

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
MATERI BANGUN DATAR MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
*TOURNAMENT***

**(Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur,
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh :

**Siti Nur Khalimah
13.0305.0175**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
MATERI BANGUN DATAR MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
*TOURNAMENT***

**(Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur,
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI

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



Oleh :

**Siti Nur Khalimah
13.0305.0175**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI
BANGUN DATAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT
(Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur,
Kabupaten Magelang)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Siti Nur Khalimah
13.0305.0175

Dosen Pembimbing I

Hermakaryu, M.Si
NIK. 09820604

Magelang, 18 Juli 2018
Dosen Pembimbing II

Arif Wiyat Purnanto, M.Pd
NIK. 168808157

PENGESAHAN

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI
BANGUN DATAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT

(Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur,
Kabupaten Magelang)

Oleh:
Siti Nur Khalimah
13.0305.0175

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:

Hari : Rabu
Tanggal : 8 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi:

1. Hermahayu, M.Si. (Ketua/ Anggota)
2. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. (Anggota)
4. Galih Istiningsih, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Lawit, M.Pd.,Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nur Khalimah
Npm : 13.0305.0175
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

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

Magelang, 18 Juli 2018

Penulis



Siti Nur Khalimah
13.0305.0175

Siti Nur Khalimah
13.0305.0175

MOTTO

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya, jika kamu orang-orang yang beriman”.

(Al-Imran 139)

“Segala hal akan terlihat sulit dan tidak menyenangkan ketika tidak pernah mencoba untuk dipecahkan, tetapi semua akan terasa mudah dan menyenangkan ketika kita terus mencoba memecahkannya”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Orang tuaku Bp Trenggono (alm), Ibuku Siti Ngaisah, saudaraku, dan suamiku Yondik Army Pratama yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan yang selalu tercurah untukku sehingga menjadikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Almamater tercinta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
MATERI BANGUN DATAR MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES
TOURNAMENT*
(Penelitian Pada Siswa Kelas 2 SDN Majaksingi, Kecamatan
Borobudur, Kabupaten Magelang)**

Siti Nur Khalimah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa kelas 2 SDN Majaksingi Borobudur. Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan II siklus dimana setiap siklusnya terdiri atas 2 pertemuan. Subjek penelitian adalah kelas II yang berjumlah 26 siswa. Populasi penelitian ini adalah 26 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *total sampling*. variabel penelitian menggunakan 2 variabel yaitu Hasil belajar Matematika dan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Hasil penelitian menunjukkan, model pembelajaran TGT dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bangun datar. Hal ini dibuktikan data dari kondisi awal sampai siklus II. Pada kondisi awal persentase ketuntasan siswa mencapai 61,53% dan pada siklus II, persentase ketuntasan siswa mencapai 88,46%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Team Games Tournament

**INCREASING LEARNING RESULTS ON MATH MATERIAL BUILDING
THROUGH LEARNING MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT
(Research On Grade 2 Students of SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur,
Magelang Regency)**

Siti Nur Khalimah

ABSTRACT

This study aims to improve students' mathematics learning outcomes in the material wake up flat through the learning model Team Games Tournament in grade 2 students SDN Majaksingi Borobudur. The study design uses Class Action Research with II cycle where each cycle consists of 2 meetings. The subjects of the study were class II of 26 students. The population of this research is 26 students. The sampling technique used is total sampling. research variables using 2 variables that are learning outcomes Mathematics and learning model Team Games Tournament. Methods of data collection using tests and observations. Data analysis used is descriptive percentage.

The results showed, TGT learning model can improve learning Mathematics about wake flat. This is evidenced by data from the initial condition until cycle II. In the initial condition the percentage of students completeness reached 61.53% and in cycle II, the percentage of students mastery reach 88.46%.

Keywords: Learning Outcomes, Math, Team Games Tournament

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, berkah serta hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi bangun datar melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*”.

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan belajar untuk peneliti;
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang;
3. Rasidi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang;
4. Hermahayu, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan selama skripsi berlangsung;
5. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II. Terimakasih atas bimbingannya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
6. Segenap Dosen beserta Staf Tata Usaha FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

7. Teman-teman PGSD paralel B dan paralel A dan semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik maupun saran bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah ke arah yang lebih sempurna dalam menulis skripsi ini.

Magelang, 18 Juli 2018

Penulis

Siti Nur Khalimah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Hasil Belajar Matematika.....	10
1. Pengertian Hasil Belajar Matematika	10
2. Jenis Hasil Belajar.....	13
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> .	20
1. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif	20
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	22

3. Tahap Pelaksanaan Model Pembelajaran TGT	23
4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT.....	29
C. Penelitian Yang Relevan.....	30
D. Kerangka Berfikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Rancangan Penelitian	33
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	33
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	34
D. Setting Penelitian.....	34
E. Prosedur Penelitian.....	35
F. Metode Pengumpulan Data	39
G. Metode Analisis Data	40
H. Instrument Pengumpulan Data	42
I. Instrument Penelitian.....	45
J. Teknis Analisi Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN HASIL	50
A. Deskripsi Hasil Penelitian	50
1. Pratindakan.....	50
2. Siklus 1	51
3. Siklus 2.....	73
4. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus	95
B. Pembahasan.....	100
1. Penerapan Model TGT.....	100
2. Peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Bangun Datar Pada Siswa.....	102
3. Kendala dan Solusi Penerapan Model Pembelajaran TGT	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	105
A. Kesimpulan	105
1. Kesimpulan Teoritis.....	105
2. Kesimpulan Hasil Penelitian	105
B. Saran	106

