

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENTS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(Penelitian pada Siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Cahyono
15.0305.0056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENTS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(Penelitian pada Siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II
Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENTS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA
(Penelitian pada Siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II
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:
Cahyono
15.0305.0056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN**
HASIL BELAJAR MATEMATIKA

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



Oleh:
Cahyono
15.0305.0056

Dosen Pembimbing I

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons.
NIP: 19570108 198103 1 003

Magelang, 15 Februari 2020
Dosen Pembimbing II

Tria Mardiana, M.Pd.
NIK: 169008165

PENGESAHAN
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
***TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN**
HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Oleh:
Cahyono
15.0305.0056

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

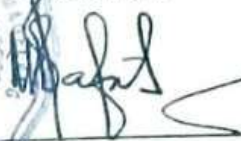
Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Kamis
Tanggal : 20 Februari 2020

Tim Peguji Skripsi:

1. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. (Ketua/Anggota)
2. Tria Mardiana, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. (Anggota)
4. Agrissto Bintang Aji Pradana, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP: 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Cahyono
NPM : 15.0305.0056
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

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

Magelang, 15 Februari 2010

Yang membuat pernyataan,



Cahyono

15.0305.0056

MOTTO

“Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada
kebaikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar
merekalah orang-orang yang beruntung”

(Q.S Al-Imran : 104)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Yasro Al Yasgito dan Wasni yang telah mendidiku dengan penuh kasih sayang, mendukung, dan selalu mendoakan di setiap sujudnya.
2. Kedua saudaraku tersayang, Bowo dan Trimah yang tak luput mendoakan untuk keberhasilanku.
3. Istriku tercinta, Esty Maisaroh atas dukungan yang selalu diberikan kepadaku.
4. Almamaterku tersayang, Progam Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

(Penelitian pada Siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Kabupaten Magelang)

Cahyono

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang tahun ajaran 2019/2020.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan tiga pertemuan pada setiap siklusnya. Setiap siklus dilalui dengan empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi tindakan; dan (4) refleksi tindakan. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 13 siswa perempuan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Instrumen penelitian pada penelitian ini menggunakan lembar observasi dan lembar soal tes kognitif. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa kelas V dari 57% menjadi 79%. dan terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V dari 67,3 meningkat menjadi 76,5 dengan presentase ketuntasan sebesar 69%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang tahun ajaran 2019/2020.

Kata kunci : *Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar*

**THE EFFECTIVENESS OF COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS
GAMES TOURNAMENTS TO IMPROVE MATHEMATICAL
LEARNING OUTCOMES**

(Research on 5th grade Students at SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang
Regency)

Cahyono

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning in improve mathematics learning outcomes in fifth grade students at SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang 2019/2020 school year.

This research uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out with three meetings in each cycle. Each cycle passed with four stages, namely: (1) action planning; (2) implementing actions; (3) action observation; and (4) reflection of actions. The subjects of this study were all fifth grade students of SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang in the 2019/2020 school year, totaling 13 female students. Data collection methods in this study used observation and tests. The research instrument in this study used observation sheets and cognitive test questions sheets. The method of data analysis in this study uses quantitative data and qualitative data

The results of this study indicate that there was an increase in class V student activity from 57% to 79%. and an increase in the average learning outcomes of students in class V from 67.3 increased to 76.5 with a percentage of completeness of 69%. Based on these results, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model is effective in improving the learning outcomes of students in class V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang 2019/2020 school year.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah S.W.T. sholawat serta salam semoga tercurah Kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah diutus Allah S.W.T untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. Selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang..
5. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. selaku dosen Pembimbing I dan Tria Mardiana, M.Pd. selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staff TU Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
7. Chayat Machrus, S.Sos. Kepala Sekolah dan keluarga besar SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang atas izin, bantuan dan kerjasamanya kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Masukan dan saran untuk penulisan ini diterima dengan senang hati, untuk perbaikan penulisan ilmiah ini. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 15 Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENEGAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT).....	8
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	8
2. Model-model Pembelajaran Kooperatif	9
3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i>	14
4. Komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	16

5. Tahapan Pembelajaran Teams Games Tournaments	21
6. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	23
B. Peningkatan Hasil Belajar Matematika.....	25
1. Pengertian hasil belajar Matematika.....	25
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	26
3. Penilaian Hasil Belajar	27
4. Prinsip dan pendekatan penilaian.....	29
5. Fungsi Penilaian Hasil Belajar	30
6. Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	31
C. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (SD).....	34
1. Pengertian Matematika SD	34
2. Tujuan Pembelajaran Matematika SD.....	34
D. Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika	36
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan	38
F. Kerangka Pemikiran.....	38
G. Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Rancangan Penelitian.....	39
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	43
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	44
D. Subjek Penelitian	45
E. Setting Penelitian	45
F. Indikator Keberhasilan Penelitian.....	46
G. Metode Pengumpulan Data.....	46
H. Instrumen Penelitian	48
I. Prosedur Penelitian	49
J. Metode Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56

A. Deskripsi Awal Penelitian.....	56
B. Pelaksanaan Penelitian.....	56
1. Siklus 1	57
2. Siklus 2	72
3. Perbandingan Hasil Observasi	86
4. Perbandingan Peningkatn Hasil Belajar	88
C. Pembahasan.....	90
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	91
A. Simpulan	91
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	48
2. Tabel Kisi-Kisi Soal Tes.....	49
3. Tabel Kriteria Ketuntasan Minimal	55
4. Tabel Daftar Nama Siswa	57
5. Tabel Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 1.....	61
6. Tabel Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 2.....	64
7. Tabel Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 3.....	68
8. Tabel Hasil Tes Siklus 1	69
9. Tabel Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan 1.....	75
10. Tabel Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan 2.....	78
11. Tabel Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan 3.....	82
12. Tabel Hasil Tes Siklus 2	83
13. Tabel Perbandingan Hasil Observasi	85
14. Tabel Perbandingan Nilai Rata-Rata	87
15. Tabel Perbandingan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Pertandingan	18
2. Kerangka Berpikir	37
3. Model Penelitian Tindakan Kemmis	41
4. Diagram Perbandingan Hasil Observasi	86
5. Diagram Perbandingan Rata-Rata Kelas	88
6. Diagram Perbandingan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian Untuk Skripsi	96
2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	97
3. Surat Keterangan Uji Validitas	98
4. Lembar Validasi (RPP)	99
5. Lembar Validasi Lembar Kerja Siswa (LKS)	102
6. Lembar Validasi Materi Ajar	104
7. Kisi-Kisi Soal Tes Kognitif	106
8. Kisi-Kisi Penilaian	108
9. Lembar Penilaian Kognitif Siklus I	109
10. Lembar Penilaian Kelompok Siklus 1	111
11. Lembar Penilaian Kognitif Siklus 2	112
12. Lembar Penilaian Kelompok Siklus 2	114
13. Soal Tes Siklus 1	115
14. Soal Tes Siklus 2	119
15. Kisi-Kisi Materi Ajar	123
16. Materi Ajar Matematika	125
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1	130
18. Lembar Kerja Siswa Siklus 1	140
19. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2	144
20. Lembar Kerja Siswa Siklus	154
21. Hasil Observasi Siklus 1	161
22. Hasil Observasi Siklus 2	166
23. Dokumentasi	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah Dasar dan merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar pada jenjang berikutnya. Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi. Matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran Russefendi (Suwangsih, 2006:3). Selain itu matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi pendidikan di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan diajarkannya matematika di setiap jenjang pendidikan. Sejak mulai Sekolah Dasar (SD) bahkan Taman Kanak –kanak (TK) sampai jenjang Perguruan Tinggi (PT), matematika selalu diajarkan. Fakta ini diperkuat dengan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan pada Ujian Nasional (UN).

