PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* BERBANTUAN MEDIA PALU KOMBIPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Materi Bangun Datar)

SKRIPSI

Oleh :
Orchidia Yaltafit Aden
16.0305.0148

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

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* BERBANTUAN MEDIA PALU KOMBIPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Materi Bangun Datar)

SKRIPSI

Oleh :
Orchidia Yaltafi Aden
16.0305.0148

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

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* BERBANTUAN MEDIA PALU KOMBIPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Materi Bangun Datar)

SKRIPSI

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

Oleh :
Orchidia Yaltafi Aden
16.0305.0148

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

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* BERBANTUAN MEDIA PALU KOMBIPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Materi Bangun Datar)

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

Oleh :
Orchidia Yaltafit Aden
16.0305.0148

Magelang, 22 Juli 2020

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Drs Tawil ,M.Pd.,Kons.	Septiyati Purwandari, M.Pd.
NIDN. 0008015701	NIDN. 0601098303

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* BERBANTUAN MEDIA PALU KOMBIPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Materi Bangun Datar)

Oleh:
Orchidia Yaltafit Aden
16.0305.0148

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

Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Senin
Tanggal : 24 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Tawil, M.Pd,Kons (Ketua / Anggota) .....
2. Septiyati Purwandari M.Pd (Sekretaris / Anggota) .....
3. Dra. Lilis Madyawati, M.Si (Anggota) .....
4. Dhuta Sukmarani, M.Si (Anggota) .....

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar,M.Si.,Kons
NIDN. 0012096606

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama	: **Orchidia Yaltafit Aden**
N.P.M	: 16.0305.0148
Prodi	: Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Palu Kombipoli Terhadap Hasil Belajar Matematika (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

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

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

Magelang, 22 Juli 2020

Yang membuat pernyataan,



Orchidia Yaltafit Aden
16.0305.0148

MOTTO

Anak-anak tumbuh sesuai kodratnya sendiri. Pendidik hanya bisa merawat dan menuntun tumbuhnya kodrat itu.
(Ki Hajar Dewantara)

Pendidikan adalah senjata paling mematikan di dunia, karena dengan pendidikan, anda bisa mengubah dunia.
(Nelson Mandela)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadirat ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Alm.Bapak dan Ibukku tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP UMMagelang

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* BERBANTUAN MEDIA PALU KOMBIPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR

(Penelitian Pada Siswa kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang Materi Bangun Datar)

Orchidia Yaltafit Aden

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media PALU KOMBIPOLI (Papan Ludo Kombinasi Monopoli) terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*Pre Experimental Design*) dengan model *One Grup Pretest Posttest Design*. Subjek Penelitian dipilih secara total sampling. Populasi pada penelitian ini sebanyak 20 siswa, sampel yang diambil sebanyak 20 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar Matematika dan observasi. Uji validitas intrumen tes hasil belajar dengan menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi 25.00*. Uji prasyarat analisis data terdiri dari uji normalitas, dan uji hipotesis. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji *paired sample T-Test* dengan bantuan program *SPSS for Windows versi* 25.00.

Kesimpulan hasil Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji *Paired Sample T-Test* dengan probabilitas nilai *sig* (2-tailed) 0,000<0,05. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata nilai hasil *pretest* yaitu 52,25 dan *posttest* 80,75. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media PALU KOMBIOLI berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika materi bangun datar.

Kata Kunci : ***model teams games tournament, hasil belajar***

THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT BY MEDIA ASSISTED PALU KOMBIPOLI ON STUDENT LEARNING OUTCOMES

(Research on Grade IV Students at SD Trasan 1 Bandongan District, Magelang Regency Material Build Flat)

Orchidia Yaltafit Aden

ABSTRACT

This study aims to determine the effect Of Teams Games Tournament By Media Assisted Palu Kombipoli On Student Learning Outcomes on Grade IV Student in Trasan Elementary School , Bandongan District Magelang Regency.