1. Bagi Siswa	106
2. Bagi Guru.....	106
3. Bagi Sekolah.....	107
4. Bagi Peneliti Lain.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kegiatan pembelajaran TGT.....	24
Tabel 2. Rekognisi tim.....	28
Tabel 3. Kriteria ketuntasan siswa.....	42
Tabel 4. Kisi-kisi hasil belajar siswa siklus 1	43
Tabel 5. Kisi-kisi hasil belajar siswa siklus 2	43
Tabel 6. Kisi-kisi lembar observasi penerapan.....	44
Tabel 7. Kisi-kisi pedoman wawancara terhadap siswa	45
Tabel 8. Instrument penelitian.....	45
Tabel 9. Indikator kinerja penelitian	49
Tabel 10. Distribusi frekuensi hasil belajar pratindakan.....	50
Tabel 11. Hasil obervasi terhadap peneliti tentang penerapan model pembelajaran TGT siklus 1 pertemuan 1	50
Tabel 12. Hasil obervasi terhadap siswa tentang penerapan model pembelajaran TGT siklus 1 pertemuan.....	56
Tabel 13. Distribusi frekuensi nilai hasil evaluasi siswa siklus 1 pertemuan 1	58
Tabel 14. Hasil observasi terhadap peneliti tentang penerapan model pembelajaran TGT siklus 1 pertemuan 2	64
Tabel 15. Hasil observasi terhadap siswa tentang penerapan model pembelajaran TGT siklus 1 pertemuan 2.....	67
Tabel 16. Distribusi frekuensi nilai hasil evaluasi siswa siklus 1 pertemuan 2	69
Tabel 17. Hasil obsevasi terhadap peneliti tentang penerapan model pembelajaran TGT siklus 2 pertemuan 1	76
Tabel 18. Hasil obsevasi terhadap siswa tentang penerapan model pembelajaran TGT siklus 2 pertemuan 1	78
Tabel 19. Distribusi frekuensi nilai hasil evaluasi siswa siklus 2 pertemuan 1	81
Tabel 20. Hasil observasi terhadap peneliti tentang penerapan model pembelajaran TGT siklus 2 pertemuan 2	86
Tabel 21. Hasil observasi terhadap siswa tentang penerapan model pembelajaran TGT siklus 2 pertemuan 2	89
Tabel 22. Distribusi frekuensi nilai hasil evaluasi siswa siklus 2 pertemuan 2	91

Tabel 23. Analisis observasi terhadap peneliti tentang penerapan model pembelajaran TGT pada siklus 1-2.....	96
Tabel 24. Analisis observasi terhadap siswa tentang penerapan model pembelajaran TGT pada siklus 1-2.....	96
Tabel 25. Analisis nilai hasil belajar siswa antarsiklus	98
Tabel 26. Kendala dan solusi pembelajaran antarsiklus.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka antarsiklus	32
Gambar 2. Diagram perbandingan hasil observasi terhadap peneliti dan siswa pertemuan satu dan dua	72
Gambar 3. Diagram ketuntasan siswa pertemuan satu dan dua	73
Gambar 4. Diagram perbandingan hal observasi terhadap peneliti dan siswa pertemuan satu dan dua	93
Gambar 5. Diagram ketuntasan siswa siklus II pertemuan satu dan dua	94
Gambar 6. Diagram perbandingan hasil observasi peneliti & siswa setiap siklus	97
Gambar 7. Diagram perbandingan nilai hasil belajar siswa antar siklus.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala”. Konsep tersebut jelas dan rinci sebagai bahan acuan dalam penyelenggaraan satuan pendidikan termasuk acuan pengembangan program-programnya di dalam kurikulum.

Pengertian kurikulum menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19, kurikulum adalah sebagai berikut: “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum di Indonesia yang berlaku saat ini adalah K13, namun di SDN Majaksingi khususnya kelas 2 masih menggunakan kurikulum KTSP, dimana dalam KTSP tersebut terdapat berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah Matematika.

Matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Menurut kurikulum 2004 pengertian matematika adalah sebagai berikut “Matematika adalah studi tentang bahan-bahan yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, bahwa konsep kebenaran diperoleh

sebagai konsekuensi logis dari kebenaran diterima sebelumnya bahwa hubungan antara konsep-konsep matematika dalam yang sangat kuat dan jelas". Matematika merupakan mata pelajaran yang dicantumkan dan diajarkan pada bangku sekolah mulai dari tingkat SD bahkan ada juga yang diadakan dari tingkat TK. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang pasti, dimana jawabannya bersifat objektif. Mata pelajaran matematika diajarkan sejak dini untuk memperkenalkan siswa pada sebuah angka. Matematika yang diajarkan berbeda-beda setiap tingkatannya karena disesuaikan dengan karakteristik siswa pada periode masing-masing.

Karakteristik siswa dapat dipelajari dan dipahami guru melalui proses pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung secara aktif akan memudahkan guru dalam memahami karakteristik siswa, pembelajaran harus berjalan secara aktif dengan menggunakan media, metode, model yang inovatif sehingga siswa tidak berfikir secara abstrak. Proses berpikir manusia merupakan suatu perkembangan yang bertahap dari berpikir intelektual *konkret* ke *abstrak*. Berdasarkan teori Piaget Siswa Sekolah Dasar terdapat pada periode operasi *konkret* (7–12) tahun. Periode ini anak berpikirnya sudah dikatakan menjadi operasional. Periode ini disebut operasi *konkret* sebab berpikir logiknya didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek. Operasi *konkret* hanyalah menunjukkan kenyataan adanya hubungan dengan pengalaman *empirik-konkret* yang lampau dan masih mendapat kesulitan dalam mengambil kesimpulan yang logis dari pengalaman-pengalaman yang khusus. Pengerjaan logika dapat dilakukan dengan berorientasi ke objek atau

peristiwa yang langsung dialami anak. Anak itu belum memperhitungkan semua kemungkinan dan kemudian mencoba menemukan kemungkinan yang mana yang akan terjadi. Anak masih terikat kepada pengalaman pribadi. Pengalaman anak masih *konkret* dan belum formal. Hal ini perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran khususnya di tingkat Sekolah Dasar.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 13 Maret 2018 di SDN Majaksingi menunjukkan bahwa pada tingkat Sekolah Dasar siswa masih membutuhkan pembelajaran yang mampu membawa siswa terlibat langsung dalam pemerolehan ilmu maka guru harus mampu mendesain pembelajaran matematika yang inovatif, dengan menjadikan siswa sebagai subjek belajar. Siswa akan memiliki kemampuan penalaran, komunikasi, koneksi dan mampu memecahkan masalah. Guru perlu memahami bahwa kemampuan siswa berbeda-beda, dan tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika. Seorang guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran matematika yang menyenangkan dan dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Guru juga harus memilih berbagai pendekatan, strategi, model dan metode pembelajaran yang cocok digunakan di dalam kelas. Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi hasil belajar siswa utamanya pada mata pelajaran matematika yang sebagian ruang lingkup konsepnya bersifat *abstrak*.

Konsep matematika pada materi bangun datar bersifat *abstrak*, namun apabila guru dapat mengemas dengan baik materi ini maka akan menjadi materi yang berkonsep *konkret*. Sebagian siswa beranggapan bahwa

matematika itu pelajaran yang sulit, tidak terkecuali dalam materi bangun datar. Bangun datar merupakan bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Konsep bangun datar pada tahap awal adalah dengan mengenalkan lingkaran dan bukan lingkaran, segitiga dan bukan segitiga, segi empat dan bukan segi empat. Diantara tiga bangun tersebut guru mengenalkan bangun yang sering ditemui siswa agar siswa mudah mengingat dan memahaminya. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran guru sudah mencoba berbagai metode dan model pembelajaran, tetapi kurang berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran matematika.

Yutmini (1992: 13) mengemukakan persyaratan kemampuan yang harus dimiliki guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar meliputi kemampuan: (1) mendemonstrasikan penguasaan mata pelajaran, (2) berkomunikasi dengan siswa, (3) menggunakan metode belajar, media pembelajaran dan bahan latihan yang sesuai dengan tujuan pelajaran, (4) mendemonstrasikan berbagai metode. Menurut Djamarah dan Zain (2010: 72) kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pembelajaran dan sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Penggunaan model pembelajaran menjadi salah satu cara untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran inovatif yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan suatu tipe

pembelajaran yang menekankan siswa belajar dalam kelompok heterogen yang beranggotakan 3 sampai 5 orang. Model ini memiliki keunggulan yaitu fungsi mental (rasa percaya diri, aktif) yang lebih tinggi akan muncul dalam percakapan atau kerjasama antar individu. Lancarnya pembelajaran matematika, seorang guru harus kreatif dalam mengkolaborasikan materi dengan kehidupan siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini siswa dikelompokkan dengan siswa lain yang heterogen. Jadi siswa dengan kemampuan rendah dapat aktif melalui kelompoknya. Guru sudah merefleksi berbagai model pembelajaran dan tertarik dengan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada materi bangun datar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga kurang menarik minat belajar siswa.
- b. Kurangnya keberhasilan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.
- c. Konsep Matematika pada materi bangun datar masih *abstrak*.
- d. Tidak semua siswa menyukai mata pelajaran Matematika.
- e. Pengalaman anak dalam Matematika masih *konkret* dan belum formal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti menetapkan pembatasan masalah untuk diteliti yaitu:

- a. Proses pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga kurang menarik minat belajar siswa.
- b. Kurangnya keberhasilan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi bangun datar kelas 2 SDN Majaksingi Borobudur?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar Matematika pada materi bangun datar kelas 2 di SDN Majaksingi Borobudur.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya dibidang pendidikan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya mengenai penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan kepada sekolah dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga proses kegiatan belajar mengajar dapat efektif dan menarik.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan peran guru sebagai fasilitator yang baik dan guru dapat meningkatkan kualitas mengajar.

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa terhadap sifat-sifat bangun datar.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, keilmuan, pengetahuan, dan pengalaman sebagai bekal apabila nanti terjun sebagai seorang pendidik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Hasil Belajar Matematika

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

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

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

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

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

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

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

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

a. Jenis Hasil Belajar

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

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

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

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

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar itu terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada penelitian ini, penulis hanya menggunakan hasil belajar aspek kognitif. Aspek kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengambilan nilai pada pra tindakan dengan mengambil nilai ulangan harian sedangkan nilai tindakan diambil dari pembelajaran yang sudah dirancang dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

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

1) Faktor Internal

- a) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
- b) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi IQ, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

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

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

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

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

(1) Faktor kematangan atau pertumbuhan

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

(2) Faktor kecerdasan

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

(3) Faktor latihan dan ulangan

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

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

(4) Faktor motivasi

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

(5) Faktor pribadi

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

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

(1) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga

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

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

(2) Faktor guru dan cara mengajarnya

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

(3) Faktor alat-alat yang digunakan dalam KBM

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

(4) Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia

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

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

(5) Faktor motivasi sosial

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

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

c) **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

a. Definisi Model Pembelajaran Kooperatif

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

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

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

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

melibatkan kelompok yang terdiri dari 4 siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda.

b. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

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

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

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

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

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

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

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

Tabel 1

Kegiatan pembelajaran model TGT

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

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

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

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

a. Persiapan

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

b. Pembelajaran

Penyajian pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru namun juga mengaitkan siswa dalam menyajikan materi. Pembelajaran

berlangsung dengan guru menyampaikan tujuan, tugas atau kegiatan yang harus dilakukan siswa serta memberikan motivasi. Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode yang inovatif sehingga pembelajaran berjalan secara aktif.

c. Belajar Tim

Pembelajaran berlangsung siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi peneliti. Setiap tim atau kelompok terdiri 5 sampai 6 siswa yang anggotanya heterogen. Setiap kelompok siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja dengan baik dan optimal saat *tournament*. Guru kemudian memberikan LKS untuk dikerjakan. Siswa lalu mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Apabila terdapat siswa yang mengajukan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggungjawab untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman satu kelompok tidak ada yang bisa menjawabnya maka pertanyaan tersebut bisa diajukan kepada guru.

d. *Game*

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

e. *Turnament*

Tournament dilakukan oleh semua siswa. Satu meja *tournament* akan diisi oleh siswa homogen yang berasal dari kelompok yang berbeda. Meja *tournament* diurutkan dari tingkatan kemampuan tertinggi sampai tingkatan kemampuan terendah. Pada setiap meja *tournament* tersebut siswa akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya.

Aturan yang berlaku dalam kegiatan *tournament* :

a) Cara memulai

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

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

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

c) Tantang atau lewati

Apabila penantang I berniat menantang jawaban pembaca maka jawaban harus berbeda. Jika penantang I melewatinya maka penantang II boleh menantang atau melewatinya, begitu seterusnya.

Jika jawaban pembaca salah maka tidak diberikan sanksi. tetapi jika jawaban penantang salah maka akan diberikan sanksi yaitu mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya (jika ada).

d) Memulai putaran selanjutnya

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

e) Perhitungan poin

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

a. Rekognisi Tim

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok.

Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut :

Tabel 2
Rekognisi Tim

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

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah persiapan, pembelajaran, belajar tim, *game*, *tournament*, rekognisi tim, penutup. Pada kegiatan persiapan peneliti mempersiapkan seluruh perlengkapan yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Tahap pembelajaran peneliti memberikan materi dengan penggunaan metode yang sesuai dan siswa terlibat langsung didalamnya. Tahap belajar tim siswa diberikan lembar kerja yang dikerjakan bersama kelompok. Tahap *game* siswa bersama teman kelompok lain bersaing untuk memperoleh skor. Pada tahap *tournament* siswa menjadi perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan siswa lain yang sesuai dengan nomor yang sudah diambil. Tahap rekognisi tim yaitu penghitungan skor dan pemberian reward bagi kelompok yang memperoleh skor sesuai ketentuan.

d. Kelebihan dan Kelemahan Model *Teams Games Tournament*

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

Kelebihan:

- 1) Pada kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.

- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- 7) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

f. Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Harjoko pada tahun 2014 menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas V SDN Kedungjambal 02. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada saat pratindakan 6,8 meningkat menjadi 7,5 pada siklus I kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 8,05. Selain itu dari data observasi diperoleh sebelum diberikan tindakan siswa terlihat kurang aktif dalam kegiatan

pembelajaran, kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Setelah diberikan tindakan siswa terlihat aktif baik pada saat kegiatan tanya jawab maupun pada saat kegiatan kelompok.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Shofyan Taati pada tahun 2016 menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 09 Lawa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai kelas 71,25 pada siklus I kemudian meningkat menjadi 79,87 pada siklus II.

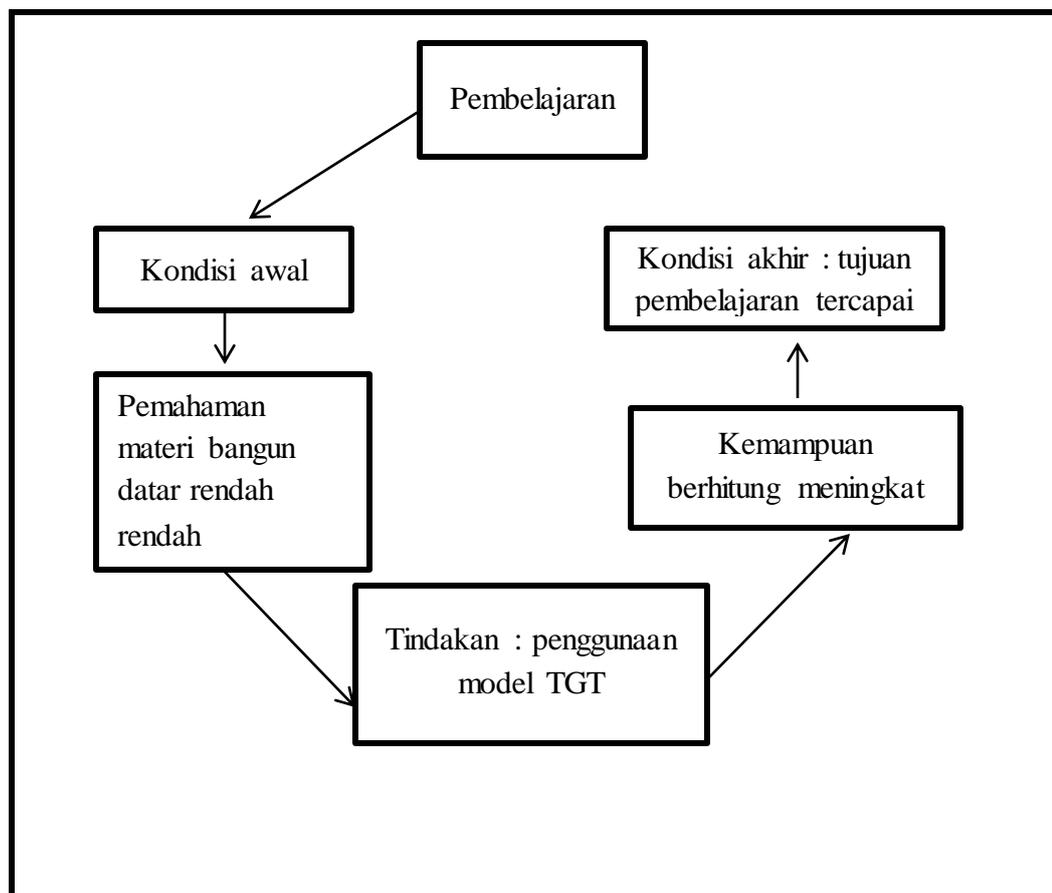
Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Eka Nur Janah pada tahun 2014 menunjukkan bahwa hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas II SDN Piring meningkat. Hal tersebut terlihat dari presentase nilai siswa yang mencapai nilai KKM pada materi bangun datar pra tindakan sebesar 19,53% kemudian post test I menjadi 61,29%. Sedangkan pada post test II meningkat menjadi 83,87%. Indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu 75%.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nur Wahid Setiawan pada tahun 2017 menunjukkan bahwa hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV MI Gubug Cepogo meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas 68,57 pada siklus I kemudian meningkat menjadi 90 pada siklus ke II.

G. Kerangka Berfikir

Untuk mencari peningkatan hasil belajar matematika siswa, khususnya siswa kelas II SDN Majaksingi pada materi bangun datar diperlukan upaya yaitu dengan memberikan pembelajaran dengan model team games tournament.

Untuk lebih jelasnya perhatikan skema gambar 1 berikut :



Gambar 1

Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang praktik-praktik kependidikan mereka, pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut, dan situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan (Kunandar 2008 : 46).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Ada tiga variable penelitian yang diterapkan oleh peneliti yaitu :

a. Variabel *Input*

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

b. Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

c. Variabel *Output*

Variabel *output* dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar.

C. Devinisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional disusun untuk memberikan persepsi yang sama tentang variabel yang diteliti, sehingga penilaian yang muncul akan sesuai dengan yang diharapkan. Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

- a. Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh setelah siswa belajar dan memperoleh pengetahuan. Hasil belajar merupakan tujuan dari suatu proses pembelajaran. Dikatakan belajar apabila siswa mengalami perubahan saat sebelum dan sesudah pembelajaran. Perubahan tersebut dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum paham menjadi paham.
- b. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara berkelompok. Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan, pembelajaran didahului dengan kegiatan persiapan, penyajian materi, belajar tim, *game*, *tournament*, rekognisi tim, dan evaluasi.

D. Setting Penelitian

- a. Tempat penelitian

Tempat dilakukan penelitian ini adalah di ruang kelas 2 SDN Majaksingi, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang.

- b. Waktu penelitian

Waktu penelitian antara bulan Mei sampai Juli 2018.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc. Taggart karena model tersebut sesuai dengan rencana penelitian yang akan dilakukan. Rencana penelitian tersebut yaitu diawali dengan observasi masalah pembelajaran yang terjadi di kelas 2 SD Negeri Majaksingi dan dilanjutkan dengan merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk menghadapi masalah tersebut. Rencana tindakan tersebut dilanjutkan dengan menerapkan tindakan yang sudah direncanakan serta mengamati rencana tindakan yang sudah diterapkan. Siklus ini diakhiri dengan refleksi. Kegiatan penelitian ini direncanakan melalui 2 siklus. Setiap siklus yang dilaksanakan peneliti dalam pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

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

- 1) Menentukan materi pelajaran matematika, yaitu materi bangun datar.
- 2) Menentukan tujuan pembelajaran.

- 3) Merancang langkah-langkah pembelajaran matematika yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 4) Menyiapkan media dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- 5) Merancang instrumen sebagai pedoman observasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

b. Tindakan (*Acting*)

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

Kegiatan awal terdiri dari :

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

Kegiatan inti terdiri dari :

- 1) Siswa diminta untuk memperhatikan guru dalam menjelaskan model TGT.
- 2) Siswa memperhatikan pengantar materi bangun datar.
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan materi bangun datar dengan menggunakan model pembelajaran TGT.
- 4) Siswa memperhatikan contoh pembelajaran menggunakan model TGT.
- 5) Beberapa Siswa diminta untuk mempraktekkan pembelajaran TGT.
- 6) Siswa mengerjakan soal evaluasi tentang bangun datar.
- 7) Siswa dan guru membahas soal evaluasi.
- 8) Siswa menanyakan materi yang belum dipahami.

Kegiatan akhir terdiri dari :

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

c. Observasi atau pengamatan (*Observing*)

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan yaitu dalam pembelajaran. Observasi terhadap proses tindakan yang sedang dilaksanakan untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang dilaksanakan berorientasi ke masa yang akan datang dan memberikan dasar bagi kegiatan refleksi yang lebih kritis. Proses tindakan, pengaruh tindakan yang disengaja dan tidak disengaja,

situasi tempat tindakan dilakukan, dan kendala tindakan semuanya dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana secara fleksibel dan terbuka. Pada tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan format pengamatan, membuat catatan hasil pengamatan terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran, mendokumentasikan hasil-hasil latihan dan penugasan siswa.

d. Refleksi (*Reflecting*)

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

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

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

Minimal yaitu 75. Siklus akan dilanjutkan jika 65% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75.

F. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2011: 193), terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau disebut dengan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

a. Observasi

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

b. Tes

Tes merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas 2 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

G. Metode Analisis Data

Sanjaya (2011: 106), mengemukakan bahwa menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar matematika siswa pada bangun datar. Pada mata pelajaran matematika SD Negeri Majaksingi kelas 2, siswa dikatakan tuntas belajar matematika jika siswa memperoleh nilai minimum 70. Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil tindakan pada setiap siklus. Analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Data Kuantitatif

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

1) Menentukan nilai berdasarkan skor teoritis yang dicapai siswa

Rumus untuk menghitung skor siswa dengan metode PAP yaitu :

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

Keterangan :

B = banyaknya butir yang dijawab benar

St = skor teoritis

2) Menghitung mean

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

Dimana :

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

Keterangan :

Me = mean (rata-rata)

Xi = nilai x ke 1 sampai ke-n

N = jumlah individu

3) Ketuntasan klasikal didapat dengan rumus persentase yaitu :

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

Keterangan :

$\sum n$ = jumlah frekuensi siswa yang tuntas KKM

N = jumlah total siswa

P = persentase ketuntasan belajar klasikal

Penentuan batas minimal nilai ketuntasan belajar klasikal peserta didik dapat menggunakan pedoman yang ada. Aqib, (2010 : 40) Berpendapat, Beberapa sekolah biasanya telah menetapkan batas minimal siswa dikatakan tuntas menguasai kompetensi yang

dikontrakkan misalnya 80 %. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa SDN Majaksingi dengan KKM individual dan klasikal yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3
Kriteria ketuntasan belajar siswa

Kriteria ketuntasan minimal (KKM)		Kualifikasi
Individu	Klasikal	
≥ 70	$\geq 80\%$	Tuntas
≤ 70	$\leq 80\%$	Tidak tuntas

Sumber: Kurikulum SDN Majaksingi KKM mata pelajaran Tahun Ajaran 2017 / 2018

4) Data kualitatif

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

H. Instrumen Pengumpulan Data

Pemilihan dan penggunaan alat pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Berdasarkan teknik yang digunakan, penggunaan alat pengumpulan data disesuaikan dengan variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Kisi-kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika

a. Kisi-kisi Hasil Belajar Siklus I

Tabel 4

Kisi-kisi Hasil Belajar Siklus I

No.	Indikator	Nomor Soal	Jumlah	
1.	Menyebutkan bentuk bangun datar.	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	10
2.	Mengelompokkan bangun datar.	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	10
Jumlah		10	10	20

b. Kisi-kisi Hasil Belajar Siklus 2

Tabel 5

Kisi-kisi Hasil Belajar Siklus 2

No.	Indikator	Nomor Soal	Jumlah	
1.	4.1.3 Mengurutkan bangun datar.	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	10
2.	4.2.1 Menentukan unsur-unsur bangun datar (sisi bangun datar).	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	10
Jumlah		10	10	20