Siswa merupakan subjek dan objek dari kegiatan pengajaran. Sehingga inti dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2008: 147) dalam proses pembelajaran di sekolah, guru hendaknya memilih dan menggunakan pendekatan, metode,

strategi dan teknik yang dapat melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik, maupun sosial.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah memperoleh pelajaran. Perubahan-perubahan tersebut mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Salah satu hasil belajar kognitif adalah hasil belajar matematika. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada setiap jenjang pendidikan. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Menurut Ruseffendi (2008:1) Melalui matematika siswa diajarkan untuk berhitung, berfikir dan menyelesaikan permasalahan sehari-hari.

Pelaksanaan pembelajaran matematika di SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II khususnya kelas VA ditemukan permasalahan yang dibuktikan dengan nilai rata-rata lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas VB pada mata pelajaran matematika Ujian Akhir semester (UAS) ganjil Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika di Kelas VA SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II masih perlu diperbaiki. Kegiatan belajar mengajar yang ideal selain mentransfer ilmu adalah menciptakan agar terjadi interaksi aktif antar komponen dalam pembelajaran, seperti siswa, guru, fasilitas, dan lingkungan. Sehingga, guru sebagai salah satu komponen pemangku kepentingan pendidikan, harus mampu berpikir secara inovatif dan kreatif (Mulyasa, 2010: 8-9).

Pada hakikatnya SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II sudah melakukan berbagai upaya dengan mengadakan kegiatan untuk mengatasi masalah

tersebut yaitu dengan cara guru mengadakan evaluasi setelah pembelajaran matematika selesai, memberikan pekerjaan rumah, mengadakan program remedial bagi siswa yang belum tuntas KKM dan memberikan bimbingan khusus pada siswa yang hasil belajarnya rendah. Namun demikian usaha yang dilakukan belum maksimal, maka perlu dicari solusi lain untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Salah satu yang dilakukan kepada siswa sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif yang tepat merupakan suatu cara yang menarik dan dapat memicu partisipasi belajar siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar, terutama dalam pembelajaran matematika. Menurut Silberman (2007: 2), Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan metode pembelajaran yang komperhensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktifitas-aktifitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran.

Salah satu inovasi yang menarik untuk mengiringi perubahan pembelajaran yang semua berpusat pada guru beralih berpusat pada siswa adalah ditemukannya dan diterapkannya model-model pembelajaran inovatif, kreatif, dan konstruktif atau lebih tepat dalam mengembangkan dan menggali

siswa secara kongkrit dan mandiri dibidang akademik dan sosial, maka sangatlah penting bagi para pendidik terutama guru untuk memahami materi, siswa dan metodologi pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama terkait dalam pemilihan model-model pembelajaran yang modern salah satunya adalah pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) menurut Ahmadi (2010:67) merupakan model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika adalah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran suatu bentuk pembelajaran yang dikemas dengan proses permainan dan menitik beratkan pada keaktifan siswa, dengan menerapkan TGT proses pembelajaran tidak menjadi monoton, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar serta melatih siswa untuk lebih percaya diri. Menurut Mulyatiningsih (2014: 244) TGT melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan sehingga memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks dan menjadikan pembelajaran tidak monoton. Berdasarkan hal tersebut TGT dipilih karena dapat melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling menghargai perbedaan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari, menjadikan

pembelajaran lebih bermakna dan tidak bersifat monoton, menambah semangat belajar, menambah rasa percaya diri siswa, serta menjadikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud mengkaji secara mendalam tentang masalah tersebut dengan melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”. Penelitian Pada Siswa Kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang muncul berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika.
2. Kurangnya efektifitas model pembelajaran yang digunakan
3. Dalam pembelajaran matematika belum menggunakan model pembelajaran kooperatif.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, sehingga tidak dapat diteliti secara keseluruhan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian adalah bagaimana peningkatan hasil belajar matematika dengan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* pada siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Kabupaten Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Dengan diketahuinya efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar matematika, maka penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dibidang pendidikan terutama dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang.
2. Secara praktis hasil penelitian dapat bermanfaat sebagai berikut:
 - a. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu dalam mengatasi kesulitan belajar matematika, sehingga hasil belajar matematika siswa dapat meningkat.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk menentukan pemilihan model pembelajaran kooperative sehingga proses pembelajaran matematika di kelas dapat berjalan secara optimal.

c. Bagi penulis

Penelitian tersebut dapat menambah pengetahuan penulis. Selain itu, penelitian dapat digunakan sebagai sarana mengaplikasikan teori-teori yang diperoleh selama di bangku kuliah dengan menganalisis permasalahan yang ditemukan selama penelitian.

d. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian tersebut dapat digunakan sebagai pengembangan proses pengajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Kabupaten Magelang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Slavin dalam Isjoni (2009: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sedangkan menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009:15) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Selanjutnya Stahl dalam Isjoni (2009: 15) menyatakan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap saling tolong-menolong dalam perilaku sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok kecil secara kolaboratif sehingga siswa dapat saling bekerja sama selama proses pembelajaran.

2. Model-model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Isjoni (2010:51) dalam pembelajaran Kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan. ada lima model pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) *Student Teams Achievement Division (STAD)*,
- 2) *Jigsaw*,
- 3) *Group Investigation (GI)*,
- 4) *Make and mach*,
- 5) *Teams Games Tournaments*.

Sedangkan menurut Rusman (2016:213) Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut adalah sebagai berikut:

a. Model *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Menurut Slavin (Rusman, 2016: 213) model STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti. Model ini juga sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam matematika, IPA, IPS, bahasa inggris, teknik dan banyak subyek lainnya, dan pada tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Menurut Slavin (Rusman, 2016: 214) Model pembelajaran STAD siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan

suatu pelajaran dan siswa-siswa di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya semua siswa menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut, dan pada saat itu siswa tidak boleh saling membantu satu sama lain. Nilai-nilai hasil kuis siswa diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang diperoleh sebelumnya, dan nilai-nilai diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi nilai itu melampaui nilai mereka sebelumnya. Nilai-nilai ini kemudian dijumlah untuk mendapat nilai kelompok, dan kelompok yang dapat mencapai kriteria tertentu bisa mendapatkan sertifikat atau hadiah-hadiah yang lainnya. Keseluruhan siklus aktifitas itu, mulai dari paparan guru ke kerja kelompok sampai kuis, biasanya memerlukan tiga sampai lima kali pertemuan kelas, STAD adalah yang paling tepat untuk mengajarkan materi-materi pelajaran ilmu pasti, seperti perhitungan dan penerapan matematika, penggunaan bahasa dan mekanika, geografi dan keterampilan perpetaan, dan konsep-konsep sains lainnya.

b. Model *Jigsaw*

Arti *Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model *Jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa

melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Rusman (2016:218) model kooperatif model *Jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Dalam model kooperatif *Jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.

Menurut Rusman (2016:218) Langkah-langkah model pembelajaran *Jigsaw* adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dikelompokkan dengan anggota $\pm$ 4 orang;
- b) Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda;
- c) Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli);
- d) Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai;
- e) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi;
- f) Pembahasan;
- g) Penutup.

c. Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Menurut Slavin (Rusman 2016:220) Pengembangan belajar kooperatif GI didasarkan atas suatu premis bahwa proses belajar di sekolah menyangkut kawasan dalam domain sosial dan intelektual, dan proses yang terjadi merupakan penggabungan nilai-nilai kedua domain tersebut.