This research method is experimental with One Grup Pretest Posttest. The subjects were choosen by total sampling. Samples taken as many as 20 students. Method of data completion is done by using test. Test the validity instrument by using the formula product moment and realibility test using cronbach alpha formula by SPSS for windows version 25.00 Data analysys using parametric statistic technique that is Paired Sample T-Test by SPSS for windows version 25.00

The Result of this research shows Teams Games Tournament By Media Assisted PALU KOMBIPOLI On Student Learning Outcomes. This is evidenced from the result of the Paired Sample T-test analysys with the probability of sig (2-tailed) 0.000 < 0,05. Based on the result of yhe analysys and discussion, there are differences in means score pretes 52,25 and score posttest 80,75. The result of this research can be concluded the use of model lesson Teams Games Tournament By Media Assisted Palu Kombipoli positive degree On Student Learning Outcomes.

Keywords : teams games tournament model, student learning outcomes

KATA PENGANTAR

Puji Syukur *Alhamdulilah* kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan Baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Suliswiyadi. M. Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si, Kons Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Ari Suryawan, M.Pd Selaku KaProdi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universiras Muhammadiyah Magelang
4. Drs Tawil ,M.Pd.,Kons selaku pembimbing 1 dan Septiyati Purwandari, M.Pd. selaku pembimbing II, yang penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Segenap dosen beserta staff Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.
6. Drs. Bagawat Gita selaku kepala desa Trasan yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian pada Kelas IV di Desa Trasan Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua

Magelang, 22 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENEGASAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
LEMBAR PERNYATAAN v
HALAMAN MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masaah 5
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA 8
A. Hasil Belajar Matematika 8
1. Pengertian Hasil Belajar 8
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 9
3. Pengertian Matematika 11
4. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika di SD 12
4. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika di SD 13

5. Media Pembelajaran Papan Ludo Kombinasi Monopoli 13
B. Model Pembelajaran Teams *Game Tournament* (TGT) 20
1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* 20
2. Tahapan-tahapan Model *Pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) 21
3. Keunggulan dan kelemahan model pembelajaran TGT 25
C. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Ludo Kombinasi Monopoli 26
D. Penelitian yang Relevan 28
E. Kerangka Berpikir 29
E. Hipotesis Penelitian 31
BAB III METODE PENELITIAN 32
A. Desain Penelitian 32
B. Identifikasi Variabel Penelitian 32
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian 33
D. Subjek Penelitian 34
E. Metode Pengumpulan Data 35
F. Instrumen Penelitian 37
G. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen 40
H. Prosedur Penelitian 44
I. Metode Analisis Data 45
J. Jadwal Penelitian 47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 48
A. Hasil Penelitian 48
B. Pembahasan 57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 61
A. Simpulan 61
B. Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 63
LAMPIRAN 65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan Fase Teams Games Tournamant dengan Fase Teams Games Tournamant Berbantuan Media Papan Ludo Kombinasi Monopoli 24
Tabel 2. Pretest- Posttest Design 32
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes..... 38
Tabel 4. Instrumen Pedoman Observasi Guru 38
Tabel 5. Instrumen Pedoman Observasi Siswa..... 39
Tabel 6. Rubrik Penilaian 39
Tabel 7. Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda 42
Tabel 8. Hasil Realibilitas Butir Soal Pilihan Ganda 43
Tabel 9. Jadwal Penelitian 47
Tabel 10. Pelaksanaan Penelitian 49
Tabel 11. Hasil Belajar Matematika 51
Tabel 12. Nilai Pretest Matematika 52
Tabel 13. Nilai Posttest..... 53
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas..... 54
Tabel 15. Hasil Uji T- Test 57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rancangan Media PALU KOMBIPOLI 19
Gambar 2. Kerangka Berpikir 30
Gambar 3. Gambar Hasil Belajar Matematika 51
Gambar 4.Hasil Nilai Pretest 53
Gambar 5. Diagram Hasil Posttest 54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian 65
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian 66
Lampiran 3. Hasil Validasi Intrumen 67
Lampiran 4. Hasil Nilai *Pretest* 84
Lampiran 5. Hasil Nilai *Posttest* 87
Lampiran 6. Daftar Nama Siswa Kelas IV 90
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda 91
Lampiran 8. Hasil Uji Realibilitas Butir Soal Pilihan Ganda 92
Lampiran 9. Hasil Uji Normalitas Pretest Posttest 93
Lampiran 10. Hasil Uji Homogenitas 95
Lampiran 11. Hasil Uji Linieritas 96
Lampiran 12. Hasil Hipotesis 97
Lampiran 13. Silabus Pembelajaran 98
Lampiran 14. Kisi-kisi Materi Ajar 102
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 110
Lampiran 16. Materi Ajar 148
Lampiran 17. Lembar Kerja Siswa 153
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian 176
Lampiran 19. Buku Bimbingan Skripsi 177

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran secara sederhana menurut Nata dalam Muhammad (2015) dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar.

Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2013) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar tidak terpisah dari proses belajar karena adanya aktivitas belajar pada siswa. Hasil belajar juga dapat untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak, yang didapat oleh hasil kerja keras siswa itu sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah memperoleh pelajaran. Perubahan-perubahan yang dialami siswa mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.Salah satu bentuk hasil belajar kognitif adalah hasil belajar matematika. Matematika di sekolah dasar perlu diajarkan karena dengan matematika akan melatih siswa untuk

dapat berhitung dengan benar dan memecahkan masalah-masalah sederhana yang dihadapi disekitar yang berkaitan dengan hitungan. Menanggapi hal tersebut maka seorang guru harus mampu untuk menyampaikan materi dan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diberikan

Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dan tak jarang siswa mengganggap sebuah momok yang ditakuti, sehingga siswa cenderung bosan dan tidak antusias dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan matematika lebih mengutamakan logika dan penalaran dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Anggapan mata pelajaran matematika sulit dibuktikan dengan hasil perolehan ujian nasional yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat rendah. Pembelajaran matematika menuntut siswa untuk dapat berpikir abstrak dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hitungan.

Berdasarkan observasi pra penelitian di SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan pada tanggal 5 Desembaer 2019 bahwa Hasil Belajar Matematika kelas IV pada mata pelajaran Matematika masih tergolong sangat rendah dibawah standar ketuntasan seperti yang diharapkan. Hal ini dapat terlihat dari hasil ujian semester yang kurang memuaskan, dimana hampir semua siswa hanya memiliki nilai ketuntasan sebesar 70 dan nilai yang didapatkan paling tinggi adalah 60 s/d 65 yang tentunya hal ini tidak memenuhi nilai KKM yang ditetapkan disekolah, yaitu 70. Berdasarkan hasil wawancara terdapat 70% dari 20 jumlah siswa kelas IV ada 11 siswa nilainya yang belum memenuhi KKM.

Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran berlangsung seperti siswa kurang memperhatikan guru, mengantuk, mengobrol dengan teman, malas mengerjakan tugas yang diberikan guru, atau pura-pura permisi ke kamar kecil hanya untuk menghindari kebosanan. Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan kurang menarik, seperti jarangnya penggunaan media sehingga ditemukan beberapa siswa sekolah dasar saat ini mengalami kesulitan belajar.

Pada Hakikatnya guru SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan sudah melakukan berbagai upaya dengan mengadakan kegiatan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara mengadakan evaluasi setelah pembelajaran, memberikan pekerjaan rumah, serta mengadakan program remidial untuk siswa yang belum mencapai ketentusan minimal serta program pengayaan untuk siswa yang telah mencapai target ketuntasan minimal. Namun demikian, usaha yang dilakukan belum maksimal. Proses pembelajaran Matematika guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang dapat melatih peserta didik terlibat aktif di dalamnya. Namun kenyataannya, guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional. Model pembelajaran yang konvensional memang tidak bisa dihilangkan, tetapi guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam memilih dan menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih banyak melibatkan keaktifan peserta didik dan menciptakan inovasi sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan. Salah satu yang dilakukan kepada

siswa untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media Papan Ludo Kombinasi Monopoli (PALU KOMBIPOLI).

Menurut Muhammad (2015) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada siswa yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik. Artinya, dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara.

Peneliti disini menggunakan media Papan Ludo Kombinasi Monopoli (PALU KOMBIPOLI). PALU KOMBIPOLI merupakan sebuah media yang menggabungkan 2 permainan segaligus yaitu ludo dan monopoli yang dijadikan sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar. Penggunaan model pembelajaran dan media PALU KOMBIPOLI sangat diutamakan guna menimbulkan semangat belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media PALU KOMBIPOLI diharapkan dapat lebih mempermudah pemahaman materi pelajaran yang

diberikan dan nantinya dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar Matematika.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian eksperimen yang berjudul ”Pengaruh Model *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media PALU KOMBIPOLI Terhadap Hasil Belajar Matematika”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penggunaan media yang kurang inovatif sehingga siswa kesulitan menerima pesan pembelajaran.
2. Terdapat 70% siswa yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran Matematika.
3. Dalam proses belajar mengajar sebagian besar materi disampaikan masih menggunakan model ceramah dan tanya jawab sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran dan kurang memahami materi
4. Siswa cenderung pasif, kurang percaya diri jika diberi kesempatan untuk bertanya
5. Belum diterapkan model *Teams Games Tournament.*

