

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* BERBANTUAN MEDIA GAMTAHAN *DOCARD* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :  
Ibniyatul Karim  
13.0305.0101

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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* BERBANTUAN MEDIA GAMTAHAN *DOCARD* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* BERBANTUAN MEDIA GAMTAHAN *DOCARD* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

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



Oleh:  
Ibniyatul Karim  
13.0305.0101

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

**PERSETUJUAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA GAMTAHAN DOCARD TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang)

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



Dosen Pembimbing I



Dra. Lilis Madyawati, M.Si  
NIP. 19640907198903 2 001

Magelang, 23 Juli 2018  
Dosen Pembimbing II



Galih Istiningsih, M.Pd  
NIDN. 0619018901

**PENGESAHAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA GAMTAHAN DOCARD TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA**  
(Penelitian terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang)

Oleh:

Ibniyatul Karim

13.0305.0101

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. Dra. Lilis Madyawati, M.Si | (Ketua/ Anggota)       | (.....) |
| 2. Galih Istiningih, M.Pd     | (Sekretaris / Anggota) | (.....) |
| 3. Dr. Purwati, MS.,Kons.     | (Anggota)              | (.....) |
| 4. Dhuta Sukmarani, M. Si.    | (Anggota)              | (.....) |



Mengesahkan,  
Dekan/FKIP

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ibniyatul Karim  
N.P.M : 13.0305.0101  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media Gamtahan Docard Terhadap Minat 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, 23 Juli 2018  
Yang membuat pernyataan,

**Ibniyatul Karim**

13.0305.0101

## **MOTTO**

Terasa sulit ketika aku merasa harus melakukan sesuatu. Tetapi, menjadi mudah ketika aku menginginkannya. (Annie Gottlier)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Orang tuaku Miftahudin dan Nur Qoimah, Adikku Nisfu Ima Fatima dan Madinatuz Zahra serta orang-orang disekitarku yang selalu mendo'akan dan memberiku motivasi.
2. Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

# **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)* BERBANTUAN MEDIA GAMTAHAN *DOCARD* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian terhadap Siswa Kelas IV SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang)

Ibniyatul Karim

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media *Gamtahan Docard* terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sutopati 1 Kajoran.

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan model *Non Equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sutopati 1 Kajoran dengan jumlah 46 siswa terdiri dari 23 siswa kelompok eksperimen dan 23 siswa kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket minat belajar. Uji validitas instrumen angket minat belajar menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *croanbach alpha*. Analisis data menggunakan teknik statistik non parametrik yaitu uji *Mann Whitney* dengan bantuan *SPSS 23.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media *Gamtahan Docard* berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *Mann Whitney* dengan nilai *Asymp. Sig (2- tailed)*  $0,010 < 0,05$ . Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan persentase rata-rata angket minat belajar antara kelompok eksperimen sebesar 8,63% dan kelompok kontrol sebesar 3,37%. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media *Gamtahan Docard* berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika.

***Kata Kunci: Minat Belajar Matematika, Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Gamtahan Docard***

***THE EFFECT OF TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) LEARNING  
MODEL ASSISTED THE GAMTAHAN DOCARD MEDIA TO MATHEMATICS  
LEARNING INTEREST***

*(Research on Grade IV Students of Sutopati Elementary School 1 Kajoran,  
Magelang)*

Ibniyatul Karim

***ABSTRACT***

*This study aims to determine the effect of TGT (Teams Games Tournament) learning model assisted the Gamtahan Docard media to mathematics learning interest on grade IV Students of Sutopati Elementary School 1 Kajoran.*

*The research design is a quasi experimental design with non equivalent control group design model. Population in this research is student at grade IV of Sutopati Elementary School 1, Kajoran, Magelang. Samples taken as many as 46 students consisted of 23 students of the experimental group and 23 students of the control group. Method of data completion is done by using interest questionnaire. Test the validity of questionnaire interest instrument by using the formula product moment, and reliability test using croanbach alpha. Data analysis using non parametric statistic technique that is Mann Whitney by SPSS 23.0 for windows.*

*The result of this research shows Teams Games Tournament learning model assisted of the Gamtahan Docard media positive mentality mathematics learning interest. This is evidenced from the result of the Mann Whitney analysis with the Asymp. Sig (2- tailed)  $0,010 < 0,05$ . Based on the result of the analysis and discussion, there are differences in mean percentage questionnaire interest to learn between experimental groups 8,63% and the control group 3,37%. The result of this research can be conclude the use of TGT (Teams Games Tournament) learning model assisted the Gamtahan Docard media take a positive degree to mathematics learning interest.*

***Keywords: Mathematics Learning Interest, Teams Games Tournament Learning Model, Gamtahan Docard***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai waktu yang telah ditentukan.

Penyusunan skripsi disusun guna memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Berbantuan Media Gamtahan *Docard* terhadap Minat Belajar Matematika” yang dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang.

Penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M. Pd Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

3. Rasidi, M. Pd selaku Kepala Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan ijin dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dra. Lilis Madyawati, M. Si. Sebagai Dosen Pembimbing I dan Galih Istiningsih, M. Pd. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah berkenan membimbing dengan penuh perhatian dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Kepala sekolah, Guru-guru, serta siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang yang telah berkenan memberikan ijin, bantuan dan kerjasamanya kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi PGSD FKIP angkatan 2013, serta semua pihak yang tidak penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas peran dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan lebih lanjut. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi kita semua.

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENEGAS .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
DAFTAR DIAGRAM .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Kajian Pustaka .....	8
1. Minat Belajar Matematika .....	8
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	21
3. Media Pembelajaran Gamtahan <i>Docard</i> .....	33
4. Media Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan Media Gamtahan <i>Docard</i> .....	38
B. Penelitian yang Relevan .....	40
C. Kerangka Pemikiran .....	42
D. Hipotesis Penelitian .....	43
BAB III METODE PENELITIAN .....	44
A. Desain Penelitian .....	44

	Halaman
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	45
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	46
D. Subjek Penelitian .....	46
E. Metode Pengumpulan Data .....	47
F. Instrumen Penelitian .....	48
G. Validitas dan Reliabilitas .....	48
H. Prosedur Penelitian .....	49
I. Metode Analisis Data .....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	61
A. Hasil Penelitian .....	61
B. Pembahasan .....	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	75
A. Simpulan .....	75
B. Saran .....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN .....	80

## DAFTAR TABEL

TABEL		Halaman
1	Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain .....	26
2	Perhitungan Poin Permainan untuk Tiga Pemain .....	26
3	Kriteria Penghargaan Kelompok .....	27
4	Sintak Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .....	29
5	Perbedaan Kegiatan Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantuan Gamtahan <i>Docard</i> .....	39
6	<i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> .....	44
7	Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar Matematika .....	53
8	Jadwal Perlakuan Kelas Eksperimen .....	55
9	Jadwal Perlakuan Kelas Kontrol .....	57
10	Data Pengukuran Awal Minat Belajar Matematika .....	62
11	Hasil Pengukuran Awal Minat Belajar Matematika Kelas Eksperimen .....	63
12	Hasil Pengukuran Awal Minat Belajar Matematika Kelas Kontrol .....	64
13	Data Pengukuran Akhir Minat Belajar Matematika .....	65
14	Hasil Pengukuran Akhir Minat Belajar Matematika Kelas Eksperimen .....	66
15	Hasil Pengukuran Akhir Minat Belajar Matematika Kelas Kontrol .....	67
16	Perbandingan Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Minat Belajar Matematika Kelas Eksperimen maupun Kelas Kontrol .....	68
17	Uji <i>Mann Whitney</i> .....	70
18	<i>Z Score</i> .....	71

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Media Gamtahan .....	36
2 Petunjuk Penggunaan Media Gamtahan .....	36
3 Media <i>Docard</i> .....	37
4 Lembar Jawab .....	37
5 Kerangka Berpikir .....	42
6 Media Gambar Taman Pecahan .....	51
7 Media Kartu Domino .....	52
8 Media Lembar Jawab .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Ijin dan Keterangan Penelitian .....	81
2 Surat Ijin dan Keterangan Validasi Instrumen .....	84
3 Kisi-kisi dan Lembar Angket Uji Coba .....	87
4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket .....	92
5 Kisi-kisi dan Lembar Angket Minat Belajar Matematika.....	95
6 Daftar Nama Siswa.....	99
7 Hasil Pengukuran Awal Angket Minat Belajar Matematika .....	102
8 Hasil Pengukuran Akhir Angket Minat Belajar Matematika .....	105
9 Hasil Analisis Data .....	108
10 Jadwal Pemberian <i>Treatment</i> .....	110
11 Perangkat Pembelajaran .....	112
12 Dokumentasi .....	134
13 Bimbingan Skripsi .....	137

## DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM	Halaman
1 Perbandingan Hasil Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Minat Belajar Matematika Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	69

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Kualitas pendidikan merupakan salah satu indikator tingkat kesejahteraan masyarakat pada suatu negara sehingga semua negara berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Melalui pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas dan diharapkan akan mampu meningkatkan daya saing dan kesejahteraan masyarakat.

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui suatu proses belajar. Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh sistem komunikasi yang lancar antara guru dan siswa. Sistem komunikasi yang lancar memerlukan perantara yang sesuai dengan materi yang diajarkan, melalui metode, model, maupun media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong para guru agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang

cukup tentang media pembelajaran karena guru merupakan pemegang peranan utama dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Kegiatan belajar mengajar yang harus diterapkan sekarang ini bukanlah dimaknai lagi sebagai proses transfer ilmu dari guru kepada siswanya tetapi lebih menekankan pada peran siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan hal mutlak, karena dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan melalui pengalaman tersebut materi ajar pun dapat langsung mengena pada ingatan siswa.