Implementasi strategi belajar kooperatif GI dalam pembelajaran, secara umum dibagi menjadi enam langkah, yaitu: (1) Mengidentifikasi topic dan mengorganisasikan siswa kedalam kelompok; (2) Merencanakan tugas-tugas belajar; (3) Melaksanakan investigasi (siswa mencari informasi, menganalisis data, dan membuat kesimpulan); (4) Menyiapkan laporan akhir; (5) Mempresentasikan laporan akhir; (6) Evaluasi.

d. Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)

Menurut Rusman (2016:223-224) Model *Make a Match* (Membuat Pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*.
- b) Setiap siswa mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok

dengan kartunya.

- d) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi skor atau poin.
- e) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

e. Model TGT (*Teams Games Tournaments*)

Menurut Slavin (Rusman,2016:225) Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Sedangkan dalam bukunya Slavin (2008:170) TGT terdiri dari siklus regular dari aktivitas pengajaran, sebagai berikut:

- a) Pengajaran. Pengajar menyampaikan materi dari suatu kurikulum tertentu yang telah dipersiapkan.
- b) Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c) *Tournament*. Para siswa memainkan *Game* akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja *Tournament* iga peserta.
- d) Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor *Tournament* anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya

f. Model Struktural

Menurut pendapat Spencer dan Kagan (Rusman, 2016: 225) bahwa terdapat enam komponen utama didalam pembelajaran kooperatif tipe pendekatan struktural. Keenam komponen itu adalah sebagai berikut.

- a) Stuktur dan konstruk yang berkaitan
- b) Prinsip-prinsip dasar
- c) Pembentukan kelompok dan pembentukan kelas
- d) Kelompok
- e) Tata kelola
- f) Keterampilan sosial

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Menurut Slavin (2008:13) Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang penerapannya menggunakan *Tournaments* akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka akan berkompetisi dengan anggota tim yang lain yang memiliki kemampuan akademik yang sama. Sedangkan menurut Rusman (2016:224) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Menurut Saco dalam Rusman (2016:224) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor

bagi tim merekamasing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Lebih lanjut Huda (2011: 116) mengemukakan bahwa penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Trianto (2010: 83) menambahkan bahwa pada model TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 –5 orang untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments adalah model pembelajaran yang menekankan pada permainan akademik yang menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka akan berkompetisi dengan anggota tim yang lain yang memiliki kemampuan akademik yang sama dan untuk mencari poin sebanyak-banyaknya untuk tim mereka.

4. Komponen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournaments (TGT)

Menurut Slavin (2008:158) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari beberapa komponen utama, antara lain:

a. Penyajian Materi

Materi mula-mula diperkenalkan dalam penyajian materi. Sering kali, ini merupakan instruksi penyajian yang dilakukan oleh guru untuk menjelaskan materi yang akan dibahas. Sehingga, peserta didik harus memperhatikan selama penyajian kelas karena dengan demikian akan membantu mereka mengerjakan kuis dengan baik, dan skor kuis mereka menentukan skor kelompok mereka.

b. Tim

Tim atau kelompok terdiri 3 sampai 4 peserta didik dengan presentasi akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis yang bervariasi. Fungsi utama kelompok adalah untuk meyakinkan bahwa semua anggota kelompok belajar, dan khususnya menyiapkan anggotanya agar dapat berhasil dalam kuis. Setelah guru menyajikan materi, kelompok bertemu untuk mempelajari lembar kerja atau materi lain. Sering kali, dalam pembelajaran tersebut melibatkan peserta didik untuk mendiskusikan soal bersama, membandingkan jawaban atau penyelesaian dan mengoreksi miskonsepsi jika teman sekelompok membuat kesalahan. Tim merupakan feature yang paling penting dalam TGT. Setiap kali ditekankan pada anggota tim untuk melakukan

yang terbaik bagi timnya, dan tim melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya. Tim memberikan dukungan untuk pencapaian prestasi akademik yang tinggi dan memberikan perhatian saling menguntungkan dan respek penting sebagai dampak hubungan intergrup, harga diri, dan penerimaan dari peserta didik sekelompoknya.

c. *Game*

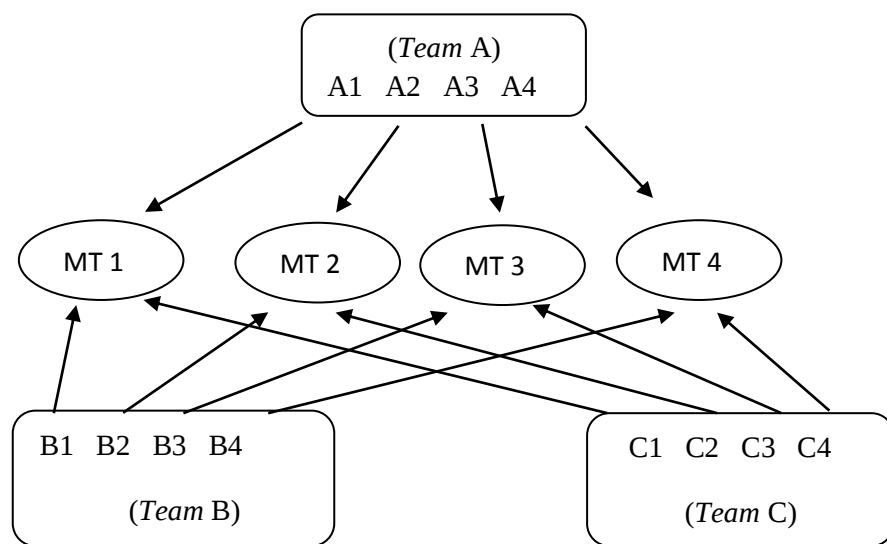
Game disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang isinya relevan dan didesain untuk menguji pengetahuan peserta didik dari penyajian materi dan latihan tim. *Game* dimainkan oleh 3 peserta didik pada sebuah meja, dan masing-masing peserta didik mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *Game* berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang peserta didik harus mengambil kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. *Tournaments*

Tournaments diselenggarakan pada akhir pekan atau bab, setelah guru melaksanakan penyajian dan tim telah berlatih dengan lembar kerja. *Tournaments* pertama, guru menempatkan peserta didik ke meja *Tournaments*, tiga peserta didik terbaik pada hasil belajar yang lalu pada meja 1, tiga peserta didik berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetensi ini memungkinkan peserta didik dari semua tingkat pada hasil belajar yang lalu memberi kontribusi pada skor timnya secara maksimal jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah *Tournaments* yang pertama, peserta didik pindah meja tergantung pada hasil mereka dalam *Tournaments*. Pemenang pertama pada setiap meja ditempatkan ke meja berikutnya pemenang ke dua tetap pada meja yang sama, dan

yang kalah diturunkan ke meja bawahnya. Melalui cara ini, jika peserta didik salah ditempatkan pada awal permulaan, mereka akan naik atau turun sampai mereka mencapai tingkat mereka yang sesuai.

Secara skematis penempatan peserta didik pada meja *Tournaments* tampak seperti gambar 1.



Gambar 1. Skema Pertandingan atau *Tournaments* TGT (Slavin:2008)

Keterangan:

- 1) A1, B1, C1 : peserta didik berkemampuan tinggi
- 2) A(2,3), B(2,3), C(2,3) : peserta didik berkemampuan sedang
- 3) A4, B4, C4 : peserta didik berkemampuan rendah
- 4) MT1, MT2, MT3, MT4: meja *Tournaments*

Tournaments dilakukan secara individu. Penempatan peserta didik pada meja *Tournaments* berdasarkan pada skor perkembangan kuis peserta didik dalam kelompoknya.

e. Penghargaan Tim

Tim dimungkinkan mendapatkan sertifikat atau penghargaan lain apabila skor rata-rata mereka melebihi kriteria tertentu.

f. Pemberian Nilai

Pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak secara otomatis menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk menghitung nilai individual. Nilai peserta didik didasarkan pada skor kuis atau *assessment* individual lain. Bukan hanya pada poin *Tournaments* atau skor tim. Namun, bagaimanapun juga poin *Tournaments* peserta didik atau skor tim dapat dijadikan bagian kecil nilai mereka, karena mereka juga telah bekerja dalam tim.

5. Tahapan Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

Menurut Slavin (Rusman, 2016:225) Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*Games*), pertandingan (*Tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Sedangkan dalam bukunya Slavin (2008:170) TGT terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pengajaran, sebagai berikut:

- a. Pengajaran. Pengajar menyampaikan materi dari suatu kurikulum tertentu yang telah dipersiapkan.
- b. Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. *Tournament*. Para siswa memainkan *Game* akademik dalam

kemampuan yang homogen, dengan meja *Tournament* tiga peserta.

- d. Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor *Tournament* anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sebelum melakukan kegiatan pastikan pengajar sudah mempersiapkan segala administrasi sebagai upaya untuk kelancaran kegiatan *Teams Games Tournaments*. Menurut Slavin (2008:169) terdapat 2 hal untuk persiapan sebagai berikut:

- 1) Persiapan

Pengajar mempersiapkan materi dari suatu kurikulum tertentu yang akan diajarkan, mempersiapkan kartu-kartu bernomor dari nomor satu sampai tiga puluh untuk setiap tiga orang anak dalam kelas terbesar di kelas, mempersiapkan lembar kerja siswa dan lembar skor atau penilaian.

- 2) Menempatkan para siswa kedalam tim

Pengajar membuat kopian lembar penempatan meja *Tournament*. Pada lembar tersebut tulislah daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya atau sesuai kemampuan hasil terakhir. Gunakan peringkat yang sama untuk membuat tim. Hitunglah jumlah siswa di dalam kelas, jika jumlahnya habis dibagi tiga, semua meja *Tournament* akan mempunyai tiga peserta, tunjukkan tiga siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya kemeja 2 dan seterusnya. Jika terdapat siswa yang

tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua dari meja *Tournament* pertama akan beranggotakan 4 peserta. Penentuan nomor meja ini hanya untuk diketahui pengajar saja, ketika mengumumkan penempatan meja kepada siswa, sebutlah meja-meja tersebut sebagai meja biru, merah, hijau dan sebagainya dalam urutan yang acak sehingga para siswa tidak mengetahui bagaimana cara penyusunan penempatan meja *Tournament* tersebut.

6. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran Kooperatif tipe TGT menurut Taniredja (2011: 72–73).

1) Kelebihan:

- a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
- c) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- d) Motivasi belajar siswa bertambah.
- e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- f) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- g) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

2) Kekurangan:

a) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainya. Untuk mengatasi kelemahan ini tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyaikemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuanya kepada siswa yang lain.

b) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemempuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati batas waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

Dari Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* memiliki lebih banyak keunggulan dibanding dengan kekuranganya. Beberapa keunggulan tersebut dipandang efektif untuk diterapkan didalam kelas pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat dan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih optimal.

B. Peningkatan Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian hasil belajar Matematika

Suprijono (2009: 5) mengemukakan, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Rusman (2018:129) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mujiono (2006: 3) mengemukakan, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pengajaran yang berakibat pada kemampuan siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar matematika merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor serta sebagai tolak ukur bagi guru dalam mengetahui prestasi

belajar dan pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil belajar ditandai perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Muhibbinsyah (Sugihartono, dkk: 2007), faktor yang mempengaruhi belajar siswa ada 3 macam, yaitu: 1) faktor internal, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa, 2) faktor eksternal yang merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa, dan 3) faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Menurut Slameto (2013:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

Faktor internal terdiri dari 3 faktor, yaitu faktor jasmaniyah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari 3 faktor yaitu faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga dan pengertian orang tua), faktor faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa

dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah), faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan ada 2 faktor yang mempengaruhi belajar siswa, yaitu faktor internal (dari diri siswa sendiri baik secara psikologis, fisik, spiritual, maupun kemampuan siswa), dan faktor eksternal (dari luar siswa baik dari lingkungan sekolah yang termasuk juga pendekatan belajar yang digunakan, keluarga, maupun masyarakat).

3. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Rusman (2018:437-438) berkenaan dengan penilaian, pemerintah telah mengeluarkan Permen Nomor 53 tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Pada tahun 2016 dikeluarkan Permendikbud nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Pada Bab II pasal 2 menjelaskan “penilaian pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah terdiri atas: penilaian hasil belajar dilakukan oleh pendidik, satuan pendidikan dan pemerintah”. Pada Bab V pasal 6 menjelaskan “(1) penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan dalam bentuk ulangan, pengamatan, penugasan, dan/atau bentuk lain yang diperlukan; (2) penilaian hasil belajar oleh pendidik digunakan untuk: mengukur dan mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik,

memperbaiki proses pembelajaran, dan menyusun laporan kemajuan hasil belajar harian, tengah semester, akhir semester, akhir tahun/atau kenaikan kelas”.

Tahapan penilaian pembelajaran dijelaskan pada bab VI pasal 12 sebagai beriku “(1) penilaian aspek sikap dilakukan melalui tahapan: mengamati perilaku peserta didik selama pembelajaran; mencatat perilaku peserta didik dengan menggunakan lembar observasi/pengamatan; menindak lanjuti hasil pengamatan; dan mendeskripsikan perilaku peserta didik; (2) penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tahapan: menyusun perencanaan penilaian, mengembangkan instrumen penilaian, melaksanakan penilaian, memanfaatkan hasil penilainan, dan melaporkan hasil penilaian dalam bentuk angka dengan skala 0-100 dan deskripsi; dan (3) penilaian aspek keterampilan dilakukan melalui tahapan: menyusun perencanaan penilaian, memanfaatkan hasil penilaian, dan melaporkan hasil penilaian dala bentuk angka dengan skala 0-100 dan deskripsi”.

Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilaksanakan dalam bentuk penilaian autentik dan juga *non*-autentik. Bentuk penilaian autentik mencakup penilaian berdasarkan pengamatan, tugas ke lapangan, portofolio, proyek, produk, jurnal, kerja laboratorium dan unjuk kerja, seperti penilaian diri. Bentuk penilaian *non*-autentik mencakup tes penilaian akhir semester, penilaian akhir tahun dan ujian (Rusman, 2018:438). Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa

penilaian hasil belajar mencakup penilaian afektif, kognitif dan psikomotor.

4. Prinsip dan pendekatan penilaian

Menurut Rusman (2018:453) Penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan ada prinsip-prinsip, sebagai berikut:

- 1) Objektif, berarti penilaian berbasis pada standard dan tidak dipengaruhi faktor subjektivitas penilai.
- 2) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik dilakukan secara terencana, menyatu dengan kegiatan pembelajaran dan berkesinambungan.
- 3) Ekonomis, berarti penilaian yang efisien dan efektif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan.
- 4) Transparan, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diakses oleh semua pihak.
- 5) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan kepada pihak internal sekolah maupun eksternal untuk aspek teknik, prosedur dan hasilnya.
- 6) Edukatif, berarti mendidik dan memotivasi peserta didik dan guru.

Pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria (PAK). (PAK) merupakan penilaian pencapaian kompetensi yang didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM Merupakan kriterian ketuntasan belajar minimal yang ditentukan oleh satuan

pendidikan dengan mempertimbangkan karakteristik Kompetensi Dasar yang akan dicapai, daya dukung, dan karakteristik peserta didik.

Sedangkan menurut Dharma (2008:122) mengemukakan prinsip penilaian antara lain:

- 1) Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses pembelajaran,
- 2) Penilaian hasil belajar hendaknya dirancang dengan jelas kemampuan apa yang harus dinilai, materi atau isi bahan ajar yang diujikan, alat penilaian yang akan digunakan, dan interpretasi hasil penilaian,
- 3) Penilaian harus dilaksanakan secara komprehensif,
- 4) Alat penilaian harus valid dan *reliable*,
- 5) Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tidak lanjutnya,
- 6) Penilaian hasil belajar harus obyektif dan adil

Berdasarkan paparan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip penilaian hasil belajar yaitu harus objektif, terpadu, ekonomis, transparan, akuntabel, edukatif dan valid, sehingga penilaian hasil belajar dapat berfungsi dengan optimal.

5. Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar (Dharma:2008) berfungsi sebagai berikut:

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu pada rumusan-rumusan tujuan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata

pelajaran.

- 2) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan pembelajaran, kegiatan atau pengalaman belajar siswa, strategi pembelajaran yang digunakan guru, dan media pembelajaran.
- 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penilaian hasil belajar berfungsi untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan apakah sudah sesuai tujuan yang diharapkan atau belum. Selain itu juga berfungsi sebagai bahan refleksi guru apakah proses yang diterapkan sudah sesuai atau belum.

6. Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Menurut Majid (2015:6) strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disebut strategi pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan strategi pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik

Menurut Majid (2015:12-24) Strategi pembelajaran memiliki kemiripan istilah. Istilah-istilah tersebut adalah;

- 1) Pendekatan pembelajaran

Istilah pendekatan berasal dari bahasa Inggris *approach* yang memiliki beberapa arti, diantaranya diartikan dengan pendekatan. Dalam dunia pengajaran, kata *approach* lebih tepat diartikan *a way of beginning something* yang artinya cara memulai sesuatu. Oleh karena itu istilah pendekatan dapat diartikan sebagai cara memulai pembelajaran.

2) Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

3) Metode pembelajaran

Menurut David dalam Rusman (2015:58) dalam strategi pembelajaran ialah *a way in achieving something* yang artinya cara untuk mencapai sesuatu. Untuk melaksanakan suatu strategi, digunakan seperangkat metode pengajaran tertentu. Dalam pengertian demikian maka metode pengajaran menjadi salah satu unsur dalam strategi pembelajaran. Unsur seperti sumber belajar, kemampuan guru dan siswa, media pendidikan, materi pengajaran, organisasi, waktu tersedia, kondisi kelas, dan lingkungan merupakan unsur-unsur yang mendukung strategi pembelajaran.

4) Teknik pembelajaran

Metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Contohnya penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini gurupun dapat berganti-ganti teknik, meskipun dalam koridor metode yang sama.

5) Taktik pembelajaran

Taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajatan tertentu yang sifatnya individual. Misalnya, terdapat dua orang yang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakanya. Dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak diselengi dengan humor karena memang dia memiliki *sense of humor* yang tinggi, sementara yang satunya lagi lebih banyak menggunakan alat bantu elektronik karena dia memang menguasai bidang tersebut.

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal salah satunya diperlukan strategi belajar yang sudah direncanakan dengan baik.

C. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (SD)

1. Pengertian Matematika SD

Matematika merupakan sebuah ilmu yang memberikan kerangka berpikir logis universal pada manusia. Di samping itu, matematika merupakan satu alat bantu yang urgen bagi perkembangan berbagai disiplin ilmu lainnya (Mutadi, 2007:1). Menurut Ebbutt dan Straker (Marsigit, 2013:67) Matematika Sekolah atau *School Mathematics* didefinisikan sebagai kegiatan atau aktivitas siswa menemukan pola, melakukan investigasi, menyelesaikan masalah dan mengomunikasikan hasil-hasilnya; dengan demikian sifatnya lebih konkret. Senada hal tersebut menurut Freudental dalam Marsigit (2013:112) matematika merupakan aktivitas insani (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realitas Berdasarkan uraian diatas, matematika sekolah dasar merupakan kegiatan siswa dalam menemukan pola, melakukan investigasi, menyelesaikan masalah dan mengomunikasikan hasil-hasilnya yang berhubungan dengan materi matematika dasar yang diajarkan di SD.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika SD

Berdasarkan Kurikulum KTSP 2006 mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi

matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Sementara berdasarkan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti Lulusan SD yang diharapkan tercapai meliputi:

- 1) Domain Sikap: memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di sekitar rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 2) Domain Keterampilan: memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.
- 3) Domain Pengetahuan: memiliki pengetahuan faktual dan konseptual dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, humaniora,

dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

D. Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *Effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Starawijaya dalam Rusman (2011:119) mengemukakan bahwa efektivitas menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan, suatu usaha dikatakan efektif jika usaha itu mencapai tujuannya. Pembelajaran menurut Mawardi (2011:98) adalah proses yang disengaja atau usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar pada lingkungan belajar yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu menghasilkan kemampuan baru karena adanya usaha. Pasal 1 Undang-undang No. 20 tahun 2000 tentang pendidikan nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan satu usaha sadar dari pendidik untuk membuat peserta didik belajar pada suatu lingkungan belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat membawa siswa belajar efektif (Slameto, 2010:93) pembelajaran akan efektif jika waktu yang tersedia sedikit saja untuk guru melakukan ceramah dan waktu yang

besar untuk kegiatan intelektual dan untuk pemeriksaan pemahaman siswa. Lebih lanjut slameto, mengemukakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi beberapa syarat sebagai berikut: (1) belajar secara aktif baik secara mental maupun fisik. (2) adanya variasi metode dalam pembelajaran. (3) adanya motivasi. (4) kurikulum yang baik dan seimbang. (5) adanya pertimbangan perbedaan individu. (6) adanya perencanaan sebelum pembelajaran. (7) adanya suasana yang demokratis. (8) penyajian bahan pelajaran yang merangsang siswa untuk berfikir. (9) Interaksi semua pelajaran. (10) kaitan antara kehidupan nyata dan kehidupan sekolah. (11) kebebasan siswa dalam interaksi pembelajaran. (12) pengajaran remedial.

Teams Games Tournaments merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative*. Slavin (2008:160) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan cara siswa bekerjasama dan berkelompok secara heterogen yang berkelompok secara berskala kecil terdiri dari 3-5 orang. Dengan model pembelajaran ini siswa diajarkan melalui permainan dengan menggunakan kerjasama tim untuk saling berkompetensi. Slavin (2008:163) menyatakan bahwa TGT menggunakan *Tournament* akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Dengan pembelajaran yang bersifat menyenangkan siswa dapat dengan mudah memahami dan mengerti materi yang disampaikan sehingga dapat menyebabkan hasil belajar siswa meningkat. Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu sesama

dalam kelompok yang dapat meningkatkan keberhasilan pada proses pembelajaran.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

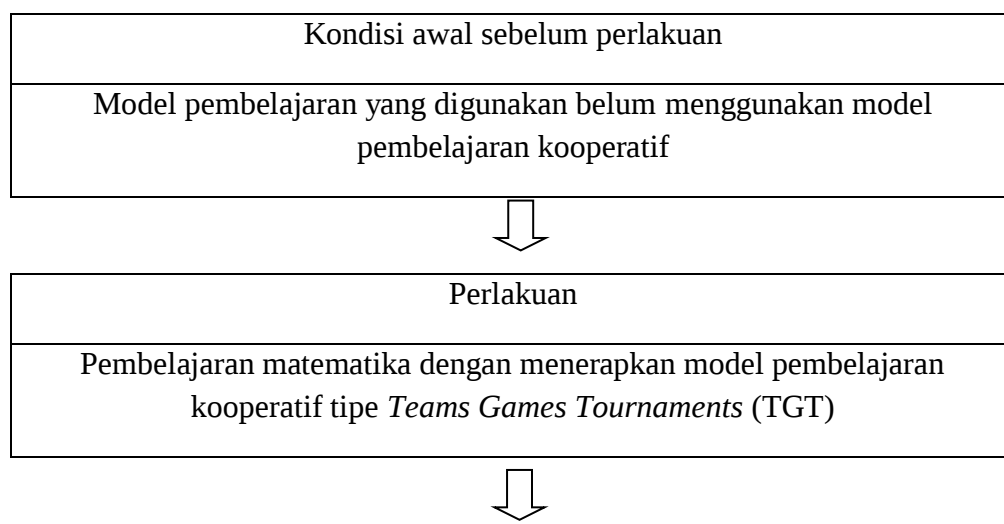
Penelitian terdahulu yang relevan dengan penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2010) dengan judul Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus di mana masing-masing siklus dilalui dengan empat tahapan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Surakarta. Perbedaan yang dilakukan dengan penulis sekarang adalah penelitian dilakukan pada siswa kelas V Sekolah Dasar dan pada muatan pelajaran Matematika.

F. Kerangka Pemikiran

Materi matematika merupakan salah satu materi pokok yang terdapat dalam pembelajaran di kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang. materi tersebut memerlukan pemahaman, bersifat abstrak dan perlu banyak latihan dalam menguasai konsep tersebut, sehingga diperlukan suatu strategi dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika bagi siswa.

Model pembelajaran kooperatif akan membantu guru dan siswa untuk belajar secara aktif, bersikap kreatif dan berpikir kritis dengan memanfaatkan bermain kelompok. Hasil belajar matematika ini bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif dan menghilangkan *mindset* lama bahwa pembelajaran matematika sulit dan membosankan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan sebagai sarana meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ini adalah model pembelajaran yang mengaplikasikan kegiatan kelompok kecil yang terdiri 4-6 anggota dan mempengaruhi anak agar berpikir dan bekerja kelompok lebih aktif yang dilombakan. Berdasarkan pemikiran di atas diduga bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang. Kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.



Kondisi akhir setelah perlakuan
Model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika

Gambar 2. Bagan kerangka berfikir

Berdasarkan gambar 2 dapat disimpulkan bahwa proses yang diharapkan peneliti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam meningkatkan proses pembelajaran matematika dan hasil belajar matematika siswa. Proses pembelajaran kooperatif tidak selamanya sempurna dan mencapai hasil yang maksimal. Pada umumnya guru menggunakan metode ceramah di dalam proses pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan dan mengikuti segala apa yang dikatakan dan diperintahkan oleh gurunya, sehingga timbulah proses belajar mengajar yang pasif tanpa adanya suatu proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga yang terjadi adalah proses pembelajaran matematika dan hasil belajar matematika sangat kurang. Pembelajaran matematika tidak hanya membutuhkan keaktifan siswa dalam berhitung, tetapi juga membutuhkan kemampuan dan kemahiran guru yang sangat mendukung berjalannya proses pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika memerlukan strategi dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan agar materi yang disampaikan guru dapat dimengerti oleh siswa dan dapat menghasilkan proses kreatif dari materi yang disampaikan oleh seorang guru. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu jalan untuk melatih siswa berfikir kritis dengan belajar sambil bermain, sehingga mereka akan dengan mudah menerima materi yang diajarkan oleh guru.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* tersebut diharapkan mampu menarik minat siswa untuk berfikir kritis dapat pula membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga keefektifan belajar mengajar akan tercapai karena siswa tidak akan merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika Kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* efektif meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

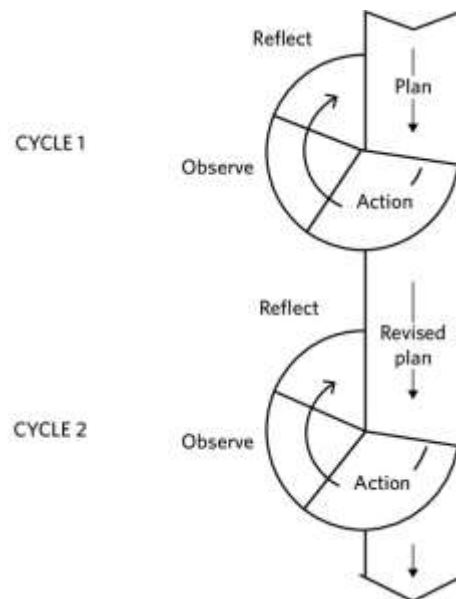
Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan penerapan penemuan fakta pada pemecahan masalah dalam situasi sosial dengan pandangan untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan di dalamnya yang melibatkan kolaborasi dan kerjasama para peneliti praktis, Madya (2007:8). Penelitian tindakan kolaborasi merupakan upaya bersama dari berbagai pihak untuk mewujudkan perbaikan yang diinginkan. Upaya perbaikan proses dan hasil pembelajaran tidak dapat dilakukan sendiri oleh peneliti, akan tetapi harus berkolaborasi dengan wali kelas yang bersangkutan. Dalam hal tersebut seorang guru bertindak sebagai pelaksana tindakan (pengajar) dan peneliti bertindak sebagai observer serta perancang tindakan.

Dalam hal ini peneliti menemukan permasalahan pada siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang hasil belajar matematika siswa masih rendah. Dalam hal ini peneliti berupaya untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan cara melakukan tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan judul Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada materi perbandingan dan skala kelas V di SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang.

Rencana penelitian tindakan merupakan tindakan yang tersusun, dan dari segi definisi pada tindakan. Rencana bersifat fleksibel karena tindakan sosial dalam batas tertentu dapat diramalkan. Rencana disusun berdasarkan hasil

pengamatan awal reflektif. Tindakan yang dimaksud adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan dapat terkendali yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana serta mengandung inovasi implementasi tindakan tersebut nantinya mengacu pada perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, dengan tujuan agar pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang direncanakan.

Pengamatan berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang terkait bersama prosesnya. Pengamatan yang cermat diperlukan karena tindakan selalu akan dibatasi oleh Kendala. Adapun refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang dicatat dalam pengamatan. Refleksi berusaha memahami proses masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategi. Refleksi mempertimbangkan ragam perspektif yang mungkin ada dalam situasi dan kondisi sosial, dan memahami persoalan dan keadaan tempat timbulnya persoalan tersebut. Empat tahapan pokok dalam penelitian tindakan kelas tersebut secara sederhana dapat digambarkan dalam gambar 3.



Gambar 3.

Kemmis Action Research Protocol (cited in Vaccarino, F : 2009)

Berdasarkan gambar 3 dapat dijabarkan sebagai berikut:
(Arikunto,2007:160)

1. *Plan* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan dimulai dari penemuan masalah terlebih dahulu, yang selanjutnya penulis merancang yang akan dilakukan. Penjelasan secara rinci terkait langkah-langkah yang akan dilakukan pada tahapan tersebut yaitu:

a. Menemukan permasalahan yang terdapat di lapangan yaitu:

- 1) Peneliti sebelumnya melakukan observasi awal dan diskusi terlebih dahulu dengan guru kelas untuk mengetahui permasalahan apa yang terdapat dalam proses pembelajaran.
- 2) Peneliti mencoba untuk menganalisa terkait dengan masalah model pembelajaran yaitu dengan mengadakan pratindakan.

- 3) Melihat hasil dari pratindakan dapat diketahui langkah yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

b. Merencanakan tindakan yang akan dilakukan

Setelah permasalahan yang terjadi dapat diketahui dengan jelas kemudian peneliti bersama wali kelas menyusun rencana mengenai tindakan apa yang sebaiknya akan dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. Hal yang harus disiapkan oleh peneliti yaitu:

- 1) Menentukan materi yang akan di ajarkan terlebih dahulu dan menentukan tipe model pembelajaran kooperatif.
- 2) Menyiapkan dan menyusun RPP untuk memproses pembelajaran yang akan dilakukan supaya pembelajaran dapat terkendali dan menciptakan pembelajaran yang aktif dan efesien.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian.
- 4) *Action* dan observasi.

2. *Action* (Pelaksanaan)

Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran pada materi bangun datar sesuai dengan RPP yang telah disiapkan, yang melaksanakan pembelajaran adalah guru yang bersangkutan yaitu guru kelas V dan peneliti mengamati segala aktivitas saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

3. *Observe* (Observasi)

Observasi akan dilakukan pada saat tindakan akan dilaksanakan. Observer melakukan observasi terhadap tindakan yang dilakukan dengan mengisi kolom-kolom pada lembar observasi sesuai dengan petunjuk pengisian. Observer menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi pada saat pembelajaran sehingga akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

4. *Reflect* (Refleksi)

Pada tahapan ini peneliti mengumpulkan dan menganalisa data yang diperoleh selama observasi, yaitu data yang diperoleh lembar observasi. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi selama pembelajaran yang terdapat pada hasil observasi. Kemudian hasil observasi tersebut dianalisa segala penyebab kekurangan yang kemudian menentukan langkah-langkah perbaikan akan diterapkan pada siklus berikutnya.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:38) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sesuai dengan judul penelitian ini “Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika”, maka yang menjadi variabel penelitian adalah:

1. Variabel Input

Variabel input dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika yang belum 100% mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

2. Variabel Proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

3. Variabel Output

Variabel *output* dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar matematika pada materi perbandingan dan skala

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang megakibatkan siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama dengan mengaplikasikan permainan dan perlombaan. Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah: (1) Penyajian materi; (2) Tim; (3) *Games*; (4) *Tournaments*; (5) Penghargaan; dan (6) Pemberian nilai.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah kemampuan atau kesusanggupan siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang dalam mengerjakan tugas materi perbandingan dan skala pada mata

pelajaran matematika dan antusias dalam bekerja kelompok sehingga siswa mampu mengerjakan tugas dengan baik dan di atas KKM yang telah ditentukan yaitu minimal 70 untuk nilai kognitif, dan minimal B (baik) untuk afektif dan psikomotor. Maka untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika peserta didik adalah dengan melakukan *treatment* dengan memberikan soal tes kognitif sehingga setelah dilakukannya *treatment* hasil belajar matematika lebih tinggi dari pada nilai ulangan atau nilai raport sebelumnya.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 13 siswa. Dipilihnya siswa kelas V sebagai subjek penelitian ini karena rata-rata hasil belajar matematika pada materi skala dan perbandingan siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang masih di bawah nilai 70. Adapun objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika pada materi skala dan perbandingan dalam matematika kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam kelas yaitu kelas V dengan jumlah keseluruhan 13 siswa yang perempuan sebagai subjek penelitian SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020 yang beralamat di Dusun Jono Desa Maduretno Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2019/2020, pada bulan Juli tahun 2019 sampai dengan bulan Maret 2020. Adapaun waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah.

F. Indikator Keberhasilan Penelitian

Djamarah dan Zain (2006:107), keberhasilan proses mengajar dapat mencapai kriteria baik atau minimal apabila 60% - 75% siswa menguasai bahan ajar dan 75% atau lebih yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan yang optimal. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan rata-rata kelas pada setiap siklusnya. Penetapan indikator pencapaian ini disesuaikan batas kriteria ketuntasan minimal nilai yang dicapai dan ketuntasan belajar yaitu 70. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* efektif meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang dengan indikator 75% siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang memiliki ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 70 dalam hasil belajar pembelajaran Matematika.

G. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Secara terminologi, observasi berasal dari istilah inggris *observation* yang bermakna pengamatan, pandangan, pengawasan, atau dalam kata keterangan sebagai observe yang berarti mengamati, melihat, meninjau, menjalankan, mematuhi, memperhatikan, menghormati (Echols & Shadily dalam Ibrahim, 2015: 80). Karena itu, observasi menurut Kaelan (2012: 100) adalah pengamatan atau peninjauan secara cermat. Menurutnya, observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang paling utama dalam penelitian, karena itu banyak teori dalam ilmu pengetahuan dalam sejarah ditemukan melalui observasi.

Berdasarkan pendapat ahli, observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara cermat untuk memperoleh data penelitian. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan siswa di dalam kelas sejak sebelum melaksanakan tindakan, sampai saat pelaksanaan tindakan sampai akhir tindakan. Melalui observasi kelas dapat diketahui seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Kegiatan observasi ini menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.

2. Tes

Menurut Purwanto (2008:5) tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penugasannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Tes dilakukan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan dalam penelitian (Ibrahim, 2015: 133). Instrumen digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini antara lain:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa (Sadirman, 2011: 98) penulis sajikan dalam tabel 1.

Tabel 1.
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat dan Instrumen
Aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika melalui model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT)	1. Mempersiapkan diri sebelum menerima pembelajaran	1. Siswa 2. Foto	Lembar pengamatan
	2. Memperhatikan penyajian materi dengan mendengarkan penjelasan dari guru		
	3. Berdiskusi dengan teman secara berkelompok		
	4. Mengerjakan tugas dari guru		
	5. Mengikuti turnamen antar kelompok		
	6. Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi		
	7. Menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran		

2. Lembar Soal Tes Kognitif

Pada penelitian ini metode tes yang digunakan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi belajar. Penelitian ini menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choise*) dengan jumlah soal 20 yang akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Kisi-kisi soal tes kognitif siswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.
Kisi-Kisi Soal Tes Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal	Jumlah	Jenis Soal
3.4 Menjelaskan skala melalui denah	1. Menentukan perbandingan dalam suatu keadaan	1,2,3, 4,5	5	Pilihan ganda
4.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan skala pada denah	2. Melakukan operasi hitung dengan menggunakan perbandingan	6,7,8, 9,10	5	Pilihan ganda
	3. Menentukan skala dalam suatu keadaan	11,12,13, 14,15	5	Pilihan ganda
	4. Melakukan operasi hitung dengan menggunakan skala	16,17,18, 19,20	5	Pilihan ganda

I. Prosedur Penelitian

1. Siklus 1

a. Penyusunan Rencana (*Planning*)

Terdapat beberapa kegiatan dalam penyusunan rencana antara lain :

- 1) Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator.
- 2) Penyusunan lembar kegiatan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja siswa (LKS).
- 3) Mempersiapkan alat pembelajaran yang digunakan untuk menunjang penelitian.
- 4) Penyusunan lembar observasi setiap pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran matematika.
- 5) Penyusunan soal tes yang akan diberikan kepada siswa setiap pertemuan di akhir pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini guru melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran sesuai dalam RPP yang dibuat dan bersifat *fleksibel* dan terbuka dalam setiap perubahan yang ada. Peneliti menggunakan model pembelajaran *teams game tournament*, prosedur pelaksanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1) Pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik.
- 2) Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Setiap siswa duduk sesuai dengan pembagian kelompoknya.
- 4) Guru membagikan bahan diskusi terkait dengan materi dengan media LKS.

- 5) Guru membacakan aturan dalam permainan.
- 6) Tiap anggota dari masing-masing kelompok mengajukan satu wakil menjadi pemain dalam *game* akademik.
- 7) Perhitungan skor tim.
- 8) Penghargaan terhadap tim yang memperoleh skor tertinggi.
- 9) Pembentukan kelompok baru untuk kompetisi selanjutnya.
- 10) Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu.

c. Observasi (*Observing*)

Observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan. Observasi dilakukan terhadap siswa, baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas. Observasi terhadap siswa dilakukan berdasarkan aktivitas siswa secara keseluruhan dalam satu kelas.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi ini peneliti mengevaluasi jalannya proses pembelajaran secara keseluruhan pada siklus 1. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi apakah proses pembelajaran berlangsung sesuai perencanaan atau tidak. Peneliti kemudian mengidentifikasi segala permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus 1 yang kemudian hasil dari refleksi ini dijadikan acuan dalam pelaksanaan siklus II untuk memperbaiki masalah sebelumnya.

2. Siklus 2

a. Penyusunan Rencana (*Planning*)

Terdapat beberapa kegiatan dalam penyusunan rencana antara lain :

- 1) Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator.
- 2) Penyusunan lembar kegiatan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja siswa (LKS).
- 3) Mempersiapkan alat pembelajaran yang digunakan untuk menunjang penelitian.
- 4) Penyusunan lembar observasi setiap pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran matematika.
- 5) Penyusunan soal tes yang akan diberikan kepada siswa setiap pertemuan di akhir pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini guru melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran sesuai dalam RPP yang dibuat dan bersifat *fleksibel* dan terbuka dalam setiap perubahan yang ada. Peneliti menggunakan model pembelajaran *teams game tournament*, prosedur pelaksanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

- 1) Pembentukan kelompok berdasarkan kemampuan akademik.
- 2) Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Setiap siswa duduk sesuai dengan pembagian kelompoknya.
- 4) Guru membagikan bahan diskusi terkait dengan materi dengan media LKS.

- 5) Guru membacakan aturan dalam permainan.
- 6) Tiap anggota dari masing-masing kelompok mengajukan satu wakil menjadi pemain dalam *game* akademik.
- 7) Perhitungan skor tim.
- 8) Penghargaan terhadap tim yang memperoleh skor tertinggi.
- 9) Pembentukan kelompok baru untuk kompetisi selanjutnya.
- 10) Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu.

c. Observasi (*Observing*)

Observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan. Observasi dilakukan terhadap siswa, baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas. Observasi terhadap siswa dilakukan berdasarkan aktivitas siswa secara keseluruhan dalam satu kelas.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi, peneliti kembali melakukan perbaikan berdasarkan temuan dari proses pembelajaran Matematika yang berlangsung pada siklus II. Dengan data yang diperoleh, peneliti dapat membuat kesimpulan serta membuat laporan hasil penelitian yang telah di laksanakan.

J. Metode Analisis Data

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan nilai yang

dicapai siswa saat pelaksanaan tindakan dengan menentukan presentase ketuntasan belajar, dan menentukan *mean* (rerata kelas). Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk presentase dan angka. Analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan atau perubahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pada setiap siklusnya.

- a. Rumus menghitung nilai rata-rata kelas sebagai berikut

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah nilai seluruh siswa

N : Jumlah siswa keseluruhan (Sudjiono, 2011:80)

- b. Menentukan nilai ketuntasan klasikal

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

Keterangan :

$\sum n$: Jumlah frekuensi siswa yang tuntas KKM

N : Jumlah siswa keseluruhan

P : Presentase ketuntasan belajar klasikal

Perhitungan presentase dengan rumus di atas sesuai dengan indikator keberhasilan yang akan dicapai dan kriteria ketuntasan belajar siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *times game tournament* (TGT) yang dikelompokkan menjadi dua kategori

yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria yang penulis sajikan pada tabel 3.

Tabel 3.
Kriteria Ketuntasan Minimal Muatan Pelajaran Matematika

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 70	Tuntas
≤ 70	Tidak tuntas

2. Data kualitatif

Data kualitatif diperlukan untuk menggambarkan suasana pembelajaran di kelas. Data diperoleh dari pengamatan dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara peneliti merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu : (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi tindakan dan (4) refleksi tindakan.

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa kelas V dari 57% menjadi 79%. dan terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V dari 67,3 meningkat menjadi 76,5 dengan presentase ketuntasan sebesar 69%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDIT Alam Zaid Bin Tsabit II Magelang tahun ajaran 2019/2020.

B. Saran

1. Guru

Penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada proses pembelajaran.

2. Peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai bahan kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut dengan model pembelajaran kooperatif yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Budiningsih C. Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dharma, Surya. 2008. *Pendekatan, Jenis dan Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain . 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Etin, Solihatin dan raharjo. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Antariksa.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim dan Suparmi. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Suka Press.
- Isjoni. Sukardi. 2005, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Izzaty, Rita. Dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- KBBI. 2001. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBB). (Online) at [http://kbbi/web.id/Metode Sastra](http://kbbi/web.id/Metode%20Sastra). 08 september 2019.
- Madya, Suwarsih. 2007. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.

Majid, Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Marsigit. 2013. *Metode Pembelajaran Yang Cocok Untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Mawardi. 2011. *Evaluasi Pendidikan Nilai*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, E. 2010. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mutadi. 2007. *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ruseffendi. 2008. *Penilaian Pendidikan Dan Hasil Belajar Dalam Pengajaran Matematika*. Bandung : IKIP Bandung Press.
- Rusman . 2016. *Model Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sardiman, A. 2011. *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Silberman, Mel. 2007. *Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin E, Robert. 2008. *Cooperative Learning Teori dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2014. *Model Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsismi, Arikunto, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwarsih, Madya, 2007. *Panduan Peneltian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Taniredja. 2010. *Model-Model Pembelajaran Yang Inovativ*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), Teori dan Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Vaccarino, F., Comrie, M., Culligan, N., & Sligo, F. 2009. *Action Research Reflections: The Wanganui Adult Literacy And Employment Project*. Palmerston North. New Zealand: *Department of Communication and Journalism, Massey University*. from <http://literacy.massey.ac.nz/>