat pada tanggal 17 oktober 2023 pada hari selasa.

Pada kegiatan awal pertemuan keempat peneliti melakukan penelitian pada jam 11.15 sampai 12.30, peneliti masuk kedalam kelas lalu mengucapkan salam, kemudian peneliti mengabsen siswa pada hari ini. Setelah itu peneliti memberikan instruksi kepada siswa bahwa hari ini peneliti akan melakukan tes awal pada siklus pertama untuk melihat sejauh mana kemampuan pemahaman konsep siswa dan motivasi selama penelitian ini berlangsung. Peneliti meminta siswa untuk duduk dengan rapi dibangkunya masing-masing tidak ada duduk secara berkelompok, setelah semua siswa sudah duduk dengan rapi peneliti memulai tes pada siklus pertama dengan membagikan soal tes tersebut kepada siswa.

Kegiatan ini penelitian hari ini siswa sedang mengerjakan soal siklus pertama yang peneliti bagikan, peneliti memberikan waktu

selama 60 menit untuk mengerjakan 15 soal SPLDV dengan bentuk soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks, esai, isian singkat, dan menjodohkan. Setelah siswa selesai mengerjakan soal tes pada siklus pertama ini, peneliti juga kembali membagikan lembar angket motivasi untuk melihat sejauh mana siswa termotivasi dengan model pembelajaran yang peneliti gunakan, siswa menjawab sesuai dengan apa yang siswa rasakan selama belajar dengan peneliti dan menggunakan metode pembelajaran TGT ini. Kemudian peneliti mengumpulkan hasil jawaban soal siswa dan juga hasil lembar angket siswa yang telah diisi, setelah itu peneliti menutup pembelajaran hari ini.

Kegiatan akhir atau penutup, peneliti mengucapkan terimakasih kepada siswa karena sudah mau menyelesaikan tugas pada siklus I ini. Peneliti mengucapkan salam dan mengatakan sampai ketemu minggu depan.

c. Observasi siklus I

Observasi yang peneliti lakukan pada siklus I untuk mengetahui apakah hasil pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Selama proses pembelajaran dilakukan, peneliti melakukan penilaian dan pengamatan terhadap kemampuan pemahaman konsep dan motivasi siswa XI MIA 4 dalam melaksanakan pembelajaran. Maka dapat kita lihat hasil tes siklus I ini masih terlihat banyak siswa yang belum tuntas dalam kemampuan pemahaman konsep dan motivasi siswa dimana kebanyakan siswa masih sulit dalam menyimbolkan soal kepermisalan x dan y , hal ini dikarenakan siswa masih kurang paham dengan soal. Sedangkan untuk motivasi belajar siswa juga masih banyak mendapatkan kategori rendah, hanya ada beberapa siswa yang mendapatkan kategori sedang, hal ini juga dikarenakan masih banyak siswa yang kutang aktif dan kurang peduli dalam kegiatan pembelajaran yang peneliti lakukan. Maka penelitian pada siklus I ini belum dikatakan

berhasil, karena kemampuan pemahaman konsep siswa dan motivasi masih sangat rendah, dan akan dilanjutkan ketahap siklus selanjutnya sampai mendapatkan hasil yang terbaik.

d. Refleksi Siklus I

Sebelum melakukan tindakan pada siklus II peneliti melakukan refleksi proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I. Refleksi yang dilakukan terhadap penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), pada mata pelajaran matematika di kelas XI MIA 4. Berdasarkan pengamatan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir yang kurang baik, masih terdapat siswa yang terlihat kebingungan karena harus beradaptasi dengan model pembelajaran yang baru. Pada siklus ini masih ada siswa yang terlihat kurang aktif dalam pembelajaran atau bisa dikatakan sibuk sendiri. Dalam kegiatan kelompok masih belum bisa bekerja sama dengan baik antar anggota kelompok sehingga hasil evaluasi siswa masih kurang baik. Maka penelitian ini dilanjutkan ke tahap siklus II, dimana hal-hal yang kurang dan salah pada siklus I akan peneliti perbaiki di siklus II.

3. Tindakan Pembelajaran Siklus II

Tindakan pembelajaran siklus II merupakan tindakan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti, hal ini dikarenakan analisis hasil tindakan pembelajaran siklus I belum memenuhi kriteria yang diinginkan. Tahap ini juga akan dijadikan refleksi bagi peneliti. Sub materi pokok bahasan yang akan dipelajari ialah pemahaman SPLDV. Berikut tahapan-tahapannya:

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah mempersiapkan Modul Ajar siklus II dimana hal-hal yang tidak jalan pada siklus I akan dihilangkan, membuat mekanisme permainan sebagai bantuan dalam pembelajaran, serta membuat instrument penelitian yaitu soal tes siklus II, lembar angket motivasi belajar siklus II, lembar observasi aktivitas siswa dan alat dokumentasi untuk penelitian. Semua persiapan dalam tahap perencanaan ini telah

disetujui oleh guru mata Pelajaran dengan melihat hasil observasi pada siklus I.

Peneliti merencanakan untuk membagikan siswa dalam 4 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari satu leader. Leader tersebut peneliti ambil dari hasil observasi pra siklus yang menunjukkan bahwa ENS, PN, RI, dan T.MIM merupakan siswa yang mampu untuk menjadi leader kelompok dan bertugas untuk membantu teman didalam kelompok tersebut agar lebih memahami SPLDV pada kegiatan kelompok nantinya. Setelah peneliti membagikan kelompok, peneliti akan memberikan pemaparan materi SPLDV kepada seluruh siswa kelas XI MIA 4. Peneliti memberikan penjelasan tentang metode-motode yang ada di dalam SPLDV dan bagaimana cara memahami bahasa soal didalam SPLDV, pada saat nantinya siswa kurang paham maka leader kelompok akan membantu teman kelompoknya untuk lebih memahami SPLDV.

Kemudian mekanisme permainan yang peneliti rancang yaitu, peneliti menggunakan aplikasi android yang bernama lucky wheel dimana aplikasi tersebut terdapat amplop soal. Amplop soal ini terdiri dari 15 soal dengan tingkatan soal yang berbeda-beda. setiap kelompok nantinya memiliki satu kesempatan untuk memutar permainan android lucky wheel di handphone peneliti untuk mendapatkan soal yang akan didiskusikan pada kelompok masing-masing. Setelah kelompok mendapatkan soal dan mendiskusikannya, akan ada satu perwakilan kelompok untuk menjelaskan hasil dari diskusi kelompoknya. Pada tahap perencanaan siklus II ini masih sama seperti siklus I, yang membedakan hanya ada beberapa hal yang kurang pada siklus I mengenai tidak paham dengan soal dan menyimbolkan soal akan peneliti perbaiki di siklus II ini.

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan pembelajaran siklus II dilaksanakan empat kali pertemuan yang dilaksanakan pada 23 sampai 31 oktober 2023.

1. Pertemuan pertama siklus II (Senin, 23 Oktober 2023)

Penelitian siklus II dilaksanakan dikelas yang sama yaitu XI MIA 4 MAN 2 Langsa dengan banyak siswa 21. pada jam pelajaran pertama 08.10 – 09.30 WIB dengan alokasi waktu 2×40 menit. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pembelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutupan.

Kegiatan awal pada proses pembelajaran yaitu peneliti mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdoa'a setelah berdoa'a peneliti mengabsen siswa. Pada penelitian kali ini ada beberapa siswa yang tidak hadir dikarenakan sakit.

Untuk meningkatkan kembali pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya, peneliti memberikan pertanyaan tentang metode eliminasi kepada siswa dan siswa sudah bisa menjawab dengan kompak tentang metode eliminasi tersebut. Kemudian peneliti meminta siswa untuk membentuk kelompok dan peneliti memberikan soal pemahaman kepada siswa tentang menyimbolkan soal didalam SPLDV dan peneliti juga meminta kepada leader kelompok untuk membantu teman yang kurang paham dalam permasalahan soal cerita tersebut.

Pada kegiatan inti kali ini peneliti mengajarkan siswa agar lebih dapat memahami soal dan dapat juga menyimbolkan cerita yang terdapat didalam soal, lalu peneliti menuliskan soal dipapan tulis dan mulai menjelaskan soal tersebut kepada seluruh siswa dengan menggunakan metode selanjutnya yaitu metode substitusi. Pada saat peneliti menjelaskan, peneliti sudah melihat banyak perubahan siswa dimana siswa sudah mulai mendengarkan dengan baik apa yang peneliti sampaikan kepada siswa. Setelah peneliti menjelaskan soal yang telah peneliti tulis didepan, peneliti memberikan waktu kepada

siswa untuk memahami dan menanyakan apa yang kurang paham dengan soal yang peneliti berikan, kemudian ada siswa yang bertanya peneliti menjelaskan kembali dengan pelan agar siswa lebih memahaminya. Selanjutnya peneliti mendatangi keempat kelompok tersebut untuk melihat bagaimana leader memberikan pemahaman kepada teman sekelompoknya dan peneliti juga membantu leader kalau masih ada siswa yang kurang paham. Setelah semua siswa mulai paham dan leader juga sudah menjelaskan dengan baik, maka peneliti memberikan intruksi kepada kelompok tentang mekanisme permainan android lucky wheel kepada seluruh siswa kelas XI MAN 2 Langsa. Siswa akan memutar permainan android yang ada pada handphone peneliti kemudian siswa akan mendapatkan amplop soal dimana soal tersebut nantinya akan diselesaikan bersama-sama dengan kelompok masing-masing, kemudian masing-masing kelompok akan diminta satu perwakilan untuk maju dan menjelaskan hasil soal yang kelompok diskusikan. Amplop soal ini sebanyak 15 amplop dengan tingkatan soal yang berbeda-beda, semangkin tinggi angka di amplop maka semangkin susah tingkatan soal tersebut. Setelah seluruh kelompok paham dengan mekanisme permainan, maka peneliti memulai permainan tersebut. Kemudian peneliti meminta kelompok 1 maju kedepan dan memutar permainan lucky wheel untuk mendapatkan soal yang akan didiskusikan pada kelompok dan dilanjutkan dengan 3 kelompok selanjutnya sampai semua kelompok mendapatkan soal yang akan didiskusikan. Setelah semua kelompok mendapatkan soal, peneliti memberikan waktu kepada seluruh kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal yang setiap kelompok dapatkan, setelah semua kelompok selesai berdiskusi peneliti meminta kepada setiap masing-masing kelompok untuk maju kedepan memaparkan hasil dari diskusi kelompok tersebut.

Pada kegiatan akhir atau penutup, dalam tahap ini peneliti menyimpulkan bahwa siswa sudah memahami bahasa soal dan dapat

menyimbolkan soal dengan benar. Langkah terakhir yaitu peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Pertemuan kedua siklus II

Penelitian siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa pukul 11.15 – 12.35 WIB. Jumlah siswa kelas XI MIA 4.

Kegiatan awal pada proses pembelajaran yaitu guru mengucapkan salam dan mengabsen siswa. Sebelum memulai pembelajaran hari ini peneliti melihat kondisi anak-anak yang masih belum lengkap masuk kedalam kelas dikarenakan masih ada yang istirahat dikantin. Peneliti menunggu beberapa siswa yang masih berada di luar kelas, setelah semua siswa masuk kedalam kelas peneliti memberikan instruksi kepada siswa untuk langsung membentuk kelompok seperti biasanya dan peneliti juga membantu siswa untuk menyusun meja pada keempat kelompok, dikarenakan kelompok sudah terbentuk maka peneliti memulai pembelajaran hari ini.

Pada kegiatan inti peneliti memberikan contoh soal kepada siswa dengan metode pelajaran hari ini adalah metode substitusi. Peneliti menuliskan soal dan memberikan waktu kepada siswa untuk mengamati soal, setelah siswa mengamati soal tersebut peneliti bertanya kepada siswa apa saja yang diketahui pada soal tersebut dan apa yang ditanyakan pada soal tersebut, kemudian peneliti meminta perwakilan satu siswa diantara empat kelompok untuk maju kedepan menuliskan jawaban yang peneliti tanyakan tadi, setelah siswa tersebut selesai menuliskan jawaban yang peneliti tanyakan, peneliti mulai menjelaskan jawaban dari soal yang telah peneliti tulis dipapan tulis, lalu peneliti juga menjelaskan seperti apa mekanisme permainan android lucky wheel kepada seluruh siswa kelas XI MAN 2 Langsa. Siswa akan memutar permainan android yang ada pada handphone peneliti kemudian siswa akan mendapatkan amplop soal dimana soal tersebut nantinya akan diselesaikan bersama-sama dengan kelompok

masing-masing dan akan dipresentasikan kedepan pada masing-masing kelompok. Peneliti meminta kepada leader untuk memberikan contoh soal lain kepada teman kelompoknya agar dapat membantu teman kelompoknya dalam menyimbolkan soal dan memahami bahasa soal yang berbeda-beda, hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan siswa. Alhamdulillah pada pembelajaran hari ini berjalan dengan baik siswa juga sudah sangat kondusif didalam kelas maupun berdiskusi didalam kelompok masing-masing.

Pada kegiatan akhir atau penutup, peneliti menutup pembelajaran tersebut dengan mengucapkan salam dan memberikan sedikit semangat kepada siswa agar terus belajar untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi kedepannya.

3. Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga pada siklus II ini dilakukan pada hari senin tanggal 30 oktober 2023 pada kelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa.

Pada kegiatan awal hari ini peneliti mengucapkan salam dan peneliti mengajak siswa untuk membaca doa bersama-sama, setelah membaca doa selesai peneliti mulai mengabsen siswa pada hari ini dan seluruh siswa hadir. Kemudian peneliti sedikit memberikan semangat kepada siswa bahwa untuk mendapatkan hasil yang terbaik dalam sebuah pelajaran maka dibutuhkan yang namanya perjuangan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, tapi pada kenyataannya banyak dari siswa yang hanya pergi sekolah untuk sekedar sekolah saja. Selanjutnya peneliti membantu siswa untuk membentuk kelompok pada kegiatan pembelajaran hari ini peneliti menjelaskan kembali sedikit tentang soal SPLDV dengan menggunakan metode substitusi kepada seluruh siswa, dan peneliti juga memberitahu bahwa hari ini akan bermain games lagi seperti biasanya.

Kegiatan inti peneliti mulai memberikan instruksi kepada seluruh kelompok tentang mekanisme permainan pada hari ini dan seluruh siswa menjawab sudah paham bu, dikarenakan seluruh siswa sudah

paham dengan mekanisme permainan, peneliti langsung memulai permainan tersebut. Hari ini kelompok 4 memulai permainan awalnya, untuk maju kedepan dan memutar permainan lucky wheel di handphone peneliti untuk mendapatkan soal yang akan kelompok 4 diskusikan, selanjutnya kelompok 3 maju dan seterusnya sampai semua kelompok mendapatkan amplop soal untuk didiskusikan. Setelah semua kelompok mendapatkan amplop soal peneliti memberikan waktu selama 15 menit untuk mendiskusikan soal tersebut dan menunjuk satu perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setelah semua perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya, respon siswa dalam mendengarkan hasil diskusi kelompok pada siklus II sudah jauh lebih baik.

Kegiatan akhir atau penutup peneliti menutup kegiatan pembelajaran ini dengan mengucapkan salam.

4. Pertemuan Keempat Siklus II

Pertemuan keempat siklus II ini peneliti lakukan pada tanggal 31 oktober 2023.

Kegiatan awal penelitian ini peneliti memberikan salam, peneliti mengabsen siswa. Setelah peneliti selesai mengabsen, peneliti memberikan instruksi bahwa hari ini akan dilakukan tes soal siklus dua secara individu kepada siswa. Kemudian peneliti meminta kepada siswa untuk bersiap-siap karena sebentar lagi peneliti akan membagikan kertas ujian.

Kegiatan inti setelah semua siswa siap di bangkunya masing-masing peneliti mulai membagikan kertas soal kepada seluruh siswa, kemudian peneliti meminta kepada siswa untuk tidak membuka kertas tersebut sebelum peneliti selesai membagikan soal tersebut kepada teman-teman yang lain. Setelah peneliti selesai membagikan soal kepada seluruh siswa, peneliti menghitung sampai tiga lalu seluruh siswa sudah peneliti perbolehkan untuk mengerjakan 15 soal tes pada

siklus II selama 60 menit. Kemudian peneliti melihat-lihat siswa ujian. Setelah ujian siklus II selesai peneliti membagikan lembar angket motivasi untuk diisi kembali dan melihat perubahan dari motivasi belajar siswa. Kemudian peneliti mengumpulkan lembar soal dan lembar angket tes pada siklus II ini.

Kegiatan akhir atau penutup pada penelitian siklus II ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada siswa dan mengucapkan salam.

c. Observasi siklus II

Observasi yang dilakukan pada siklus II untuk mengetahui apakah hasil pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Selama proses pembelajaran dilakukan, peneliti melakukan penilaian dan pengamatan terhadap kemampuan pemahaman konsep dan motivasi siswa XI MIA 4 dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan hasil ujian dan hasil tes angket motivasi siswa sudah mengalami peningkatan pada siklus II ini untuk permasalahan pada siklus I, dimana siswa pada siklus satu masih banyak yang tidak mengerti bahasa soal dan menyimbolkan soal, pada siklus II ini siswa sudah bisa menyimbolkan dan mengerti bahasa soal, tetapi masih banyak siswa yang kurang teliti dalam perhitungan dipersamaan pada soal tes siklus II ini, adanya peningkatan motivasi belajar siswa dikelas dan adanya peningkatan aktivitas siswa yang terlihat. Hal ini ditunjukkan pada beberapa siswa yang sudah aktif dalam belajar dan merespon pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, selain itu juga siswa sudah sangat antusias untuk melakukan permainan lucky wheel dan maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

d. Refleksi siklus II

Berdasarkan refleksi data dan angket yang diperoleh dari siklus II adalah adanya peningkatan dalam kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar matematika pada siswa XI MIA 4 MAN 2 Langsa, dari yang awalnya siswa masih kurang mengerti bahasa soal

dan menyimbolkan, pada siklus II ini siswa sudah bisa memahami itu, tetapi masih ada juga siswa yang kurang teliti didalam perhitungan. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini masih berlanjut ke siklus selanjutnya dimana peneliti akan memberikan arahan kepada siswa agar bisa lebih teliti untuk menyelesaikan soal SPLDV.

4. Tindakan Pembelajaran Siklus III

Tindakan pembelajaran siklus III merupakan tindakan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti, hal ini dikarenakan analisis hasil tindakan pembelajaran siklus II belum memenuhi kriteria yang diinginkan. Tahap ini juga akan dijadikan refleksi bagi peneliti. Sub materi pokok bahasan yang akan dipelajari ialah pemahaman SPLDV. Berikut tahapan-tahapannya:

a. Tahapan Perencanaan

Kegiatan yang peneliti lakukan pada tahap perencanaan ini adalah mempersiapkan Modul Ajar, membuat mekanisme permainan sebagai bantuan dalam pembelajaran, serta membuat instrument penelitian yaitu soal tes siklus III, lembar angket motivasi siswa, lembar observasi aktivitas siswa dan alat dokumentasi untuk penelitian. Semua persiapan peneliti lakukan dengan melihat hasil observasi pada siklus II.

Peneliti merencanakan untuk membagikan siswa dalam 4 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari satu leader. Leader tersebut peneliti ambil dari hasil observasi pra siklus yang menunjukkan bahwa ENS, PN, RI, dan T.MIM merupakan siswa yang mampu untuk menjadi leader kelompok dan bertugas untuk membantu teman didalam kelompok tersebut agar lebih memahami SPLDV pada kegiatan kelompok nantinya. Setelah peneliti membagikan kelompok, peneliti akan memberikan pemaparan materi SPLDV kepada seluruh siswa kelas XI MIA 4. Peneliti memberikan penjelasan tentang metode-motede yang ada di dalam SPLDV dan bagaimana cara memahami bahasa soal didalam SPLDV, pada saat

nantinya siswa kurang paham maka leader kelompok akan membantu teman kelompoknya untuk lebih memahami SPLDV.

Kemudian mekanisme permainan yang peneliti rancang yaitu, peneliti menggunakan aplikasi android yang bernama lucky wheel dimana aplikasi tersebut terdapat amplop soal. Amplop soal ini terdiri dari 15 soal dengan tingkatan soal yang berbeda-beda. setiap kelompok nantinya memiliki satu kesempatan untuk memutar permainan android lucky wheel di handphone peneliti untuk mendapatkan soal yang akan didiskusikan pada kelompok masing-masing. Setelah kelompok mendapatkan soal dan mendiskusikannya, akan ada satu perwakilan kelompok untuk menjelaskan hasil dari diskusi kelompoknya. Pada siklus III ini yang membedakan perencanaan dengan siklus lain yaitu lebih menekankan ketelitian terhadap perhitungan didalam soal.

b. Tahapan Pelaksanaan

Tindakan pembelajaran pada siklus III ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, yang dimulai pada tanggal 06 sampai 14 november 2023.

1. Pertemuan pertama Siklus III

Pertemuan pertama pada siklus III peneliti lakukan tanggal 06 november 2023 hari senin dilaksanakan dikelas yang sama yaitu XI MIA 4 MAN 2 Langsa dengan banyak siswa 21. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pembelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutupan.

Kegiatan awal pada proses pembelajaran yaitu peneliti mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdoa'a setelah berdoa'a peneliti mengabsen siswa.

Untuk melanjutkan kembali materi dengan metode gabungan, peneliti sedikit memberikan pertanyaan tentang metode eliminasi dan

substitusi kepada seluruh siswa dan siswa sudah bisa menjawab dengan kompak tentang metode eliminasi dan substitusi tersebut. Kemudian peneliti meminta siswa untuk membentuk kelompok dan peneliti memberikan pemahaman kepada siswa untuk lebih teliti dalam menyelesaikan soal SPLDV dan peneliti juga meminta kepada leader kelompok untuk membantu teman kelompok agar lebih teliti dalam menjumlahkan hasil dari soal.

Pada kegiatan inti kali ini peneliti mengajarkan siswa agar lebih teliti dalam menyelesaikan soal SPLDV, lalu peneliti menuliskan soal dipapan tulis dan mulai menjelaskan soal tersebut kepada seluruh siswa dengan metode gabungan. Pada saat peneliti menjelaskan, peneliti sudah melihat banyak sekali perubahan siswa dimana siswa sudah mendengarkan dengan baik apa yang peneliti sampaikan kepada siswa, tidak ada yang mengobrol lagi. Setelah peneliti menjelaskan soal yang telah peneliti tulis di depan, peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk memahami dan menanyakan apa yang kurang paham dengan soal yang peneliti berikan, kemudian ada siswa yang bertanya peneliti menjelaskan kembali dengan pelan agar siswa lebih memahaminya. Selanjutnya peneliti mendatangi keempat kelompok tersebut untuk melihat bagaimana leader memberikan pemahaman kepada teman sekelompoknya dan peneliti juga membantu leader kalau masih ada siswa yang kurang paham. Setelah semua siswa mulai paham dan leader juga sudah menjelaskan dengan baik, maka peneliti mulai memberikan instruksi kepada seluruh kelompok tentang mekanisme permainan pada hari ini dan seluruh siswa menjawab sudah paham bu, dikarenakan seluruh siswa sudah paham dengan mekanisme permainan, peneliti langsung memulai permainan tersebut. Hari ini kelompok 3 memulai permainan awalnya, untuk maju kedepan dan memutar permainan lucky wheel di handphone peneliti untuk mendapatkan soal yang akan kelompok 3 diskusikan, selanjutnya kelompok 1 maju dan seterusnya

sampai semua kelompok mendapatkan amplop soal untuk didiskusikan. Setelah semua kelompok mendapatkan amplop soal peneliti memberikan waktu selama 15 menit untuk mendiskusikan soal tersebut dan menunjuk satu perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setelah semua perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah semua kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusi maka pembelajaran hari ini selesai.

Pada kegiatan akhir atau penutup peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Pertemuan kedua Siklus III

Penelitian siklus III pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa pukul 11.15 – 12.35 WIB. Jumlah siswa kelas XI MIA 4.

Kegiatan awal pada proses pembelajaran yaitu guru mengucapkan salam dan mengabsen siswa. Sebelum memulai pembelajaran hari ini peneliti memberi pertanyaan “Apakah hari ini semangat belajar?” siswa menjawab tidak karena hari ini panas kali bu, setelah itu peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk tidak melakukan apa-apa selama 10 menit untuk merilekskan siswa. Setelah semua siswa merasa rileks, peneliti memberikan instruksi kepada siswa untuk langsung membentuk kelompok seperti biasanya dan peneliti juga membantu siswa untuk menyusun meja kelompok, dikarenakan kelompok sudah terbentuk maka peneliti memulai pembelajaran hari ini.

Pada kegiatan inti peneliti memberikan contoh soal kepada siswa dengan metode pelajaran hari ini adalah metode gabungan. Peneliti menuliskan soal dan memberikan waktu kepada siswa untuk mengamati soal dipapan tulis, setelah siswa mengamati soal tersebut peneliti meminta satu siswa untuk maju kedepan dan menyelesaikan soal tersebut untuk melihat pemahaman siswa dan ketelitian siswa pada saat menyelesaikan soal kedepan. Setelah siswa tersebut selesai

mengerjakan soal didepan, peneliti meminta kepada seluruh siswa untuk melihat kembali apakah sudah benar dan tidak ada yang silap dari perhitungan soal yang teman nya jawab, kemudian seluruh siswa mengecek kembali soal yang sudah dijawab untuk memastikan bahwa jawabannya sudah benar, setelah dicek oleh seluruh siswa, siswa menjawab sudah benar bu, lalu peneliti memberikan soal terbaru untuk peneliti jelaskan kembali kepada siswa, setelah peneliti selesai menjelaskan dan siswa merasa sudah paham peneliti mulai memberikan instruksi kepada seluruh kelompok tentang mekanisme permainan pada hari ini dan seluruh siswa menjawab sudah paham bu, dikarenakan seluruh siswa sudah paham dengan mekanisme permainan, peneliti langsung memulai permainan tersebut. Hari ini kelompok 2 memulai permainan awalnya, untuk maju kedepan dan seterusnya sampai semua kelompok mendapatkan amplop soal untuk didiskusikan. Setelah semua kelompok mendapatkan amplop soal peneliti memberikan waktu selama 15 menit untuk mendiskusikan soal tersebut peneliti meminta kepada leader untuk lebih memperhatikan ketelitian dalam menyelesaikan soal secara diskusi kelompok, agar nantinya teman-teman kelompok agar bisa menjawab soal tes dengan lebih teliti dan menunjuk satu perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setelah semua perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Alhamdulillah pada pembelajaran hari ini berjalan dengan baik siswa juga sudah sangat kondusif didalam kelas maupun berdiskusi didalam kelompok masing-masing.

Pada kegiatan akhir atau penutup, peneliti menutup pembelajaran tersebut dengan mengucapkan salam kepada seluruh siswa.

3. Pertemuan Ketiga Siklus III

Pertemuan ketiga pada siklus III ini dilakukan pada hari senin dikelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa.

Pada kegiatan awal hari ini peneliti mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk membaca doa bersama-sama, setelah membaca doa selesai peneliti mulai mengabsen siswa pada hari ini dan seluruh siswa hadir. Selanjutnya peneliti membantu siswa untuk membentuk kelompok pada kegiatan pembelajaran hari ini dan sedikit mengulang kembali materi SPLDV dengan menggunakan metode gabungan kepada seluruh siswa.

Kegiatan inti peneliti mulai memberikan instruksi kepada seluruh kelompok tentang mekanisme permainan pada hari ini dan seluruh siswa menjawab sudah paham bu, dikarenakan seluruh siswa sudah paham dengan mekanisme permainan, peneliti langsung memulai permainan tersebut. Hari ini kelompok 2 memulai permainan awalnya, untuk maju kedepan dan memutar permainan lucky wheel di handphone peneliti untuk mendapatkan soal yang akan kelompok 2 diskusikan, selanjutnya kelompok 1 maju dan seterusnya sampai semua kelompok mendapatkan amplop soal untuk didiskusikan. Setelah semua kelompok mendapatkan amplop soal peneliti memberikan waktu selama 15 menit untuk mendiskusikan soal tersebut dan menunjuk satu perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setelah semua perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya, respon siswa dalam mendengarkan hasil diskusi kelompok pada siklus III sudah sangat baik, ketelitian setiap kelompok dalam menyelesaikan soal juga sangat baik.

Kegiatan akhir atau penutup peneliti menutup kegiatan pembelajaran ini dengan mengucapkan salam.

4. Pertemuan keempat siklus III

Pertemuan keempat siklus II ini peneliti lakukan pada tanggal 14 november 2023.

Kegiatan awal penelitian ini peneliti memberikan salam, peneliti mengabsen siswa. Setelah peneliti selesai mengabsen, peneliti

memberikan instruksi bahwa hari ini akan dilakukan tes soal siklus ketiga secara individu kepada siswa. Kemudian peneliti meminta kepada siswa untuk bersiap-siap karena sebentar lagi peneliti akan membagikan kertas ujian.

Kegiatan inti setelah semua siswa siap di bangkunya masing-masing peneliti mulai membagikan kertas soal kepada seluruh siswa, kemudian peneliti meminta kepada siswa untuk tidak membuka kertas tersebut sebelum peneliti selesai membagikan soal tersebut kepada teman-teman yang lain. Setelah peneliti selesai membagikan soal kepada seluruh siswa, peneliti menghitung sampai tiga lalu seluruh siswa sudah peneliti perbolehkan untuk mengerjakan 15 soal tes pada siklus III selama 60 menit. Kemudian peneliti melihat-lihat siswa ujian. Setelah ujian siklus III selesai peneliti membagikan lembar angket motivasi untuk diisi kembali dan melihat perubahan dari motivasi belajar siswa. Kemudian peneliti mengumpulkan lembar soal dan lembar angket tes pada siklus III ini.

Kegiatan akhir atau penutup pada penelitian siklus III ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada siswa dan mengucapkan salam.

c. Observasi Siklus III

Observasi yang dilakukan pada siklus III untuk mengetahui apakah hasil pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Selama proses pembelajaran dilakukan, peneliti melakukan penilaian dan pengamatan terhadap kemampuan pemahaman konsep dan motivasi siswa XI MIA 4 dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan hasil ujian dan hasil tes angket motivasi siswa sudah mengalami peningkatan lagi pada siklus III ini untuk permasalahan pada siklus II, dimana siswa masih banyak yang tidak teliti dalam menyelesaikan soal, pada siklus III ini siswa sudah sangat teliti dalam menyelesaikan soal, adanya peningkatan motivasi belajar siswa dikelas dan adanya peningkatan aktivitas siswa yang terlihat. Hal ini ditunjukkan siswa yang sudah aktif dalam

belajar dan merespon pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, selain itu juga siswa sudah sangat antusias untuk melakukan permainan lucky wheel dan maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

d. Refleksi Siklus III

Berdasarkan refleksi data dan angket yang diperoleh dari siklus III adalah adanya peningkatan dalam kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar matematika pada siswa XI MIA 4 MAN 2 Langsa, dari yang awalnya siswa masih kurang mengerti bahasa soal, menyimbolkan soal, dan kurang teliti dalam perhitungan. Pada siklus III ini siswa sudah bisa memahami bahasa soal dengan baik sudah bisa menyimbolkan soal dan lebih teliti dalam perhitungan. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah berhasil, tetapi peneliti masih ingin berlanjut ke siklus selanjutnya dimana peneliti akan memberikan pembelajaran lagi untuk mematangkan siswa dalam pemahaman bahasa soal, menyimbolkan soal dan teliti dalam perhitungan untuk menyelesaikan soal SPLDV.

5. Tindakan Pembelajaran Siklus IV

Tindakan pembelajaran siklus IV merupakan tindakan lanjutan yang peneliti lakukan, hal ini peneliti lakukan untuk mematangkan hasil pemahaman konsep siswa dalam menyelesaikan soal SPLDV. Berikut tahapan-tahapannya:

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini masih sama dengan siklus-siklus sebelumnya dimana peneliti akan mempersiapkan modul ajar, membuat mekanisme permainan, dan juga membuat instrument penelitian.

Peneliti merencanakan untuk membagikan siswa dalam 4 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari satu leader. Leader tersebut peneliti ambil dari hasil observasi pra siklus yang menunjukkan bahwa ENS, PN, RI, dan T.MIM merupakan siswa yang

mampu untuk menjadi leader kelompok dan bertugas untuk membantu teman didalam kelompok tersebut agar lebih memahami SPLDV pada kegiatan kelompok nantinya. Setelah peneliti membagikan kelompok, peneliti akan memberikan pemaparan materi SPLDV kepada seluruh siswa kelas XI MIA 4. Peneliti memberikan penjelasan tentang metode-motede yang ada di dalam SPLDV dan bagaimana cara memahami bahasa soal didalam SPLDV, pada saat nantinya siswa kurang paham maka leader kelompok akan membantu teman kelompoknya untuk lebih memahami SPLDV.

Kemudian mekanisme permainan yang peneliti rancang yaitu, peneliti menggunakan aplikasi android yang bernama lucky wheel dimana aplikasi tersebut terdapat amplop soal. Amplop soal ini terdiri dari 15 soal dengan tingkatan soal yang berbeda-beda. setiap kelompok nantinya memiliki satu kesempatan untuk memutar permainan android lucky wheel di handphone peneliti untuk mendapatkan soal yang akan didiskusikan pada kelompok masing-masing. Setelah kelompok mendapatkan soal dan mendiskusikannya, akan ada satu perwakilan kelompok untuk menjelaskan hasil dari diskusi kelompoknya. Pada siklus IV ini yang membedakan perencanaan dengan siklus lain yaitu lebih menekankan siswa dalam memahami bahasa soal, menyimbolkan soal, dan teliti dalam perhitungan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan pembelajaran pada siklus IV ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, yang dimulai pada tanggal 20 sampai 28 november 2023.

1. Pertemuan pertama siklus IV

Pertemuan pertama pada siklus IV peneliti lakukan tanggal 06 november 2023 hari senin. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pembelajaran sesuai dengan

perangkat pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan awal pada proses pembelajaran yaitu peneliti mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdoa setelah berdoa peneliti mengabsen siswa. Kemudian peneliti meminta siswa untuk membentuk kelompok dan peneliti mulai menuliskan soal cerita dipapan tulis dan menyelesaikan dengan motoda yang terbaru yaitu metode grafik. Peneliti meminta kepada leader kelompok untuk membantu teman kelompok agar lebih memahami bahasa soal, menyimbolkan dan teliti dalam perhitungan.

Pada kegiatan inti kali ini peneliti menuliskan soal terbaru dipapan tulis dan mulai menjelaskan soal tersebut kepada seluruh siswa dengan metode grafik. Pada saat peneliti menjelaskan, peneliti melihat siswa sudah mendengarkan dengan baik apa yang peneliti sampaikan kepada siswa, tidak ada yang mengobrol lagi. Setelah peneliti menjelaskan soal yang telah peneliti tulis didepan, peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk memahami dan menanyakan apa yang kurang paham dengan soal yang peneliti berikan. Selanjutnya peneliti mendatangi keempat kelompok tersebut untuk melihat bagaimana leader membantu teman sekelompoknya dalam memahami soal yang peneliti berikan dan peneliti juga membantu leader pada saat siswa yang bertanya kepada peneliti. Setelah semua siswa paham dan leader juga sudah menjelaskan dengan baik, maka peneliti memberikan contoh soal lainnya dengan metode yang sama kepada siswa, karena peneliti sangat paham bahwa metode grafik ini merupakan metoode yang sedikit sulit, disini peneliti meminta siswa untuk menyelesaikan soal tersebut secara individu, karena peneliti ingin melihat pemahaman dan ketelitian siswa dalam menyelesaikan soal tersebut. Setelah siswa mengerjakan soal tersebut peneliti mulai mendatangi satu-satu siswa untuk melihat ketelitian siswa

menyelesaikan soal. Kemudian peneliti mulai memberikan instruksi kepada seluruh kelompok tentang mekanisme permainan pada hari ini dan seluruh siswa menjawab sudah paham bu, dikarenakan seluruh siswa sudah paham dengan mekanisme permainan, peneliti langsung memulai permainan tersebut. Hari ini kelompok 1 memulai permainan awalnya, untuk maju kedepan dan memutar permainan lucky wheel di handphone peneliti untuk mendapatkan soal yang akan kelompok 1 diskusikan, dan seterusnya sampai semua kelompok mendapatkan amplop soal untuk didiskusikan. Setelah semua kelompok mendapatkan amplop soal peneliti memberikan waktu selama 15 menit untuk mendiskusikan soal tersebut dan menunjuk satu perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setelah semua perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah semua kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusi maka pembelajaran hari ini selesai.

Pada kegiatan akhir atau penutup peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

2. Pertemuan kedua siklus IV

Penelitian siklus IV pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa pukul 11.15 – 12.35 WIB.

Kegiatan awal pada proses pembelajaran yaitu guru mengucapkan salam dan mengabsen siswa. Peneliti memberikan instruksi kepada siswa untuk langsung membentuk kelompok seperti biasanya, dikarenakan kelompok sudah terbentuk maka peneliti memulai pembelajaran hari ini.

Pada kegiatan inti peneliti memberikan contoh soal kepada siswa yang sedikit rumit dengan metode pelajaran hari ini adalah kelanjutan dari metode pelajaran pada hari senin yaitu metode grafik. Peneliti menuliskan soal dan memberikan waktu kepada siswa untuk mengamati soal tersebut, setelah siswa mengamati soal tersebut

peneliti meminta siswa untuk menyelesaikan soal tersebut untuk melihat pemahaman siswa dan ketelitian siswa pada saat menyelesaikan soal. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, peneliti meminta kepada seluruh siswa untuk mengumpulkan jawaban tersebut agar peneliti dapat memeriksa hasil jawaban dari seluruh siswa, kemudian seluruh siswa mengumpulkan hasil jawaban mereka, setelah peneliti dicek jawaban seluruh siswa, Alhamdulillah jawaban siswa sudah mulai paham dan teliti dalam menyelesaikan soal. Kemudian peneliti mulai memberikan instruksi kepada seluruh kelompok tentang mekanisme permainan pada hari ini dan seluruh siswa menjawab sudah paham bu, dikarenakan seluruh siswa sudah paham dengan mekanisme permainan, peneliti langsung memulai permainan tersebut. Peneliti meminta kepada perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan memutar permainan lucky wheel di handphone peneliti untuk mendapatkan soal yang akan diskusikan, kemudian kelompok selanjutnya sampai semua kelompok mendapatkan amplop soal untuk didiskusikan. Setelah semua kelompok mendapatkan amplop soal peneliti memberikan waktu selama 15 menit untuk mendiskusikan soal tersebut dan menunjuk satu perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setelah semua perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah semua kelompok selesai mempresentasikan hasil diskusi maka pembelajaran hari ini berjalan dengan baik siswa juga sangat kondusif didalam kelas maupun berdiskusi didalam kelompok masing-masing.

Pada kegiatan akhir atau penutup, peneliti menutup pembelajaran tersebut dengan mengucapkan salam kepada seluruh siswa.

3. Pertemuan ketiga siklus IV

Pertemuan ketiga pada siklus IV ini dilakukan pada hari senin dikelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa.

Pada kegiatan awal hari ini peneliti mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk membaca doa bersama-sama, setelah membaca doa selesai peneliti mulai mengabsen siswa pada hari ini dan seluruh siswa hadir. Selanjutnya peneliti membantu siswa untuk membentuk kelompok pada kegiatan pembelajaran hari ini dan memberikan instruksi bahwa hari ini akan bermain games lucky wheel seperti pada siklus lainnya. Kemudian peneliti sedikit menggulang materi yang sudah dipelajari dan memberikan contoh soal kembali dengan menggunakan metode grafik kepada seluruh siswa.

Kegiatan inti peneliti mulai memberikan instruksi kepada seluruh kelompok tentang mekanisme permainan pada hari ini dan seluruh siswa menjawab sudah paham bu, dikarenakan seluruh siswa sudah paham dengan mekanisme permainan, peneliti langsung memulai permainan tersebut. Hari ini kelompok 4 memulai permainan awalnya, untuk maju kedepan dan memutar permainan lucky wheel di handphone peneliti untuk mendapatkan soal yang akan kelompok 4 diskusikan, selanjutnya kelompok 3 maju dan seterusnya sampai semua kelompok mendapatkan amplop soal untuk didiskusikan. Setelah semua kelompok mendapatkan amplop soal peneliti memberikan waktu selama 15 menit untuk mendiskusikan soal tersebut dan menunjuk satu perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setelah semua perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusinya, respon siswa dalam mendengarkan hasil diskusi kelompok pada siklus IV sudah sangat baik, pemahaman konsep, menyimpulkan dan ketelitian setiap kelompok dalam menyelesaikan soal sangat baik.

Kegiatan akhir atau penutup peneliti menutup kegiatan pembelajaran ini dengan mengucapkan salam.

4. Pertemuan keempat siklus IV

Pertemuan keempat siklus II ini peneliti lakukan pada tanggal 28 november 2023.

Kegiatan awal penelitian ini peneliti memberikan salam, peneliti mengabsen siswa. Setelah peneliti selesai mengabsen, peneliti memberikan instruksi bahwa hari ini akan dilakukan tes soal siklus ketiga secara individu kepada siswa. Kemudian peneliti meminta kepada siswa untuk bersiap-siap karena sebentar lagi peneliti akan membagikan kertas ujian.

Kegiatan inti setelah semua siswa siap di bangkunya masing-masing peneliti mulai membagikan kertas soal kepada seluruh siswa, kemudian peneliti meminta kepada siswa untuk tidak membuka kertas tersebut sebelum peneliti selesai membagikan soal tersebut kepada teman-teman yang lain. Setelah peneliti selesai membagikan soal kepada seluruh siswa, peneliti menghitung sampai tiga lalu seluruh siswa sudah peneliti perbolehkan untuk mengerjakan 15 soal tes pada siklus III selama 60 menit. Kemudian peneliti melihat-lihat siswa ujian. Setelah ujian siklus IV selesai peneliti membagikan lembar angket motivasi untuk diisi kembali dan melihat perubahan dari motivasi belajar siswa. Kemudian peneliti mengumpulkan lembar soal dan lembar angket tes pada siklus IV ini.

Kegiatan akhir atau penutup pada penelitian siklus IV ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada siswa dan mengucapkan salam.

c. Observasi Siklus IV

Observasi yang dilakukan pada siklus IV untuk mengetahui apakah hasil pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Selama proses pembelajaran dilakukan, peneliti melakukan penilaian dan pengamatan terhadap kemampuan pemahaman konsep dan motivasi siswa XI MIA 4 dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan hasil ujian dan hasil tes

angket motivasi siswa sudah mengalami peningkatan lagi pada siklus IV ini untuk permasalahan pada siklus sebelumnya, dimana siswa masih banyak yang tidak paham dengan bahasa soal, menyimbolkan, dan kurang teliti dalam menyelesaikan soal, pada siklus IV ini siswa sudah sangat paham dalam memaknai bahasa soal, menyimbolkan bahasa yang ada di soal dan lebih teliti dalam menyelesaikan soal, adanya peningkatan motivasi belajar siswa dikelas dan adanya peningkatan aktivitas siswa yang terlihat. Hal ini ditunjukkan siswa yang sudah aktif dalam belajar dan merespon pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, selain itu juga siswa sudah sangat antusias untuk melakukan permainan lucky wheel dan maju kedepan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

d. Refleksi Siklus IV

Berdasarkan refleksi data dan angket yang diperoleh dari siklus IV adalah adanya peningkatan dalam kemampuan pemahaman konsep dan motivasi belajar matematika pada siswa XI MIA 4 MAN 2 Langsa, dari yang awalnya siswa masih kurang mengerti bahasa soal, menyimbolkan soal, dan kurang teliti dalam perhitungan. Pada siklus Iv ini siswa sudah sangat bisa memahami bahasa soal dengan baik sudah bisa menyimbolkan soal dan lebih teliti dalam perhitungan dalam menyelesaikan soal SPLDV. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil,

C. Pembahasan Hasil

Berdasarkan hasil penelitian pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa kelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android menggunakan tes pemahaman konsep dan juga angket motivasi memperoleh hasil yang memuaskan, keberhasilan dengan melalui 4 siklus. Rekapitulasi hasil tes pemahaman konsep dan motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini :

Siklus	Hasil Tes	Hasil Angket Motivasi	Hasil Aktivitas Siswa	Hasil Kemampuan Pemahaman konsep Berdasarkan Asesmen
Pra Siklus	39,04	35,52%	38%	25%
Siklus I	49,57	49,66%	50%	40%
Siklus II	60,80	62,36%	64%	55%
Siklus III	72,95	69,77%	80%	75%
Siklus IV	86,28	75,00%	98%	95%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika, motivasi belajar siswa dan aktivitas siswa belajar setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android. Tabel diatas menunjukkan hasil dari pemahaman konsep matematika siswa, pada tahap pra siklus persentasenya sebesar 39,04, siklus I persentasenya sebesar 49,57, pada siklus II persentasenya 60,80, persentase pada siklus III sebesar 72,95 dan pada siklus IV persentasenya sebesar 86,28. Pada motivasi belajar juga mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 35,52%, siklus I sebesar 49,66%, siklus II sebesar 62,36%, siklus III 69,77%, dan siklus IV sebesar 75,00% Aktivitas siswa pada penelitian ini juga mengalami peningkatan dimana pada pra siklus sebesar 44%, siklus I sebesar 54%, siklus II sebesar 70%, siklus III sebesar 88% dan siklus IV sebesar 98%. Berdasarkan Asesmen Kompetensi Minimum kemampuan pemahaman konsep siswa dari pra siklus persentasenya sebesar 25%, siklus I persentasenya sebesar 40%, siklus II persentasenya sebesar 55%, siklus III persentasenya sebesar 75%, dan siklus IV persentasenya sebesar 95%.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa, motivasi pembelajaran matematika siswa dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android terjadi peningkatan. Berdasarkan rekapitulasi kemampuan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan aktivitas belajar siswa XI MIA 4 MAN 2 Langsa pada pra siklus, siklus I, siklus II, siklus III dan siklus IV pemahaman konsep matematika siswa sudah mengalami peningkatan dari

pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan 10,53% dan dari siklus I ke siklus II meningkat 11,23%, dari siklus II ke siklus III meningkat 12,15% dan dari siklus III ke siklus IV meningkat 13,33%. Pada pra siklus, siklus I, siklus II, siklus III dan siklus IV motivasi belajar matematika siswa sudah mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I meningkat 14,14%, siklus I ke siklus II meningkat 12,7%, siklus II ke siklus III meningkat 7,41% dan siklus III ke siklus IV meningkat sebesar 5,23%. Pada aktivitas belajar siswa pra siklus, siklus I, siklus II, siklus III, dan siklus IV mengalami peningkatan pra siklus ke siklus I sebesar 12%, siklus I ke siklus II sebesar 14%, siklus II ke siklus III sebesar 16%, siklus III ke siklus IV sebesar 18%. Jadi penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dinyatakan berhasil.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika dan motivasi dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis android pada materi SPLDV dikelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa pada tahun ajaran 2023/2024. Pemahaman konsep matematika siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar (10,53%) dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar (11,23%), dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar (12,15%), dari siklus III ke siklus IV meningkat sebesar (13,33%). Berdasarkan Asesmen Kompetensi Minimum kemampuan pemahaman konsep siswa dari pra siklus (25%), siklus I (40%), siklus II (55%), siklus III (75%), dan siklus IV (95%).
2. Dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa pada tahun ajaran 2023/2024. Motivasi belajar matematika siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar (14,14%), dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar (12,7%), dari siklus II ke siklus III meningkat sebesar (7,41%) dan dari siklus III ke siklus IV meningkat sebesar (5,23%). Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan ketuntasan motivasi belajar matematika siswa dari pra siklus (35,52%) siklus I (49,66%) siklus II (62,36%) siklus III (69,77%) dan siklus IV (85,95%).
3. Dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa pada tahun ajaran 2023/2024. Aktivitas belajar

siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I sebesar (12%), dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar (14%), dari siklus II ke siklus III meingkat sebesar (16%), dan dari siklus III ke siklus IV meningkat sebesar (18%). Hal ini dapat dilihat daari hasil perolehan ketuntasan aktivitas belajar siswa dari pra siklus (38%) siklus I (50%) siklus II (64%) siklus III (80%) dan siklus IV (98%).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika dan motivasi dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android, peneliti memberikan saran yang perlu dipertimbangkan oleh berbagai pihak berkaitan dengan mode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android sebagai upaya peningkatan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa kelas XI MIA 4 MAN 2 Langsa, yaitu :

1. Bagi siswa diharapkan agar dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar agar siswa memperoleh hasil yang lebih maksimal.
2. Bagi guru mata pelajaran matematika diharapkan untuk dapat lebih memberikan metode alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat merasakan bahwa pembelajaran matematika juga sangat menyenangkan dan dapat memberikan hasil yang lebih maksimal.
3. Dengan keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini mencakup keterbatasan metode penelitian serta keterbatasan pemahaman mengenai penelitian ini yang masih banyak kelemahan dari segi hasil penelitian. Semoga peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Android dengan mencakup aspek selain pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa serta mengaplikasikan pada materi pembelajaran yang berbeda.