Pembelajaran di Sekolah Dasar masih dianggap kurang maksimal jika dilihat dari cara guru mengajar, seperti halnya pembelajaran yang ada di SD N Sutopati 1 Kajoran karena banyak guru di SD N Sutopati 1 Kajoran masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional dan materi yang diterima oleh siswa tidak sepenuhnya dipahami seperti dalam mata pelajaran matematika yang masih jarang siswa menyukainya karena mereka jenuh dengan cara penyampaian materi yang dilakukan oleh guru.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Melalui pelajaran matematika diharapkan siswa semakin mampu berhitung, menganalisis, berpikir kritis, serta menerapkan matematika

dalam kehidupan sehari-hari. Matematika dianggap mata pelajaran yang penting karena langsung berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu matematika tidak bisa terlepas dari kehidupan nyata dan sudah dipelajari anak mulai dari PAUD hingga di perguruan tinggi. Kenyataan di lapangan saat ini meskipun matematika merupakan pengetahuan dasar yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, namun pelajaran matematika salah satu pelajaran yang paling tidak disenangi siswa, karena dianggap mata pelajaran yang sulit dimengerti. Matematika menjadi pelajaran yang ditakuti dan menjadi momok oleh para pelajar. Tidak heran apabila kemampuan siswa menjadi rendah dan sulit meningkat. Ketidakmampuan tersebut sering menimbulkan kejenuhan dan rasa malas terutama dalam menganalisis secara benar untuk memecahkan soal.

Pemilihan metode mengajar oleh guru yang tidak tepat juga mempengaruhi pencapaian tujuan belajar. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Pada pembelajaran matematika setiap konsep abstrak yang baru dipahami siswa perlu diberi penguatan agar bertahan lama dalam memori siswa. Pembelajaran yang dilakukan bisa melalui perbuatan dan pengertian tidak hanya hafalan saja supaya tidak mudah dilupakan oleh siswa.

Saat ini khususnya guru kelas IV SD N Sutopati 1 Kajoran dalam pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Guru menerangkan dan murid hanya mendengarkan penjelasan guru serta mencatat

tanpa adanya media ataupun model dalam pembelajaran. Kadang media yang digunakan adalah media seadanya yang sudah disediakan di sekolah dan hanya media itu-itulah saja yang menyebabkan siswa bosan dalam belajar. Siswa jika sudah merasa bosan pasti dia akan jenuh dan minat belajarnya menjadi rendah sehingga dia tidak akan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Adanya media serta model pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran matematika khususnya materi pecahan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Gamtahan Docard* yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi pasti akan mempunyai semangat belajar yang tinggi sehingga dapat meningkatkan prestasi dalam belajar.

*Gamtahan Docard* merupakan singkatan dari gambar taman pecahan *domino card*. Jadi media ini bukanlah media gambar biasa saja melainkan gambar yang bisa kita jadikan media untuk belajar materi pecahan yang dikombinasikan dengan permainan *docard* atau kartu domino. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda sehingga dalam setiap kelompok siswa bisa saling bertukar pikir serta dapat pula saling mengajari sesama teman atau tutor sebaya. Pada akhir pembelajaran untuk mengetahui siswa sudah menguasai materi dari guru, guru memberikan sebuah *tournament* atau perlombaan dalam kelas yang dapat pula menumbuhkan sikap percaya diri

pada siswa serta keberanian siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan tipe pembelajaran sambil bermain sehingga dalam belajar siswa tidak akan merasa jenuh. Permainan yang diambil dalam pembelajaran pecahan adalah permainan kartu domino tetapi di dalam kartu tersebut berisi jawaban dari soal-soal yang diberikan. Melalui permainan dalam media Gamtahan *Docard* diharapkan siswa menjadi lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta lebih memahami materi pecahan dan meningkatkan prestasi belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dipilih dalam penelitian ini karena dapat diperkirakan meningkatkan minat belajar serta ketrampilan siswa dalam berkelompok. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard* dirasa sesuai dengan sasaran siswa kelas tinggi yang sudah mampu berdiskusi secara berkelompok. Berdasarkan uraian tentang permasalahan dalam pembelajaran matematika, penulis mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Gamtahan *Docard* Terhadap Minat Belajar Matematika”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Minat belajar matematika siswa kelas IV SD N Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang masih tergolong rendah
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi

3. Siswa kurang berpartisipasi aktif pada saat kegiatan belajar mengajar
4. Rendahnya prestasi belajar matematika

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka peneliti membatasi masalah pada rendahnya minat belajar matematika serta penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi di SD N Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Gamtahan *Docard* berpengaruh terhadap minat belajar Matematika siswa?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Gamtahan *Docard* terhadap minat belajar Matematika siswa.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis untuk pengembangan keilmuan khususnya dibidang pembelajaran matematika serta pengembangan model pembelajaran di sekolah.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan positif untuk untuk lebih mengembangkan manajemen kegiatan belajar mengajar atau strategi dalam belajar mengajar.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran penggunaan model *Teams Games Tournament* guna meningkatkan minat belajar siswa.

### c. Bagi Siswa

Manfaat yang dirasakan langsung oleh siswa dapat berupa adanya motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran matematika karena menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Gamtahan Docard* sehingga lebih menarik minat belajar siswa.

### d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai salah satu model dan media pembelajaran yang nantinya dapat diterapkan pada saat terjun langsung di masyarakat serta mendorong peneliti untuk melakukan penelitian serupa lebih lanjut.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### 1. Minat Belajar Matematika

###### a. Pengertian Minat Belajar Matematika

Syah (2010: 133) berpendapat bahwa “minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu”. Minat merupakan motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang mereka butuhkan dan inginkan. Minat timbul dari dalam diri seseorang secara otomatis dan tidak ada yang menyuruh seseorang tersebut untuk memilih minat mereka masing-masing sesuai keinginannya. Seseorang yang memiliki keinginan terhadap sesuatu pasti dia akan melakukan apa saja tanpa ada suruhan dan paksaan hingga mencapai tujuan yang dia inginkan. Minat timbul dari dalam diri seseorang akan tetapi ada faktor dari luar yang mendukung. Seperti dorongan dari keluarga, teman, maupun orang yang ada di sekeliling kita merupakan faktor yang mendorong timbulnya minat. Seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap sesuatu dan mendapatkan dukungan dari keluarga maupun teman akan lebih semangat untuk meraih apa yang dia inginkan.

Menurut Slameto (2013: 57), minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang

diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan perasaan senang. Dimana perasaan senang yang ada bermuara pada kepuasan. Seseorang jika memiliki minat terhadap sesuatu maka akan memperhatikan hal tersebut tanpa ada paksaan dengan perasaan senang hingga mencapai tujuan.

Begitu juga dengan belajar, seseorang dalam belajar harus memiliki minat supaya bisa mencapai tujuan dalam belajar. Winkel (Purwanto, 2011: 39) menyatakan “belajar adalah aktivitas mental atau 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. Siswa dikatakan belajar apabila siswa mampu memiliki perubahan tingkah laku dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham.

Minat belajar timbul karena adanya perasaan senang dari seseorang untuk memperhatikan sesuatu. Begitu juga dengan mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang hampir selalu ada dan diajarkan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan pada taman kanak-kanak matematika diajarkan secara informal. Menurut Susanto (2013: 185) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, berargumentasi, memberi kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika di sekolah dasar cenderung pada pengenalan konsep serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Belajar matematika membutuhkan minat yang tinggi untuk bisa mengikuti setiap pembelajaran. Guru harus memiliki cara agar siswa memiliki minat belajar dalam mengikuti pembelajaran matematika. Guru harus memiliki usaha supaya siswa tertarik serta memiliki perasaan senang ketika mengikuti pembelajaran matematika hingga mencapai tujuan. Secara umum tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut depdiknas (dalam Susanto, 2016: 187) adalah

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan ketertarikan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.

- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam 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. Pembelajaran matematika lebih menarik bagi siswa jika dirancang dengan model pembelajaran.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah. Pembelajaran matematika akan lebih mengena pada ingatan siswa jika siswa belajar menggunakan benda yang konkrit seperti media pembelajaran,.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari memang tidak lepas dari matematika. Belajar, bekerja, belanja, semuanya berkaitan dengan matematika. Siswa diharapkan memiliki sikap menghargai penggunaan matematika.

Berdasarkan pengertian minat belajar dan matematika, maka dapat dikatakan bahwa minat belajar matematika adalah suatu keinginan atau dorongan dari dalam diri seseorang untuk mempelajari matematika. Hal tersebut ditandai dengan ketertarikan dan keterlibatan dalam mempelajari matematika serta perhatian yang tinggi terhadap matematika dan perasaan senang saat mengikuti pembelajaran matematika.

Syah (2010: 134) mengatakan “ ... seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap matematika akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.” Pembelajaran matematika, guru matematika, materi matematika, buku matematika, dan soal matematika merupakan objek minat belajar terhadap matematika. Siswa yang memiliki minat belajar terhadap matematika maka akan memberikan perhatian lebih terhadap objek terkait dengan matematika tersebut. Jadi, seseorang yang memiliki minat belajar akan menunjukkan pada indikator, yaitu:

- 1) Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran matematika, maka siswa tersebut akan mempelajari objek yang berkaitan dengan matematika tanpa paksaan. Begitu juga dengan perasaan senang terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas, siswa tidak akan merasakan jenuh ataupun bosan saat mengikuti kegiatan belajar mengajar jika dia memiliki perasaan senang terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas.

- 2) Ketertarikan siswa

Saat siswa sudah merasa senang terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas, maka siswa tersebut akan tertarik untuk mengikuti setiap

kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Setiap kegiatan mengajar yang diberikan akan diikuti dengan rasa senang tanpa paksaan. Jadi ketertarikan siswa timbul karena adanya perasaan senang.

3) Perhatian siswa dalam belajar

Perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar timbul setelah adanya rasa senang dan ketertarikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Saat siswa sudah mulai tertarik pada kegiatan belajar mengajar atau pada mata pelajaran tertentu maka dengan sendirinya siswa akan memperhatikan objek pada kegiatan belajar mengajar tersebut. Objek pada mata pelajaran matematika bisa berupa guru matematika, materi matematika, buku matematika, soal matematika dan masih banyak lagi objek yang berhubungan dengan matematika.

4) Keterlibatan siswa

Perasaan senang siswa dalam kegiatan belajar mengajar mengakibatkan siswa tertarik dan memperhatikan objek pada kegiatan belajar mengajar. Perhatian terhadap objek tersebut yang mendorong siswa terlibat serta ikut aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Secara tidak langsung siswa akan mengikuti kegiatan belajar mengajar yang sedang dilaksanakan dengan rasa senang tanpa adanya paksaan dari guru maupun teman.

b. Jenis-jenis minat

Menurut Susanto (2013: 61) minat dibagi menjadi 10 jenis yaitu:

- 1) Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.

Merawat bunga di halaman rumah merupakan contoh minat terhadap alam sekitar. Memelihara kerbau untuk membantu membajak sawah juga merupakan contoh minat terhadap alam sekitar.

- 2) Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik. Seseorang yang memiliki minat mekanis biasanya adalah orang-orang yang bekerja berhubungan dengan mesin atau alat mekanik.

- 3) Minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan. Salah satu contoh minat hitung menghitung ada pada pegawai bank. Karena pekerjaan mereka berhubungan dengan perhitungan yaitu perhitungan uang.

- 4) Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan faktor-faktor baru dan pemecahan *problem*. Seseorang yang melakukan penelitian-penelitian untuk menemukan hal-hal baru adalah orang yang memiliki minat terhadap ilmu pengetahuan.

- 5) Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk mempengaruhi orang lain. Seseorang yang mempunyai minat persuasif salah satu contohnya adalah guru. Pekerjaan guru adalah

mempengaruhi siswanya supaya bisa menjadi lebih baik. Seorang guru sebaiknya mempunyai minat persuasif supaya dapat mencapai tujuan mempengaruhi para siswa.

- 6) Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan. Seseorang yang memiliki jiwa seni yang tinggi adalah seseorang yang mempunyai minat seni pada dirinya baik seni rupa, seni tari, seni tarik suara maupun seni lainnya.
- 7) Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan. Seseorang yang memiliki minat leterer contohnya adalah para penulis buku atau pengarang karena berhubungan dengan membaca dan menulis karangan.
- 8) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik. Seseorang yang menyukai musik atau yang berhubungan dengan musik berarti orang tersebut mempunyai minat musik.
- 9) Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain. Salah satu contoh minat layanan sosial adalah seseorang yang bekerja sebagai dokter, bidan atau perawat. Pekerjaan mereka berhubungan dengan membantu orang lain.
- 10) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif. Contoh seseorang yang mempunyai minat klerikal adalah

seseorang yang bekerja pada perkantoran atau staff tata usaha yang pekerjaannya berhubungan dengan administratif.

c. Ciri-ciri minat belajar

Sehubungan dengan pendapat Susanto mengenai jenis-jenis minat, Hurlock (dalam Susanto, 2013: 62) menyatakan ciri-ciri dari minat belajar yang dibagi menjadi tujuh yaitu sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia. Minat belajar anak-anak lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar orang tua, karena anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dibandingkan orang tua sehingga mereka memiliki minat belajar yang tinggi pula.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang. Selain itu dalam kegiatan belajar harus adanya sesuatu yang berbeda dari biasanya sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar setiap hari.
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan. Keterbatasan pada biaya juga dapat menghambat minat dalam belajar.

- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya sangat mempengaruhi sebab jika budaya sudah luntur mungkin minat juga ikut luntur. Budaya lebih melekat pada memori siswa, jadi jika budaya luntur maka minat juga akan menjadi luntur.
- 6) Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya. Seperti halnya belajar, jika objek belajar diperhatikan dengan rasa senang maka secara otomatis siswa akan tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.
- 7) Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya. Siswa yang sudah merasa senang dalam mengikuti belajar maka dia juga akan merasakan tertarik dan timbul rasa keinginan untuk mendapatkan tujuan dalam belajar.

d. Faktor-faktor minat belajar

Minat merupakan keinginan atau motivasi yang timbul dari dalam diri sendiri yang merupakan faktor internal, akan tetapi faktor eksternal atau faktor dari luar diri seseorang juga dapat mempengaruhi suatu minat. Begitu pula dengan minat belajar pada siswa yang dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat

Syah (2010: 152) yang menjelaskan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### 1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Seorang siswa yang memiliki perhatian terhadap pembelajaran maka akan memiliki minat terhadap pembelajaran. Jika siswa tidak memiliki perhatian dalam pembelajaran maka dapat menyebabkan kebosanan sehingga akan mengganggu hasil belajar.

Rasa keingintahuan yang timbul terhadap pembelajaran akan mendorong siswa untuk mengikuti setiap pembelajaran yang diberikan hingga selesai. Faktor motivasi berhubungan erat dengan tujuan. Siswa yang memiliki tujuan mendapatkan nilai 100 dalam mata pelajaran matematika akan memiliki motivasi atau dorongan dari dalam dirinya untuk mencapai tujuan tersebut dengan belajar. Selain perhatian, keingintahuan, dan motivasi faktor kebutuhan juga mempengaruhi minat belajar siswa. Siswa yang menganggap belajar itu penting dan dia butuh belajar maka siswa akan memiliki minat atau keinginan untuk mengikuti pembelajaran.

#### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri seperti: dorongan dari orang tua, dorongan

dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, serta keadaan lingkungan. Dorongan dari orang tua merupakan hal yang sangat mempengaruhi minat siswa. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dimiliki siswa, jika siswa memiliki minat tetapi tidak adanya dorongan dari keluarga maka minat siswa akan menurun. Begitu pula dorongan dari guru, siswa yang memiliki minat dalam belajar tetapi guru tidak mengarahkan siswa maka minat belajar siswa juga akan menurun.

Sarana prasarana dalam rumah maupun sekolah juga mempengaruhi minat belajar siswa. Kurang lengkapnya sarana prasarana yang ada akan menghambat siswa dan menurunkan minat siswa dalam belajar. Selain dari orang tua, guru, sarana prasarana, keadaan lingkungan juga mempengaruhi minat belajar siswa. Keadaan lingkungan ini bisa dari teman sekolah ataupun lingkungan dalam masyarakat. Siswa yang memiliki keinginan yang besar dari dalam diri untuk mencapai suatu tujuan akan merasa kesulitan tanpa adanya dorongan dari luar diri siswa.

e. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika

Minat merupakan motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang mereka butuhkan dan inginkan. Minat dapat dilihat dari keaktifan serta partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih terhadap subjek tersebut. Siswa yang memiliki minat belajar terhadap matematika lebih memperhatikan objek-objek pada

pembelajaran matematika seperti buku matematika, soal matematika, dan guru matematika.

Minat merupakan faktor pendukung dalam belajar. Siswa yang tidak mempunyai minat dalam belajar maka tujuan dari belajar tidak akan tercapai. Siswa tidak bersungguh-sungguh dalam belajar akan mempengaruhi hasil dari belajar. Kegiatan belajar yang menarik dapat meningkatkan minat siswa karena siswa lebih memperhatikan apa yang diberikan guru dengan rasa senang sehingga pembelajaran akan berkesan dan terkenang oleh siswa.

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat siswa pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat yang telah ada. Disamping memanfaatkan minat yang telah ada, Tanner & Tanner (dalam Slameto, 2013: 181) menyarankan agar para pengajar berusaha untuk membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Usaha yang dilakukan pengajar atau guru untuk membangkitkan minat pada siswa adalah memberikan pembelajaran yang berbeda baik pada model pembelajaran yang digunakan maupun media yang diberikan.

Pembelajaran matematika sangatlah membosankan bagi siswa dengan banyaknya angka serta rumus yang harus dihafalkan, oleh karena itu guru berusaha membangkitkan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dengan bantuan media pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik adalah model pembelajaran yang

dikombinasikan dengan permainan sehingga siswa tidak akan cepat merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran.

## 2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

### a. Pengertian Model Pembelajaran

Eggen dan Kauchak (dalam Fathurrohman, 2015: 29) mengatakan model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk melakukan pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru mempunyai rancangan terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam rancangan pembelajaran tersebut terdapat langkah-langkah yang harus guru lakukan pada saat pembelajaran. Langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran.

Joyce and Weil (dalam Fathurrohman, 2015: 30) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Rancangan kegiatan dari awal guru memberikan pembelajaran hingga akhir pembelajaran merupakan model pembelajaran.