C. Pembatasan Masaah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Materi Bangun Datar kelas IV semester II tahun ajaran 2019/2020
2. Siswa merasakan kebosanan dalam kegiatan belajar sehingga siswa jenuh dan asik melakukan kegiatan sendiri karena proses pembelajaran yang monoton siswa hanya disuruh memperhatikan guru.
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Teams Games Tournament*
4. Media yang digunakan adalah PALU KOMBIPOLI (Papan Ludo Kombinasi Monopoli).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Adakah Pengaruh Model TGT Berbantuan Media PALU KOMBIPOLI Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang peneliti susun, maka tujuan yang akan dicapai adalah "Untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournaments* berbantuan media PALU KOMBIPOLI terhadap hasil belajar Matematika kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai bahan diskusi dan kajian yang relevan.

2. Manfaat Praktis.

   a. Manfaat bagi siswa.

      1) Memudahkan siswa menerima materi bangun datar.

      2) Menarik siswa agar senang belajar matematika.

   b. Manfaat bagi guru.

      1) Memperoleh inovasi pembelajaran matematika.

      2) Memperoleh media untuk materi bangun datar yang menarik.

   c. Manfaat bagi peneliti

      1) Memberikan motivasi untuk peneliti agar terus mengembangkan dunia pendidikan.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar

S. Nasution dalam (Kunandar 2013) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Menurut Nana Sudjana (2013) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Arifin (2010) bependapat bahwa hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran.

Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang diperoleh oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar tidak terpisah dari proses belajar karena adanya aktivitas belajar pada siswa. Hasil belajar juga dapat untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak, yang didapat oleh hasil kerja keras siswa itu sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian dari proses belajar

mengajar yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa.

Menurut Bloom et.al (dalam Kurniawan, 2011) Siswa dinyatakan belajar apabila mengalami perubahan tingkah laku pada siswa. Perubahan tersebut mencakup tiga aspek antara lain aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a. Ranah Kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir, atau intelektual. Pada kategori ini ada enam ranah kognitif antara lain pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis, Evaluasi dan Kreativitas.
b. Ranah Afektif yaitu merujuk untuk mengkreasi atau mencipta. Pada kategori ini ada lima ranah afektif antara lain Kepekaan, Partisipasi, Penilaian dan penentuan sikap, organisasi, pembentukan pola hidup.
c. Ranah Psikomotorik, yaitu kemampuan gerak tertentu. Ada tujuh aspek ranah psikomotorik antara lain Persepsi, Kesiapan, Gerak terbimbing, Gerakan terbiasa, Gerak kompleks, Penyesuaian, dan Kreativitas.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2010) Hasil Belajar Matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Ada tiga faktor yang menjadi faktor intern yaitu :

a. Faktor Jasmaniah

Faktor-faktor yang tergolong dalam faktor jasmaniah yang dapat mempengaruhi belajar adalah faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b. Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor ini adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

c. Faktor kelelahan

Faktor kelelahan ditinjau dari dua aspek, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah fungsinya tubuh dan dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Faktor Ekternal adalah faktor yang ada di luar individu. Slameto (2010) faktor Ekstern dikelompokkan menjadi 3 faktor, antara lain :

a. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar yaitu mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa

dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

3. Pengertian Matematika

Menurut Hamzah (2014) Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri, sedangkan menurut Muhsetyo (2008) pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Pendapat lain yakni Russefendi (dalam Heruman, 2012) matematika adalah simbol, ilmu deduktif yang menolak pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi. Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berfikir, oleh karena itu logika adalah dasar untuk terbentuknya matematika.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang diperoleh dari proses belajar mengajar yang lebih menggunakan logika atau penalaran.

4. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika di SD

Menurut Suwangsih (2006) ciri-ciri matematika di Sekolah Dasar antara lain:

a. Pembelajaran matematika menggunakan spiral

Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan dimana pembelajaran konsep atau suatu topik matematika selalu mengaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya. Topik sebelumnya dapat menjadi prasyarat untuk dapat memahami dan mempelajari suatu topik matematika.

b. Pembelajaran matematika bertahap

Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu, pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya kepada konsep abstrak.

c. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif

Matematika merupakan ilmu deduktif, namun karena sesuai tahap perkembangan mental siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif. Contoh: Pengenalan bangun-bangun ruang tidak dimulai dari definisi, tetapi dimulai dengan memperhatikan contoh-contoh dari bangun tersebut dan mengenal namanya.

d. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi

Kebenaran matematika merupakan kebenaran yang konsistensi, artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lain.

e. Pembelajaran matematika hendaknya bermakna.

Pembelajaran secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian dari pada hafalan.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika di SD

Tujuan akhir pembelajaran matematika di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Heruman (2008) agar dapat menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah sebagai berikut :

a. Pananaman konsep dasar, yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut.
b. Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.
c. Pembinaan keterampilan, yaitu pembelajaran lanjut dari penanaman konsep dan pemahaman konsep.

5. Media Pembelajaran Papan Ludo Kombinasi Monopoli

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun luar kelas, lebih lanjut dijelaskan

bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Munadhi (2008) Mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melalukan proses belajar mengajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran.

b. Manfaat media pembelajaran

Azhar (2011) mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut pendapat Azhar (2011) Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi teknologi dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi muthakir.

1) Media Tradisional
   a) Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.

b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.

c) Audio seperti rekaman pirangan, pita kaset.

d) Penyajian multimedia seperti slide plus suara (tape), multi-image

e) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, dan video.

f) Cetak seperti buku teks, modul, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out).

g) Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan.

h) Realita seperti model specimen (contoh) dan manipulatif

2) Media Teknologi Mutakhir

a) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh.

b) Media berbasis *mikropocessor* seperti *computer assisted intruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hypermedia, compact (video) disc.

e. Media Pembelajaran Papan Ludo Kombinasi Monopoli

1) Pengertian Ludo

Ludo berasal dari kata Latin ”*ludus*” yang artinya permainan (*game*). Permainan ini biasanya dimainkan dua sampai empat orang. Ludo sebenarnya adalah permainan yang berasal dari orang India, Pachisi. Pachisi sendiri diperkirakan sudah dimainkan sejak 500 tahun sebelum masehi. Tetapi, Ludo yang muncul sekitar tahun 1896 telah dipatenkan di Inggris.

Area khusus pada papan Ludo biasanya berwarna kuning, hijau, merah dan biru. Setiap pemain mendapatkan empat buah pion sesuai dengan warna yang dipilih. Papan Ludo berbentuk persegi dengan jalur mengikuti arah jarum jam, bagian tengah terdapat kolom berwarna yang merupakan kolom "rumah" pemain, pada bagian ujung kolom berwarna terdapat kolom berbentuk persegitiga, itulah *finish* dari permainan ini.

Papan permainan Ludo berbentuk persegi empat, di setiap sudutnya terdapat *home base* dengan empat warna berbeda yaitu merah, hijau, kuning, dan biru, diberi tanda dengan angka 1 (satu). Setiap *home base* memiliki empat buah pion dengan warna yang sama dengan *home base* masing-masing.

Pion berjalan memutar sesuai arah jarum jam, arah laju permainan Ludo ditandai dengan tanda panah. Apabila pion telah berputar sebanyak satu purtaran maka pion tersebut masuk ke dalam jalur yang berada di tengah sesuai dengan warna *home base* dan pion masing-masing tujuan pion setelah berputar dan masuk ke *line* berwarna yang berada di tengah.

2) Pengertian Monopoli

Menurut pendapat Agus (2011) permainan monopoli adalah salah satu permainan papan paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan

kekayaan semua petak diatas papan melalui pembelian, penyewaan, dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan.

Permainan monopoli menurut Husna (2009) Permainan yang menggunakan satu set peralatan monopoli yang terdiri dari papan permainan, bidak atau petak, dadu, kartu dana umum dan dana kesempatan, uang-uangan, kartu pembelian tanah, serta rumah-rumahan yang berwarna hijau, dan merah yang menandakan hotel.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli adalah permainan papan yang di dalamnya terdapat petak dimana setiap pemain dapat membeli sesuai harga yang tertera dan didalam permainan monopoli meliputi bisnis properti yang berupa aset bangunan dan tanah. