

**“MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN KOMBINASI MODEL MAKE A MATCH DAN *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA TUGASKU SEHARI-HARI DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 2 SDN 2 BANDARAYA
KABUPATEN KAPUAS”**

SKRIPSI



**OLEH
MUHAMMAD RIZKY NASRULLAH
NIM: 1710125310130**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN
2024**



**“MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN KOMBINASI MODEL MAKE A MATCH DAN *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* PADA TEMA TUGASKU SEHARI-HARI DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 2 SDN 2 BANDARAYA
KABUPATEN KAPUAS”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan
Program Sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin

**OLEH
MUHAMMAD RIZKY NASRULLAH
NIM: 1710125310130**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Muhammad Rizky Nasrullah NIM 1710125310130 ini telah disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi di hadapan dewan penguji.

Banjarmasin, Senin, 03 Januari 2022

Pembimbing Skripsi



Drs. Mahmuddin, M. Pd.

NIP. 196105101988031000

Mengetahui

Kordinator program studi PGSD



Dr. Neorhapizah, ST., M. Pd

NIP. 19721215 200212 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Muhammad Rizky Nasrullah (NIM 1710125310130) ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji,

Dewan Penguji :



Dr. Noorhapizah, ST., M.Pd.
NIP. 197212152002122001

Ketua



Akhmad Riandy Agusta, M.Pd
NIP 199308172019031015

Sekretaris



Drs. Mahmuddin, M.Pd
NIP. 196105101988031000

Penguji I



Dr. Noorhapizah, ST., M.Pd.
NIP. 197212152002122001

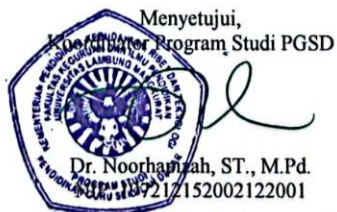
Penguji II



Fathul Jannah, M.Pd
NIP. 198908142023212038

Penguji III

Menyetujui,
Dekan/Direktor Program Studi PGSD



Dr. Noorhapizah, ST., M.Pd.
NIP. 197212152002122001

ABSTRAK

Rizky Nasrullah, Muhammad 2024. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Kombinasi Model *Make a Match* dan *Teams Games Tournament* Tema Tugasku Sehari hari dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 SDN 2 Bandaraya Kabupaten Kapuas. Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Dosen Pembimbing Drs. Mahmuddin, M.Pd

Kata Kunci: Kegiatan Belajar, Hasil Belajar, *Make a Match* dan *Teams Games Tournament*.

Permasalahan dalam penelitian ini rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dikarenakan siswa belum mampu berpikir kritis, berinteraksi dan berkolaborasi dengan baik pada tema Tugas Harianku dalam Pelajaran Matematika. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan kombinasi model *Make a Match* dan *Teams Games Tournament*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi model *Make a Match* dan *Teams Games Tournament*.

Penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 2 Bandaraya Kabupaten Kapuas yang berjumlah 14 orang. Data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan *crosstab*, dijelaskan dengan tabel, grafik dan interpretasi dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru sudah terlaksana dengan sangat baik, dengan hasil kegiatan guru pada pertemuan 1 sampai dengan 3 meningkat dari skor 24 dengan kriteria baik menjadi 32 dengan kriteria sangat baik. Observasi aktivitas siswa pada pertemuan 1 sampai 3 secara klasikal meningkat dari 50,0% dengan kriteria cukup aktif menjadi 85,7% dengan kriteria sangat aktif. Hasil belajar siswa pada pertemuan 1 sampai 3 meningkat dari 42,8% menjadi 92,8%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan kombinasi model *Make a Match* dan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Saran bagi kepala sekolah, guru dan peneliti lainnya adalah agar penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Rizky Nasrullah, Muhammad 2024. *Increasing Student Activities and Learning Outcomes Using a Combination of the Make a Match Model and Teams Games Tournament Theme My Daily Tasks in Grade 2 Mathematics Learning at SDN 2 Bandaraya, Kapuas Regency. Elementary School Teacher Education Program Thesis. Faculty of Teacher Training and Education. Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. Supervisor Drs. Mahmuddin, M.Pd*

Keywords: *Learning Activities, Learning Results, Make a Match and Teams Games Tournament.*

The problem in this research is the low level of student activity and learning outcomes because students have not been able to think critically, interact and collaborate well on the theme of My Daily Tasks in Mathematics Lessons. One effort to overcome this problem is to use a combination of the Make a Match and Teams Games Tournament models. The aim of this research is to determine teacher activities, student activities, and student learning outcomes after learning is carried out using a combination of the Make a Match and Teams Games Tournament models.

The research used is a qualitative approach with the type of Classroom Action Research. The subjects of this research were 14 class II students at SDN 2 Bandaraya Kapuas Regency. Qualitative data was obtained through observing teacher and student activities. Data analysis in this research uses descriptive and crosstab analysis techniques, explained with tables, graphs and interpretation with percentages.

The results of the research show that teacher activities have been carried out very well, with the results of teacher activities at meetings 1 to 3 increasing from a score of 24 with good criteria to 32 with very good criteria. Observations of student activity at meetings 1 to 3 classically increased from 50.0% with quite active criteria to 85.7% with very active criteria. Student learning outcomes at meetings 1 to 3 increased from 42.8% to 92.8%.

Based on the research results, it can be concluded that using a combination of the Make a Match and Teams Games Tournament models can increase student activity and student learning outcomes. Suggestions for school principals, teachers and other researchers are that this research can be used as a reference in using learning models that can improve student activities and learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan hasil penelitian tindakan kelas di SDN 2 Bandaraya Kec. Tamban Catur Kabupaten Kapuas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mencari permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran serta melihat dan mengamati secara langsung tentang fisik sekolah dan kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung sehingga hasilnya dapat berfungsi sebagai modal pengetahuan dan pengalaman dalam pembentukan tenaga yang profesional seorang calon guru. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melatih saya yang nantinya akan terjun langsung ketika sudah mengetahui apa saja yang terjadi ketika pada proses pembelajaran lingkungan yang sebenarnya, dan untuk membekali saya dengan pengalaman mengajar dilingkungan sekolah yang sesungguhnya.

Pada kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Drs. Mahmuddin, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan bantuan, bimbingan serta arahnya dalam penyusunan proposal penelitian ini, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin;
2. Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.kes., AIFO., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat;
3. Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd., selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin
4. Prof. Drs. Ahmad Suriansyah, M.Pd. Ph.D., selaku ketua Pengembang PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat;
5. Dr. Noorhapizah, ST, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PGSD Banjarmasin Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin;
6. Fathul Jannah, M.Pd., selaku dosen penguji II dalam siding skripsi.

7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin;
8. Arbayah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 2 Bandaraya Kabupaten Kapuas;
9. Indah Kurnia Ningrum, S.Pd, selaku Wali Kelas 2 SDN 2 Bandaraya Kabupaten Kapuas;
10. Seluruh Dewan Guru dan Staf-Staf SDN 2 Bandaraya Kabupaten KAPUAS, yang telah bersedia membantu dalam memberikan informasi maupun data-data yang diperlukan oleh saya;
11. Seluruh Siswa Siswi di SDN 2 Bandaraya Kabupaten Kapuas yang telah memberikan informasi tentang kegiatan di sekolahnya dan telah mengikuti pembelajaran dengan baik;
12. Ayah, Ibu serta keluarga-keluarga saya yang tak pernah lelah selalu mendoakan anaknya dalam menuntut ilmu dimana pun ia berada dan selalu memberikan dorongan motivasi yang sangat kuat untuk saya agar bisa sukses dunia akhirat;
13. Teman-teman dari kelas D PGSD 2017 yang telah memberikan semangat dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini;

Atas segala petunjuk, bimbingan, bantuan dan partisipasi yang telah diberikan, semoga mendapat berkah dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua insan pendidik untuk meningkatkan keprofesionalan guru di masa yang akan datang. Kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk kesempurnaan hasil penelitian ini. Akhirnya, penulis berharap semoga penelitian tindakan kelas ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya sebagai acuan dalam penelitian yang akan datang. Aamiin