Menurut Trianto (2010: 52) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara bertatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan

untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar).

Jadi, model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang berpedoman pada kurikulum. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Model pembelajaran saat ini sangat bervariasi, model pembelajaran individual maupun kelompok sudah banyak digunakan di kalangan sekolah. Guru dapat mengaplikasikan model-model pembelajaran yang ada di setiap pembelajaran. Contoh-contoh model pembelajaran berkelompok yaitu, *jigsaw*, *example non example*, *NHT (numbered head together)*, *STAD (Student Teams Achivement Divisions)*, *TGT (Teams Games Tournament)*, *Make a match*, *role playing*, dan masih banyak lagi contoh-contoh model pembelajaran yang dapat guru aplikasikan di sekolah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang tahun ajaran 2017/2018.

b. Pengertian model pembelajaran *Teams Games Tournament*

*Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar

yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement* (penguatan). Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatn belajar (Fathurrohman, 2015: 55).

Pendapat lain disampaikan oleh Rusman (2015: 315) menyatakan *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa pada kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan pembelajaran berkelompok yang pembagiannya secara acak tanpa melihat kemampuan belajar dari siswa supaya dalam pembelajaran siswa lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran dan saling tukar pendapat dalam setiap kelompok.

Isjoni (dalam Jamal, 2016 : 138) menyatakan bahwa teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan para siswa dalam kelompok-kelompok besar beranggotakan lima hingga enam anggota. Anggota dalam kelompok hanya

terdiri dari lima sampai enam siswa bertujuan untuk mengurangi timbulnya kegaduhan dalam kelompok. Kelompok yang mempunyai anggota lebih banyak justru akan menimbulkan kegaduhan karena terlalu banyak siswa yang justru akan mengambil kesempatan untuk mengobrol bersama teman.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli yang telah diuraikan maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok beranggotakan 5 hingga 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis, kelamin, dan ras atau suku yang berbeda. Dalam pembelajaran guru hanya bertugas menyampaikan materi serta menjelaskannya sedangkan tugas siswa sebagai tutor sebaya dalam kelompok. Para siswa belajar dalam kelompok melalui kegiatan diskusi mengenai materi yang sedang dipelajari. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan atau turnamen akademik untuk mengetahui kephahaman siswa.

c. Prinsip model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin (dalam Fathurrohman, 2015: 56-59) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki 4 langkah-langkah (sintaks) yaitu sebagai berikut:

1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*)

Bahan ajar dalam *Teams Games Tournament* mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah-diskusi yang dilakukan oleh

guru. Namun, presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dahulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atas upaya mereka sendiri.

## 2) Belajar dalam kelompok (*teams*)

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antarsiswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar. Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim tersebut berkumpul untuk mempelajari lembar kerja siswa atau bahan lain.

## 3) *Games Tournament*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan dan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain. Permainan yang dilakukan dapat dilakukan

sesuai kreatifitas dari guru bagaimana cara guru supaya dapat lebih menarik perhatian dari siswa.

#### 4) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan jumlah kartu yang diperoleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 1**  
**Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain**

<b>Pemain dengan</b>	<b>Poin bila jumlah kartu yang diperoleh</b>
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

**Tabel 2**  
**Perhitungan Poin Permainan untuk Tiga Pemain**

<b>Pemain dengan</b>	<b>Poin bila jumlah kartu yang diperoleh</b>
<i>Top scorer</i>	60
<i>Middle scorer</i>	40
<i>Low scorer</i>	20

**Tabel 3**  
**Kriteria Penghargaan Kelompok**

<b>Kriteria (Rerata Kelompok)</b>	<b>Predikat</b>
30-39	Tim Kurang Baik
40-44	Tim Baik
45-49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

Berbeda dari pendapat Slavin yang mengemukakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dibagi menjadi 4 langkah, Jamal (2016, 139) mengemukakan teknik pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki lima komponen utama yaitu:

1) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Pada penyajian kelas ini dapat dilakukan dengan pengajaran langsung, seperti ceramah atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Penyajian kelas juga dapat dilakukan menggunakan media audio-visual dalam memberikan materi kepada siswa. Guru berfungsi sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa.

2) Kelompok

Kelompok atau tim biasanya terdiri atas empat hingga lima orang. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama beberapa teman. Dalam kelompok siswa saling tukar pendapat untuk

lebih mendalami materi yang diberikan oleh guru. Dalam kelompok dipastikan setiap anggota belajar.

3) *Games*

*Games* (permainan) terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang siswa dapat dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan permainan berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang bernomer. Dalam permainan ini, siswa memilih kartu bernomer dan mencoba menjawab pertanyaan dengan benar maka ia akan mendapat skor.

4) *Tournament*

*Tournament* dimulai dengan mengambil nomor undian masing-masing peserta atau siswa. Setiap siswa ada yang diberi tugas membaca soal, menjawab pertanyaan serta membacakan kunci jawaban. Selanjutnya, tugas siswa ditukar agar peserta lain merasakan semua tugas sebanyak soal yang disediakan guru. *Tournament* dapat juga di variasikan dan dikombinasikan dengan media sesuai kreatifitas guru.

5) Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok atau rekognisi tim adalah saat guru mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang. Masing-masing kelompok juga akan mendapatkan reward atau hadiah. Hadiah yang diberikan tidak harus berupa barang bisa berupa reward atau tambahan nilai untuk pemenang dalam kegiatan tersebut. Untuk kelompok yang

kalah dapat juga diberikan reward berupa tugas atau tambahan soal-soal dari guru.

Berdasarkan uraian mengenai langkah-langkah atau sintak model pembelajaran *Teams Games Tournament* maka dapat disimpulkan bahwa sintak model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai berikut,

**Tabel 4**  
**Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament***

No	Langkah	Kegiatan
1	Penyajian Kelas	Guru menyampaikan materi pada penyajian kelas
2	Belajar dalam kelompok	Guru membagi dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan berbeda dan setiap kelompok mengerjakan lembar kerja siswa untuk bahan diskusi
3	<i>Games Tournament</i>	Setiap kelompok melakukan permainan akademis
4	Penghargaan kelompok	Penghargaan diberikan sesuai dengan skor kelompok. Skor dihitung berdasarkan skor turnamen anggota kelompok. Tim yang mendapatkan skor tertinggi merupakan tim pemenang

d. Keunggulan dan kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin (dalam Fathurrohman, 2015: 60) keunggulan dan kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai berikut,

Keunggulan model *Teams Games Tournament* menurut Slavin:

- 1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan *Teams Games Tournament* memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak

dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang dalam kelas tradisional. Hal tersebut dikarenakan saat siswa dalam kelas tradisional teman mereka hanya yang ada pada sekitar mereka dan tidak berganti. Sedangkan dalam kelompok, siswa bisa merasakan berbagi pendapat dengan teman yang jauh dari tempat duduknya.

- 2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja bukannya pada keberuntungan. Siswa belajar bersama kelompok dan mengerjakan tugasnya dengan sungguh-sungguh sehingga mereka benar-benar berfikir untuk mendapatkan hasilnya.
- 3) *Teams Games Tournament* meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka. Kegiatan berkelompok bertujuan untuk siswa bisa saling menghargai pendapat teman, saling tukar pikiran, dan bekerjasama.
- 4) *Teams Games Tournament* meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit). Kegiatan berkelompok dapat membantu siswa untuk saling bekerja untuk mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan apa yang mereka inginkan.
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak. Kegiatan berkelompok sepenuhnya dilakukan oleh siswa sehingga pembelajaran tidak terpaku

pada penjelasan dari guru. Guru hanya berfungsi sebagai fasilitator dan motivator dalam belajar.

- 6) *Teams Games Tournament* meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima *skors* atau perlakuan lain.

Kelemahan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Slavin:

- 1) Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.

- 2) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Sehubungan dengan pendapat Slavin, pendapat lain disampaikan oleh Taniredja (2012: 72-72) mengenai kelebihan dan kekurangan *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

Kelebihan *Teams Games Tournament* menurut Taniredja:

- 1) Pada kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya. Kegiatan berkelompok dapat meningkatkan interaksi antara siswa melalui tukar pendapat yang diutarakan dalam kelompok.

- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi. Siswa yang biasanya tidak berani berpendapat akan tumbuh rasa percaya dirinya untuk berpendapat saat berkelompok. Karena lingkup berkelompok lebih kecil dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam kelas.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil. Kegiatan berkelompok akan mengurangi kejahilan antar siswa karena siswa akan fokus untuk belajar dalam kelompok masing-masing.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah. Belajar bersama teman dalam kelompok lebih meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam kegiatan berkelompok siswa diuntut untuk saling bertukar pendapat sehingga saat ada teman yang kurang paham maka dalam kelompok harus saling membantu menjelaskan.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Saat belajar bersama siswa tidak akan sungkan bertanya kepada teman tidak seperti pada guru, sehingga pemahaman terhadap pembelajaran akan lebih mendalam karena banyak hal yang tidak tahu bisa ditanyakan kepada teman.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. Belajar berkelompok lebih meningkatkan sikap toleransi antara siswa dengan teman maupun guru karena dalam belajar berkelompok bertujuan untuk meningkatkan kekompakan dalam kelompok.

- 7) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Belajar berkelompok akan meningkatkan kerja sama antar siswa sehingga menimbulkan interaksi dalam belajar yang membuat siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Kekurangan *Teams Games Tournament* menurut Taniredja:

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

Dari uraian dua pendapat ahli diatas maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki banyak kelebihan dibandingkan kekurangannya dalam meningkatkan minat belajar maupun prestasi belajar pada siswa sehingga peneliti memilih model pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam meningkatkan minat belajar matematika di kelas IV SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang tahun ajaran 2017/2018.

### 3. Media Pembelajaran Gamtahan *Docard*

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiana berarti ‘tengah’, ‘perantara’. Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2014: 3) mengatakan

bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Heinich (dalam Arsyad, 2014: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Media merupakan perantara dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan supaya siswa lebih tertarik dalam belajar dan merasa senang saat mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sesuai kebutuhan dalam pembelajaran dan dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran. Media pembelajaran diberikan kepada siswa supaya siswa lebih aktif dan bersemangat sehingga siswa tidak jenuh saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dibahas maka media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisisensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar adanya media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan bahan yang disampaikan guru dapat dibantu dengan melibatkan media sebagai perantara.

b. Media Gamtahan *Docard*

Media Gamtahan *Docard* merupakan singkatan dari media gambar taman pecahan *domino card*. Gambar merupakan media visual dalam bentuk grafis. Menurut (Arsyad, 2014: 83) media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambar-gambar. Taman identik dengan warna-warni bunga serta hewan-hewan. Gambar bunga-bunga dan hewan-hewan pada media Gamtahan *Docard* dijadikan objek soal latihan dan dibelakang gambar akan ada petunjuk langkah-langkah permainan media Gamtahan *Docard*. Setiap bunga atau hewan berisi satu soal yang harus diselesaikan masing-masing kelompok, jadi untuk satu media Gamtahan berisi beberapa bunga-bunga atau hewan-hewan yang terdapat soal didalamnya. Dibawah ini terdapat contoh salah satu media Gamtahan yang dijadikan objek latihan soal.



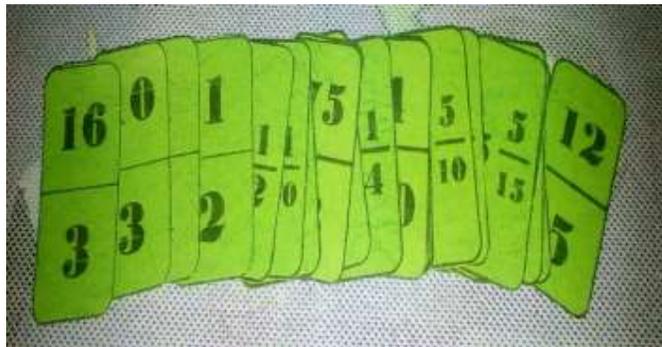
Gambar 1  
Media Gamtahan



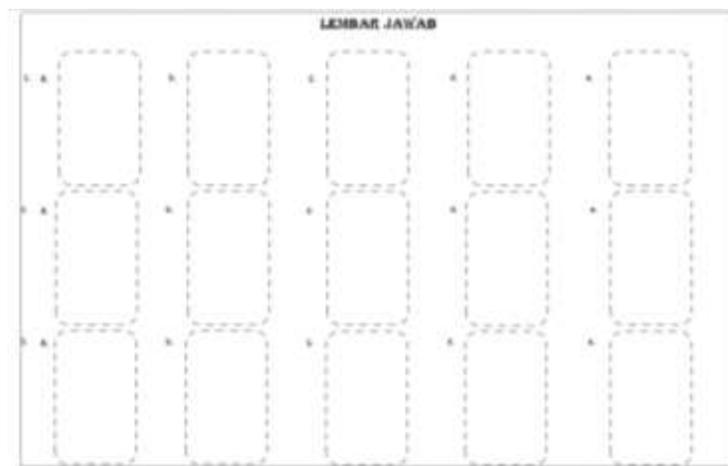
Gambar 2  
Petunjuk Penggunaan Media Gamtahan

Gambar bunga yang ada pada media Gamtahan berisi soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa. setiap satu bunga berisi satu pertanyaan. Siswa harus membuka setiap bunga yang ada pada media Gamtahan satu persatu untuk mengetahui soal.

Kartu domino dalam media Gamtahan *Docard* akan dijadikan objek yang berisi jawaban dari setiap soal-soal latihan yang berjumlah 27 kartu. Permainan yang harus dilakukan siswa yaitu menjawab satu persatu soal yang ada pada media Gamtahan kemudian setiap kelompok berlomba-lomba mencari jawaban dari soal pada kartu domino yang sudah disediakan oleh guru pada setiap kelompok kemudian menempelkan jawaban pada lembar jawab yang telah disediakan.



Gambar 3  
Media *Docard*



Gambar 4  
Lembar Jawab

Kelompok yang berhasil menyelesaikan soal dengan cepat dan jawaban benar maka akan mendapatkan poin dari guru. Soal dikerjakan satu persatu kemudian langsung dibahas bersama tetapi jika ada soal yang belum bisa dipecahkan maka tugas guru untuk memberikan penjelasan pada siswa di akhir pembelajaran. Media Gamtahan memiliki ukuran 20cm x 30cm dan untuk media *Docard* memiliki ukuran 3cm x 6cm.

Kelebihan media Gamtahan *Docard* yaitu dapat menarik perhatian siswa untuk mengerjakan soal-soal pecahan karena banyaknya warna-warni serta gambar-gambar pada media sehingga siswa lebih tertarik dan tidak merasa jenuh saat mengerjakan soal dibandingkan dengan soal latihan yang hanya berisi angka-angka. Selain itu media Gamtahan *Docard* mudah dibawa karena bentuknya yang tidak begitu besar dan mudah dalam penggunaannya. Sehingga dengan adanya media Gamtahan *Docard* diharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar dan tidak malas untuk mengerjakan soal latihan.

#### 4. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard*

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard* terdapat empat tahap yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard* dengan model pembelajaran *Teams*

*Games Tournament* tanpa media ada pada tahap kedua dan ketiga. Adapun perbedaan kegiatan pembelajaran tersebut diuraikan pada Tabel berikut:

**Tabel 5**  
**Perbedaan kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Gamtahan *Docard***

<i>Teams Games Tournament</i>	<i>Teams Games Tournament</i> berbantuan media Gamtahan <i>Docard</i>
Tahap 1: Penyajian kelas ( <i>class precentation</i> ) Dalam tahap ini guru menyampaikan materi dengan pembelajaran langsung dengan metode ceramah.	Tahap 1: Penyajian kelas ( <i>class precentation</i> ) Dalam tahap ini guru menyampaikan materi dengan pembelajaran langsung dengan metode ceramah.
Tahap 2: Belajar dalam kelompok ( <i>teams</i> ) Tahap kedua ini siswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Guru membagikan Lembar Penugasan untuk bahan diskusi.	Tahap 2: Belajar dalam kelompok ( <i>teams</i> ) Tahap kedua ini siswa dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Guru membagikan Lembar Penugasan dengan media Gamtahan <i>Docard</i> untuk bahan diskusi.
Tahap 3: <i>Games Tournament</i> Siswa melakukan permainan akademis berupa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.	Tahap 3: <i>Games Tournament</i> Siswa melakukan permainan akademis dengan menjawab soal-soal yang ada di dalam media Gamtahan <i>Docard</i> .
Tahap 4: Penghargaan Kelompok Penghargaan diberikan sesuai dengan skor kelompok. Skor dihitung berdasarkan skor turnamen anggota kelompok. Tim yang mendapatkan skor tertinggi merupakan tim pemenang.	Tahap 4: Penghargaan Kelompok Penghargaan diberikan sesuai dengan skor kelompok. Skor dihitung berdasarkan skor turnamen anggota kelompok. Tim yang mendapatkan skor tertinggi merupakan tim pemenang.

Kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Gamtahan Docard* memiliki empat tahap. Pada tahap pertama guru menyampaikan materi dengan pembelajaran langsung dengan metode ceramah. Guru menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran serta materi yang akan di pelajari. Tahap kedua adalah belajar dalam kelompok yang dibagi secara acak beranggotakan 4-6 siswa yang mempunyai kemampuan berbeda. Pada tahap kedua siswa diberikan lembar penugasan yang dikemas dengan media *Gamtahan Docard* untuk bahan diskusi. Pada tahap ketiga siswa melakukan permainan akademis dengan menjawab soal-soal pada media *Gamtahan Docard*. Pengerjaan soal diberikan waktu supaya siswa lebih kompak dalam kelompok. Dan tahap ke empat adalah penghargaan kelompok. Penghargaan diberikan sesuai dengan skor kelompok., tim yang mendapatkan skor tertinggi merupakan tim pemenang. Setiap kelompok akan mendapatkan reward dari guru. Untuk kelompok pemenang reward dari guru bisa berupa hadiah ataupun reward lain yang bermanfaat bagi siswa. Sedangkan reward bagi kelompok yang tidak menjadi pemenang dapat berupa tugas atau soal-soal latihan tambahan untuk dikerjakan siswa dirumah.

## **B. Penelitian yang Relevan**

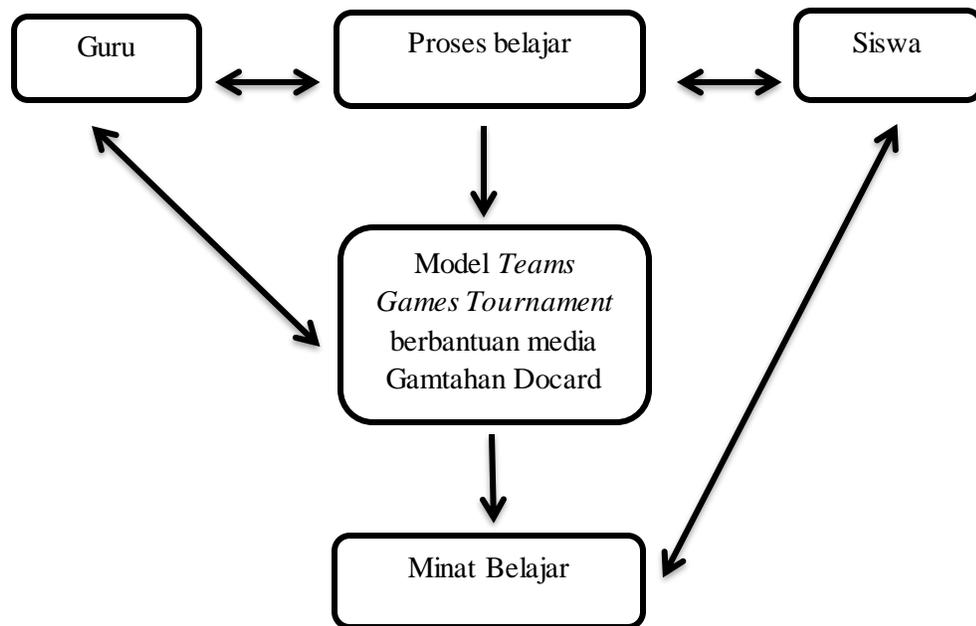
Berdasarkan pengkajian terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penulis belum menemukan penelitian yang mengkaji secara khusus pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Gamtahan Docard* Terhadap Minat Belajar

Matematika. Berikut merupakan beberapa penelitian yang secara umum memiliki relevansi dengan judul penelitian di atas.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Harjoko (2014) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)*”. Penelitian dilakukan pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun ajaran 2013/2014. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I nilai rata-rata siswa 7,5 meningkat menjadi 8,05 pada siklus ke II.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Suarjana (2013) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD No. 4 Kayuputih Melaka meningkat dari sebelumnya. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I hasil belajar siswa yaitu 70, 5% yang berada pada kategori sedang , ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80, 20% yang berada pada kategori tinggi.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Purwati (2010) dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Matematika Berbasis Penerapan *TGT* Berbantuan Animasi Grafis Pada Materi Pecahan Kelas IV”. Penelitian ini dilakukan di SDI Al Azhar 14 Semarang tahun ajaran 2007/2008. Berdasarkan hasil yang diperoleh ketrampilan proses pada kelas eksperimen1 berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sebesar 80,3 %.

### C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan dukungan landasan teoritik tersebut dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 5  
Kerangka Berpikir

Proses belajar di dalam kelas dipengaruhi adanya keaktifan dari siswa dan guru. Guru bertugas sebagai fasilitator dan motivator dalam belajar. Guru memberikan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Gamtahan Docard* pada mata pelajaran matematika supaya siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak mudah jenuh saat mengikuti pembelajaran. Saat siswa sudah mulai tertarik mengikuti pembelajaran maka siswa akan menjadi lebih

aktif dalam pembelajaran sehingga minat belajar muncul pada diri siswa dan prestasi belajar siswa dapat meningkat.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah disampaikan, dapat dirumuskan hipotesis penelitian yang merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Gamtahan Docard* berpengaruh terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) tipe *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Perlakuan kepada kedua kelompok berbeda, kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard*. Kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tanpa bantuan media. Sebelum mendapatkan perlakuan siswa Sekolah Dasar Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang kelas IVA dan IVB diberikan *pretest* menggunakan angket minat belajar matematika yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa dan diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui hasil akhir kemampuan siswa. Jadi, pengaruh dari adanya perlakuan dapat dilihat hasilnya berdasarkan selisih pengukuran *pretest* dan *posttest*. Secara umum desain penelitian dapat digambarkan pada tabel berikut:

**Tabel 6**  
***Pretest-Posttest Control Group Design***

Grup	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$
Kontrol	$O_3$	-	$O_4$

Keterangan :

$O_1$  = Pengukuran awal kelompok eksperimen

$O_2$  = Pengukuran akhir kelompok eksperimen

$O_3$  = Pengukuran awal kelompok kontrol

$O_4$  = Pengukuran akhir kelompok kontrol

X = Perlakuan pada kelompok eksperimen (menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan Docard)

- = Tidak ada perlakuan pada kelompok kontrol

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard* terhadap minat belajar Matematika. Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu:

### 1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dilambangkan dengan huruf X, dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard*.

### 2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dilambangkan dengan

huruf Y. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah minat belajar matematika.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

#### 1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Gamtahan *Docard*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa yang mempunyai kemampuan berbeda dengan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta dalam kegiatannya mengandung unsur permainan melalui media Gamtahan *Docard*.

#### 2. Minat Belajar Matematika

Minat belajar matematika adalah suatu keinginan atau dorongan dari dalam diri seseorang untuk mempelajari matematika yang ditandai dengan ketertarikan dan keterlibatan dalam mempelajari matematika serta perhatian yang tinggi terhadap matematika dan perasaan senang saat mengikuti pembelajaran matematika.

### **D. Subjek Penelitian**

#### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Sutopati

1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 46 siswa.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 23 siswa dan IV B yang berjumlah 23 siswa di Sekolah Dasar Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang tahun ajaran 2017/2018.

## 3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling *Nonprobability Sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

## E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Metode pengambilan data ini digunakan untuk memperoleh data secara langsung pada penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media Gamtahan *Docard* terhadap minat belajar Matematika. Jenis angket yang digunakan dalam

penelitian ini adalah angket tertutup, sehingga responden tinggal memberikan tanda *checklist* (√) pada alternatif jawaban yang sudah tersedia sesuai dengan keadaan objek. Pengukuran yang digunakan dalam penelitian adalah pengukuran skala Likert 1-4, dengan perhitungan skor pernyataan positif, Selalu (SL) memiliki skor 4, Sering (SR) memiliki skor 3, Jarang (J) memiliki skor 2, dan Tidak Pernah (TP) memiliki skor 1 sedangkan untuk pernyataan negatif, Selalu (SL) memiliki skor 1, Sering (SR) memiliki skor 2, Jarang (J) memiliki skor 3, dan Tidak Pernah (TP) memiliki skor 4.

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard* terhadap minat belajar Matematika siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran Matematika materi Pecahan dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard*.

#### **G. Validitas dan Reliabilitas**

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, maka instrumen harus diuji cobakan terlebih dahulu di tempat yang berbeda atau pada siswa yang berbeda. Tujuan uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan reabilitas instrumen penelitian.

##### **1. Validitas instrumen**

Validitas atau kesahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur . Validitas instrumen dilakukan sebelum instrumen pengumpul data digunakan, untuk memastikan bahwa alat tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur (valid). Jika data dari sebuah instrumen valid, maka instrumen itu juga valid.

a. Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang disertai lembar validasi kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam dalam bidang matematika dan praktisi sekolah, yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran.

Validasi instrumen ini dilakukan oleh Dhuta Sukmarani, M.Si. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

b. Validasi Tes

Validasi tes adalah tingkat sesuatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen yang akan dipergunakan dalam penelitian. Instrumen pada penelitian ini disusun dari beberapa

indikator minat belajar yang merupakan variabel terikat dari judul penelitian.

Try out dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. Tryout instrumen penelitian dilakukan untuk validitas dan reliabilitas agar diperoleh kesimpulan penelitian yang benar. Tryout instrumen dilakukan terhadap kelas IV di SDIT Muhammadiyah Bandongan pada Jum'at 20 April 2018 yang berjumlah 17 responden di luar sampel penelitian. Jenis instrumen tes yang digunakan adalah pengisian kuesioner. Jumlah item 50 pernyataan dengan 4 pilihan jawaban. Kemudian hasil tryout dianalisis dengan memasukkan beberapa butir item poin menggunakan *Microsoft Excel 2010*.

Berdasarkan hasil tryout tes yang terdiri dari 50 item pernyataan diperoleh 27 item pernyataan valid dan 23 pernyataan tidak valid. Hasil uji validitas dalam instrumen penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* dari Karl Pearson dengan bantuan program *SPSS 23.0 for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu, item pernyataan dikatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel, sedangkan jika  $r$  hitung kurang dari  $r$  tabel maka item tersebut dinyatakan tidak valid. Harga  $r$  tabel dapat diperoleh dengan terlebih dahulu menetapkan derajat kebebasannya dengan menggunakan rumus  $df = n - 1$  pada taraf signifikansi 5%. Nilai  $r$  tabel untuk  $16 = 0,497$ .

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan pengujian instrumen untuk menguji dan mengetahui derajat keajegan alat ukur. Sebuah alat dipandang reliabel atau tahan uji, jika memiliki hasil tetap walaupun dilakukan beberapa kali dalam waktu yang berlainan. Reliabilitas dapat diukur dari tiga kriteria, yaitu *stability, dependability, dan predictability*.

*Stability* menunjukkan keajegan suatu tes dalam mengukur gejala yang sama pada waktu yang berbeda. *Dependability* menunjukkan kemantapan seberapa jauh angket dapat diandalkan. *Predictability* menunjukkan kemampuan angket untuk meramalkan hasil pada pengukuran gejala selanjutnya. Untuk meningkatkan reliabilitas suatu angket, antara lain dapat dilakukan dengan memperbanyak butir item pernyataan.

Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *SPSS 23.0 for Windows*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada nilai  $r$  yang diperoleh dari hasil perhitungan. Bila  $r_{hitung} > r_{Tabel}$  maka instrumen dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa nilai *alpha* sebesar 0,734 sedangkan  $r_{Tabel}$  sebesar 0,497, maka nilai *alpha* lebih besar dari  $r_{Tabel}$  sehingga instrumen dikatakan reliabel.

## H. Prosedur Penelitian

### 1. Persiapan penelitian

Persiapan yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah:

#### a. Persiapan Materi

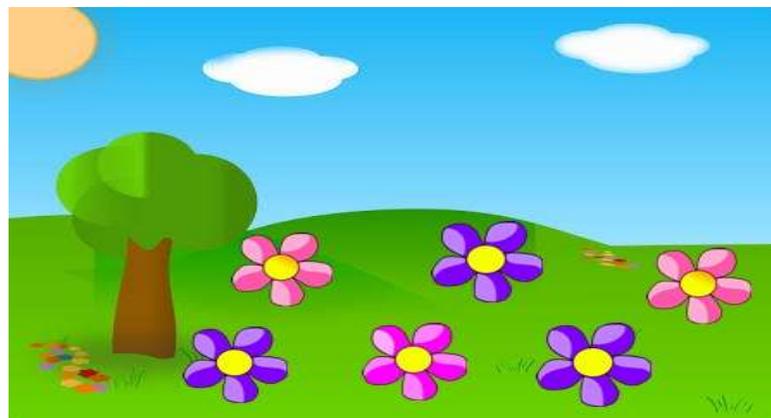
Materi yang akan disampaikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah materi tentang pecahan pada mata pelajaran matematika. Materi disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat dan disusun oleh peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi pecahan. Materi pecahan terdapat pada standar kompetensi nomor 6 yaitu menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah, yang memuat lima kompetensi dasar sebagai berikut: 6.1 menjelaskan arti pecahan dan urutannya, 6.2 menyederhanakan berbagai bentuk pecahan, 6.3 menjumlahkan pecahan, 6.4 mengurangi pecahan dan 6.5 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan.
- 2) Memilih indikator pembelajaran yang akan diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Memilih indikator disesuaikan dengan kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian.
- 3) Merancang tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pecahan. Sebelum melakukan penelitian peneliti merancang tujuan dari pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang kelas IV.
- 4) Mempersiapkan materi ajar yang sesuai dengan indikator yang digunakan dalam menyusun materi ajar yaitu sesuai silabus KTSP. Selain itu dalam mempersiapkan materi ajar, peneliti juga harus

mempersiapkan strategi pembelajaran yaitu metode, model serta media dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Gamtahan Docard*.

b. Persiapan Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

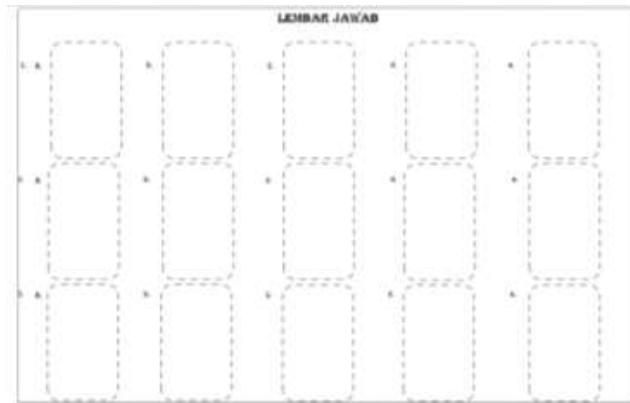
Alat yang diperlukan untuk membuat media *Gamtahan Docard* adalah gunting, lem dan spidol. Bahan-bahan yang perlu disiapkan diantaranya adalah gambar, kertas manila, dan kertas bufalo. Kertas manila digunakan sebagai media lembar jawab untuk menempelkan media *Docard* dan kertas bufalo digunakan untuk membuat media *Docard*. Persiapan yang dibutuhkan selain alat serta bahan untuk media pembelajaran, peneliti juga membutuhkan sumber belajar yang digunakan yaitu buku ajar matematika untuk Sekolah Dasar kelas IV karya Yoni yuniarti dan Hidayati. Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti membuat media *Gamtahan Docard* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Media *Gamtahan Docard* terdiri dari satu lembar gambar taman pecahan, 28 kartu domino serta lembar jawaban.



Gambar 6  
Media Gambar Taman Pecahan



Gambar 7  
Media Kartu Domino



Gambar 8  
Media Lembar Jawab

c. Persiapan Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket minat belajar matematika. Item pernyataan dalam angket dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen yang sesuai dengan indikator minat belajar yang meliputi indikator perasaan senang saat belajar dengan 5 sub indikator, indikator ketertarikan siswa dalam belajar dengan 4 sub indikator, indikator perhatian siswa dalam belajar dengan 4 sub indikator, dan indikator keterlibatan siswa dalam belajar dengan 4 sub indikator. Banyaknya item pernyataan yang digunakan untuk angket minat belajar matematika berjumlah 50 item pernyataan dengan 25 item pernyataan positif dan 25 item pernyataan negatif. Dalam menyusun item pernyataan minat belajar matematika mengacu pada kisi-kisi instrumen minat belajar matematika berikut ini:

**Tabel 7**  
**Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar Matematika**

Indikator	Sub Indikator	No Item		Jumlah Butir
		(+)	(-)	
Perasaan Senang saat belajar	1. Siswa siap untuk mengikuti pembelajaran	1, 34	6	3
	2. Siswa senang saat mengikuti pembelajaran	2	7,38	3
	3. Menyediakan waktu untuk belajar	3	8	2
	4. Mengulangi materi	4	39	2
	5. Siswa mengerjakan tugas sendiri	5, 35	9	3
Ketertarikan Siswa dalam belajar	1. Siswa membuat ringkasan materi	10	14,40	3
	2. Siswa membaca buku lain untuk menambah materi	11, 36	15	3
	3. Siswa mengerti	12	16,41	3

	mengenai materi			
	4. Siswa memahami materi	13, 37	17	3
Perhatian siswa dalam belajar	1. Siswa belajar mandiri	18	22, 44	3
	2. Perhatian siswa saat pembelajaran	19, 42	23	3
	3. Kesungguhan siswa saat pembelajaran	20	24, 45	3
	4. Semangat siswa saat pembelajaran	21, 43	25	3
Keterlibatan siswa dalam belajar	1. Siswa aktif saat kegiatan tanya jawab	26, 46	30, 48	4
	2. Siswa merespon pertanyaan	27	31	2
	3. Berani dalam mengungkapkan pendapat	28	32, 49	3
	4. Partisipasi siswa saat pembelajaran	29, 47	33, 50	4
Jumlah		25	25	50

#### d. Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen penelitian. Uji coba instrumen dilaksanakan di sekolah yang berbeda dengan subjek yang berbeda pula. Uji coba instrumen dilaksanakan di SDIT Muhammadiyah Bandongan Kabupaten Magelang pada Jum'at 20 April 2018 dengan jumlah sampel uji coba sebanyak 17 siswa. instrumen yang diberikan dan dikerjakan siswa berupa angket minat belajar matematika dengan jumlah 50 item pernyataan. Uji coba instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen angket minat belajar matematika. Hasil uji coba instrumen penelitian dapat dilihat pada lampiran.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

a. Kelompok Eksperimen

1) Pelaksanaan pengukuran awal dengan menggunakan *pretest*.

Pengukuran awal diberikan kepada siswa untuk mengetahui tingkat minat belajar matematika sebelum diberikan perlakuan. Pengukuran awal diberikan kepada siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang yang merupakan kelas eksperimen dengan jumlah 23 siswa. Angket disebarikan kepada siswa untuk dikerjakan selama waktu yang telah ditentukan. Banyaknya item pernyataan angket yang digunakan untuk pengukuran awal berjumlah 27 item. Pelaksanaan pengukuran awal untuk kelas eksperimen diberikan pada hari Senin, 30 April 2018 di SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang pada pukul 08.00-09.30 WIB.

2) Pelaksanaan pemberian *treatment*

Pelaksanaan pemberian perlakuan kepada siswa kelas IVA SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Sebelum peneliti memberikan perlakuan terlebih dahulu peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) matematika materi pecahan. Berikut jadwal pelaksanaan perlakuan pada kelompok eksperimen.

**Tabel 8**  
**Jadwal Perlakuan Kelas Eksperimen**

No	Waktu	Pelaksanaan Perlakuan	Materi
----	-------	-----------------------	--------

1	Senin,	30 April 2018	<i>Treatment 1</i>	Menyederhanakan pecahan
2	Kamis,	3 Mei 2018	<i>Treatment 2</i>	Menyederhanakan pecahan
3	Sabtu,	5 Mei 2018	<i>Treatment 3</i>	Penjumlahan pecahan
4	Selasa,	8 Mei 2018	<i>Treatment 4</i>	Penjumlahan pecahan
5	Jum'at,	11 Mei 2018	<i>Treatment 5</i>	Pengurangan pecahan
6	Senin,	14 Mei 2018	<i>Treatment 6</i>	Pengurangan pecahan

Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan selama 6 kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard*. Selama 6 kali pertemuan tersebut terdapat 3 materi pokok yang diberikan yaitu menyederhanakan pecahan, penjumlahan pecahan, dan pengurangan pecahan. Setiap materi pokok diberikan selama 2 kali pertemuan dengan indikator pembelajaran yang berbeda. Indikator pada materi pokok menyederhanakan pecahan adalah menentukan pecahan senilai serta menyederhanakan pecahan biasa dan menuliskan pecahan campuran ke bentuk pecahan biasa yang paling sederhana. Indikator pada materi penjumlahan pecahan adalah menjumlahkan pecahan biasa berpenyebut sama dan berpenyebut tidak sama, sedangkan untuk materi pokok pengurangan pecahan indikator yang diberikan adalah pengurangan pecahan berpenyebut sama dan berpenyebut tidak sama.