2. Kisi-kisi Lembar Observasi

Tabel 5
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru Penerapan Metode TGT

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Persiapan/kegiatan pendahuluan dengan menggunakan media konkret	1,2,3,4,5	5
Kegiatan Inti (penyampaian) dengan menggunakan media konkret	6,7,8,9,10,11	6
Kegiatan inti (pelatihan) dengan menggunakan media konkret	12,13,14,15	5
Kegiatan penyampaian hasil dengan menggunakan media konkret	16,17,18, 19,20	4
Jumlah		20

Setiap butir pernyataan yang memenuhi semua deskriptor memperoleh skor 4, memenuhi 3 deskriptor memperoleh skor 3, memenuhi 2 deskriptor memperoleh skor 2, hanya memenuhi 1 deskriptor memperoleh skor 1, dan apabila tidak ada deskriptor yang terpenuhi memperoleh skor 0.

Cara menghitung persentase adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

3. Kisi-kisi Pedoman Wawancara

Kisi-kisi pedoman wawancara penerapan metode TGT dengan media konkret disusun berdasarkan skenario pembelajaran dengan menerapkan metode TGT menggunakan media konkret.

Tabel 7
Kisi-kisi Pedoman Wawancara terhadap Siswa

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
Persiapan/kegiatan pendahuluan dengan menggunakan media	1,2,3,4,5	5
Kegiatan inti (penyampaian) dengan menggunakan media konkret	6,7,8,9,10,11	6
Kegiatan inti (pelatihan) dengan menggunakan media konkret	12,13,14,15,16	5
Kegiatan penyampaian hasil dengan menggunakan media konkret	17,18,19,20	4
Jumlah		20

I. Instrument Penelitian

Instrument dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda untuk mengukur tingkat penguasaan materi siswa dalam materi bangun datar. Instrument penelitian ini dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini :

Tabel 8

Instrument Penelitian

No.	Jumlah data	Metode pengumpulan data	Instrumen pengumpulan data
1.	Tes	Observasi dan test	Soal pilihan ganda

Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan satu teknik penilaian instrument mengambil keputusan dengan mengirimkan instrument yang disertai dengan lembar validasinya kepada validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrument. Adapun validator instrumen yaitu Ibu Tria Mardiana, M.Pd.

A. Teknik Analisis Data

Bentuk analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif untuk data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif untuk data kualitatif. Arikunto, dkk (2010: 131) menyatakan bahwa statistik deskriptif dapat digunakan untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlahkan, merata-rata, mencari titik tengah, mencari presentase, dan menyajikan data yang menarik, mudah dibaca, dan diikuti alur berpikirnya. Dalam penelitian ini analisis statistik deskriptif membandingkan hasil antar siklus, sedangkan analisis kualitatif berkaitan dengan keaktifan dan antusias siswa serta kelemahan dan kelebihan guru dalam proses pembelajaran.

Bentuk analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi 3 alur yaitu reduksi data/*data reduction*, penyajian data/*data display*, dan kesimpulan/*conclusion drawing* (Sugiyono, 2013: 337). Berikut ini uraian tahapan analisis data:

1. Reduksi Data/*Data Reduction*

Reduksi data merupakan proses merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Sehingga proses reduksi data akan menghasilkan gambaran data yang jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya serta mencarinya bila diperlukan. Tahap reduksi data ini, peneliti melakukan pemfokusan data hasil observasi dan wawancara. Peneliti melakukan reduksi data dengan cara mengelompokkan data yang diperlukan dan membuang data yang tidak diperlukan yang diperoleh dari teknik pengumpulan data yang digunakan. Jika data yang diperoleh dari model pembelajaran TGT tidak perlu dianalisis, maka peneliti tidak akan menggunakan data tersebut dengan membuang data tersebut.

2. Penyajian Data/*Data Display*

Informasi-informasi yang terkumpul menjadi suatu kesimpulan berdasarkan reduksi data. Data atau informasi tersebut kemudian disajikan dalam suatu bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram*, dan sejenisnya, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Berdasarkan penyajian data yang dilakukan, ditarik suatu kesimpulan tentang fakta-fakta yang terjadi di lapangan dan tindak lanjut melalui langkah atau solusi yang akan dilakukan dalam mencapai tujuan penelitian.

3. Kesimpulan/*Conclusion*

Langkah terakhir setelah reduksi data dan penyajian data yaitu menarik kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal dan permasalahan yang ada. Peneliti menyimpulkan data hasil penelitian yaitu hasil pembelajaran yang mencakup proses dan hasil belajar Matematika tentang bangun datar melalui penerapan model pembelajaran TGT.

4. Indikator Kinerja Penelitian

Untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar sesudah diberikan tindakan melalui penerapan metode TGT pada pembelajaran Matematika siswa kelas 2 SDN Majaksingi, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9
Indikator Kinerja Penelitian

Aspek yang diukur	Presentase yang Ditargetkan	Cara Mengukur
Pelaksanaan metode TGT.	80%	Diamati saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi, kemudian dihitung dengan hasil rata-rata jawaban observer.
Respon siswa terhadap penerapan metode TGT.	80%	Diamati saat pembelajaran berlangsung dan setelah tindakan selesai yang dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi dan pedoman wawancara.
Peningkatan pembelajaran Matematika tentang bangun datar.	80%	Diukur dari hasil tes evaluasi materi bangun datar dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq KKM 70.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri Majaksingi meningkat dengan menggunakan model *Team games tournament (TGT)*. Hasil belajar siswa meningkat dari pra tindakan dengan akumulasi 61,53% kemudian pada siklus 1 meningkat menjadi 73,07% dan pada siklus 2 mendapatkan akumulasi ketuntasan sebesar 88,46%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang dapat dilihat dari nilai rata-rata pada pra siklus, siklus I dan pada siklus II. Sehingga pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT bisa dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Majaksingi, Borobudur.

Model pembelajaran Team Games Tournamen dapat mempengaruhi hasil belajar matematika pada siswa kelas 2 SDN Majaksingi sebesar 26,93% dari hasil pra siklus sebesar 61,53% menjadi 88,46%.

B. Saran

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa hendaknya selalu bersemangat dan antusias dalam pembelajaran serta ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

- b. Siswa harus serius dalam melaksanakan pembelajaran. Serta mentaati perintah guru dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

2. Bagi Guru 105

- a. Guru hendaknya lebih kreatif dalam melakukan variasi dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan. Salah satunya dapat diupayakan melalui penerapan model pembelajaran TGT, khususnya dalam pembelajaran Matematika.
- b. Guru harus pandai menarik perhatian siswa dan memberi motivasi kepada siswa yang belum aktif dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah hendaknya selalu memberikan fasilitas guru untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif dengan model dan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi kemajuan siswa, guru, dan sekolah.
- b. Sekolah sebaiknya mencari informasi mengenai pendekatan maupun metode pembelajaran yang terus berkembang agar guru dapat menerapkannya di kelas.

4. Bagi Peneliti Lain

- a. Peneliti dapat menggunakan model pembelajaran TGT sebagai salah satu pendekatan inovatif, yang dapat meningkatkan pembelajaran Matematika, serta dapat memperbaiki hasil penelitian agar lebih baik.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan sumber informasi mengenai penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran Matematika tentang bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2005. *Manajemen Penelitian Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- , Suhardjono dan Supardi 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Auliya, M Fajar. 2011. *Berhitung Dahsyat dengan Jarimagic Penambahan dan Pengurangan Buku 1*. Jakarta : Pustaka Widyatama.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.
- Aqib, Zaenal. 2013. *Model-model, media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Ginting, Abdurrahman. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- , 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Harjoko. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, M. 2012. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- , 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar Offset.
- Ibrahim & Suparni. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta : SUKA- Press UIN Sunan Kalijaga.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Kurniawati, E.D, Waluyo, H.J, Slamet, Y., & Andayani. (2013). Developing a Model of Thematic Speaking Learning Materials Using Savi Approach (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) In Senior High School in Sambas Regency, West Kalimantan Province, Indonesia (Versi elektronik). *Online International Interdisciplinary Research Journal*. 3 (5), 444-455. Diperoleh 5 Februari 2015, dari <http://www.oirj.org/ISSN2249-9598>.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- , 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- , 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Meier, D. 2005. *The Accelerated Learning*. Bandung: Kaifa.
- Mustofa, A., Alwasilah., dan Abdullah Maad. 2008. *Senang Matematika untuk SD/MI Kelas 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan.
- Undang-Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 dan 19 tentang pendidikan.
- Tabrani. 2016. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*: Kaukaba.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Putra, S.R. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta : Diva Press.
- Rudi, S. & Cepy, R. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Rusman. 2012. *Model –Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Sagala, S. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sanaky, A,H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba.
- Sanjaya, W. 2013. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Sarama, J. & Clements, D.H. 2009. “Concrete” Computer Manipulatives in *Mathematics Education (Versi Elektronik)*, 3 (3), 145- 150. Diperoleh tanggal 11 Februari 2015, dari www.du.edu/marsicoinstitute.
- Sardiman, 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sobur, A. 2010. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana. N & Rivai. A. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.

-----, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.

Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.

- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- , 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suwarna, Dimiyati, dan Pujiono. 2006. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Suyatno. 2012. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Tabrani Rusyan. 2016. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remadja Karya.
- , 2016. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remadja Karya.
- Taniredj, Tukiran, dan Faridli EM. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Tiara Wacana.
- , dan Aqib. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Remadja Karya.
- Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , dan Masri, K. 2009. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahyudi. 2008. *Pembelajaran Matematika di sekolah Dasar*. Surakarta : FKIP Universitas Sebelas Maret.