Banjarmasin, Januari 2024
Peneliti

Muhammad Rizky Nasrullah
1710125310130

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Rencana Pemecahan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kerangka Teori.....	13
1. Karakteristik Anak Usia SD	13
2. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran	17
3. Konsep Aktivitas guru	19
4. Konsep Aktivitas Siswa.....	20
5. Konsep Hasil Belajar	23
6. Konsep Pembelajaran Matematika	27
7. Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	28
8. Model pembelajaran Teams Games Tournament.....	29
B. Penelitian Yang Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	37

D. Hipotesis.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	41
A. Pendekatan dan jenis penelitian	41
1. Pendekatan penelitian.....	41
2. Jenis penelitian	41
B. Setting Penelitian	47
C. Faktor yang diteliti	48
1. Faktor Guru	48
2. Faktor siswa.....	49
3. Faktor hasil belajar	50
D. Skenario Tindakan	50
E. Data dan Cara Pengambilan Data	53
1. Sumber data	53
2. Jenis data	53
3. Cara pengambilan data	54
F. Teknik Analisis Data.....	54
G. Indikator Keberhasilan	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Deskripsi Setting/Lokasi Penelitian	58
1. Gambaran Umum.....	58
2. Persiapan Penelitian	62
a. Persiapan Administrasi.....	62
b. Penunjukan Observer.....	63
c. Persiapan dalam Pelaksanaan Penelitian	64
B. Pelaksanaan Tindakan Kelas.....	65
1. Pertemuan 1	66
2. Pertemuan 2	90
3. Pertemuan 3	116
C. Analisis Kecendrungan	140
D. Pembahasan.....	144
1. Aktivitas Guru	144
2. Aktifitas Siswa	151
3. Hasil Belajar	157

BAB V PENUTUP.....	163
A. Kesimpulan	163
B. Saran.....	163
DAFTAR PUSTAKA	165

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Penilaian Aktifitas Guru.....	54
3.2 Penilaian Aktifitas Siswa	55
3.3 Penilaian Klasikal Aktifitas Siswa	56
4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	65
4.2 Aspek Pengamatan Aktivitas Guru Pertemuan 1	73
4.3 Aspek Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan 1.....	75
4.4 Peilaian Aktivitas Siswa Secara Klasikal Pertemuan 1.....	79
4.5 Penilaian Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 1	80
4.6 Penilaian Hasil Belajar Siswa Individu Pertemuan 1.....	81
4.7 Tabel Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Pertemuan 1.....	83
4.8 Analisis Soal Evaluasi Siswa Pertemuan 1	83
4.9 Aspek Penilaian Aktivitas Guru Pertemuan 2.....	100
4.10 Aspek Penilaian Aktivitas Siswa Pertemuan 2	103
4.11 Ketuntasan Klasikal Aktivitas Siswa Pertemuan 2	107
4.12 Penilaian Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 2.....	109
4.13 Penilaian Hasil Belajar Siswa Individu Pertemuan 2.....	111
4.14 Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Pertemuan 2.....	113
4.15 Analisis Soal Evaluasi Siswa Pertemuan 2	114
4.16 Aspek Pengamatan Aktivitas Guru Pertemuan 3	130
4.17 Aspek Pengamatan Aktivitas Siswa Pertemuan 3.....	134
4.18 Peilaian Aktivitas Siswa Secara Klasikal Pertemuan 3.....	137
4.19 Penilaian Hasil Belajar Kelompok Pertemuan 3.....	140
4.20 Penilaian Hasil Belajar Siswa Individu Pertemuan 3.....	141
4.21 Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Pertemuan 3.....	143
4.22 Analisis Soal Evaluasi Siswa Pertemuan 3	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Alur Kerangka Berfikir	36
4.1 Grafik Kecendrungan Aktivitas Guru Pertemuan 1 sampai 3.....	153
4.2 Grafik Kecendrungan Aktivitas Siswa Pertemuan 1 Sampai 3.....	154
4.3 Grafik Kecendrungan Hasil Belajar Siswa Pertemuan 1 Sampai 3	155
4.4 Grafik Kecendrungan Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pertemuan 1 Sampai 3	156