3) Pelaksanaan pengukuran akhir dengan menggunakan *posttest*.

Pengukuran akhir minat belajar matematika dilaksanakan setelah siswa mendapatkan perlakuan dengan memberikan angket berjumlah 27 item pernyataan yang sama dengan angket pengukuran awal. Tujuan pelaksanaan pengukuran akhir siswa adalah untuk mengetahui tingkat minat belajar matematika siswa kelas IVA setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Gantahan Docard*. Pelaksanaan pengukuran akhir pada kelas eksperimen dilakukan di kelas IVA SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang pada hari selasa, 15 Mei 2018 pukul 08.00- 09.30 WIB.

b. Kelompok Kontrol

1) Pelaksanaan pengukuran awal dengan menggunakan *pretest*.

Pengukuran awal kelas kontrol diberikan kepada siswa kelas IVB Sekolah Dasar Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang dengan jumlah 23 siswa. Para siswa diberikan angket pengukuran awal yang berjumlah 27 item pernyataan untuk dikerjakan pada waktu yang telah ditentukan. Pelaksanaan pengukuran awal untuk kelas kontrol diberikan pada siswa kelas IVB yang merupakan kelas kontrol pada hari Senin, 30 April 2018 di SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang pukul 10.00- 11.30 WIB.

2) Pelaksanaan pemberian *treatment*

Pelaksanaan pemberian perlakuan kepada siswa kelas IVB SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Berikut jadwal pelaksanaan perlakuan pada kelompok eksperimen.

**Tabel 9**  
**Jadwal Perlakuan Kelas Kontrol**

No	Waktu	Pelaksanaan Perlakuan	Materi
1	Rabu 2 Mei 2018	<i>Treatment 1</i>	Menyederhanakan pecahan
2	Jum'at 4 Mei 2018	<i>Treatment 2</i>	Menyederhanakan pecahan
3	Senin 7 Mei 2018	<i>Treatment 3</i>	Penjumlahan pecahan
4	Rabu 9 Mei 2018	<i>Treatment 4</i>	Penjumlahan pecahan
5	Sabtu 12 Mei 2018	<i>Treatment 5</i>	Pengurangan pecahan
6	Selasa, 15 Mei 2018	<i>Treatment 6</i>	Pengurangan pecahan

Kelas kontrol mendapatkan perlakuan selama 6 kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Selama 6 kali pertemuan tersebut terdapat 3 materi pokok yang diberikan yaitu menyederhanakan pecahan, penjumlahan pecahan, dan pengurangan pecahan. Setiap materi pokok diberikan selama 2 kali pertemuan dengan indikator pembelajaran yang berbeda. Indikator pembelajaran yang diberikan pada kelas kontrol sama dengan kelas eksperimen, tetapi terdapat perbedaan pada media yang diberikan. Kelas eksperimen mendapatkan *treatment* dengan bantuan media Gamtahan *Docard*

sedangkan kelas kontrol hanya mendapatkan *treatment* tanpa bantuan media.

3) Pelaksanaan pengukuran akhir dengan menggunakan *posttest*.

Pengukuran akhir minat belajar matematika dilakukan dengan memberikan angket yang sama saat pengukuran awal. Tujuan pelaksanaan pengukuran akhir siswa adalah untuk mengetahui tingkat minat belajar matematika siswa kelas IVB setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournamen*. Pelaksanaan pengukuran akhir pada kelas kontrol dilakukan di kelas IVB SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang pada hari selasa, 15 Mei 2018 pukul 10.00- 11.30 WIB. Pengukuran akhir minat belajar matematika dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil minat belajar matematika siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan.

3. Penyusunan hasil penelitian

Hasil penelitian disusun dengan menganalisis hasil *pretest dan posttest* yang berupa angket untuk mengetahui minat belajar matematika siswa yang mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Gamtahan *Docard* maupun siswa yang mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tanpa bantuan media, serta menyusunnya dalam bentuk skripsi.

## I. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari data dan menyimpulkan secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, tes, dan sebagainya. Analisis data pada penelitian ini diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri Sutopati 1 Kecamatan Kajoran Kabupaten Magelang dengan jumlah 23 siswa kelompok eksperimen dan 23 siswa kelompok kontrol. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian menggunakan uji *Mann Whitney*. Uji *Mann Whitney* adalah bagian dari metode statistik non parametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan media 2 kelompok yang independen atau saling bebas. Peneliti menggunakan uji *Mann Whitney* karena data yang dianalisis merupakan data berskala ordinal dan bentuk hipotesis yang digunakan merupakan hipotesis komparatif independen. Data ordinal merupakan data yang berjenjang atau berbentuk peringkat, oleh karena itu jarak satu data dengan yang lainnya tidak sama. Hipotesis komparatif independen merupakan hipotesis dua sampel yang bebas. Peneliti biasanya memilih dua kelompok yang menurutnya sebanding dan setara, namun hal tersebut tidak bisa dipastikan kebenarannya karena sampel tidak diambil secara acak. Jadi, kemungkinan yang sering terjadi adalah kelompok- kelompok yang dipilih adalah tidak setara, maka uji yang digunakan adalah non parametrik *Mann Whitney*. Kelebihan dari metode non parametrik adalah tidak adanya sebuah syarat bahwa data penelitian harus berdistribusi normal dan homogen. Proses perhitungan uji *Mann Whitney* menggunakan bantuan program *SPSS 23.0 for*

*Windows* Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis pengujian dua pihak dengan ketentuan sebagai berikut:

Ho :Tidak terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol

Ha :Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol.

Kriteria pengujian yang digunakan adalah hasil dari penghitungan kemudian dibandingkan dengan nilai  $t$  pada Tabel dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dihitung nilai *t-test*, maka dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai sig. > 0,05 dan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka Ho diterima dan Ha ditolak. Jika nilai sig < 0,05 dan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka Ha diterima dan Ho ditolak.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

##### 1. Simpulan Teoritis

###### a. Minat Belajar Matematika

Minat belajar matematika adalah suatu keinginan atau dorongan dari dalam diri seseorang untuk mempelajari matematika yang ditandai dengan ketertarikan dan keterlibatan dalam mempelajari matematika serta perhatian yang tinggi terhadap matematika dan perasaan senang saat mengikuti matematika.

###### b. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Gamtahan *Docard*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda dengan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta dalam kegiatannya mengandung unsur permainan melalui media Gamtahan *Docard*.

##### 2. Simpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan minat belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games*

*Tournament* berbantuan media *Gamtahan Docard*. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis Uji *Mann Whitney* pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai *sig* (2-tailed)  $0,010 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya hipotesis yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol ditolak sehingga kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar kelompok eksperimen dengan minat belajar kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Berdasarkan analisis pembahasan, terdapat peningkatan rata-rata hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir kelas eksperimen sebesar 8,63% dan kelas kontrol sebesar 3,37% setelah diberikan perlakuan.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya kepala sekolah aktif memotivasi para guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran maupun media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta memberikan fasilitas kepada guru untuk menggunakan media *Gamtahan Docard* guna meningkatkan minat belajar matematika materi pecahan.

### 2. Bagi Guru

Guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Gamtahan Docard* sebagai alternatif dalam kegiatan

pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan minat belajar matematika, serta mampu mengembangkan atau memberi inovasi model maupun media pembelajaran yang lain dalam pembelajaran.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya memberikan informasi mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Gamtahan Docard* sebagai upaya yang mempengaruhi minat belajar matematika. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengungkapkan faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar matematika serta dapat dilakukan dengan materi yang lebih variatif atau menggunakan model pembelajaran lain yang lebih terfokus pada siswa saat kegiatan pembelajaran. Karena penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat siswa tidak semuanya ikut serta dalam kegiatan diskusi kelompok, hanya siswa tertentu yang ikut dalam kegiatan pembelajaran pada kelompok.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- 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* (Tidak Diterbitkan)
- Heruman, 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hestuaji, Yogi. 2012. Pengaruh Media Kartu Domino Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan)
- Jamal, Asmani, Ma'mur. 2016. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Luh Pt Diva Wulan, L Ketut Dibia, Made Suarjana. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV."e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. (I). Hlm. 1-9.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwati. 2010. Keefektifan Pembelajaran Matematika Berbasis Penerapan TGT Berbantuan Animasi Grafis Pada Materii Pecahan Kelas IV SDI Al Azhar 14 Semarang tahun ajaran 2007/2008. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan)
- Rusman. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

- Siregar, Sofyan. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif: dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS*. Jakarta: kencana prenamedia group
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suarjana. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD No. 4 Kayuputih Melaka. *Skripsi* (Tidak Diterbitkan)
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Cara mudah menyusun skripsi, tesis, dan disertasi*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : KENCANA
- \_\_\_\_\_. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada media Group.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, Tukiran., Faridli, Efi Miftah & Harmianto, Sri. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara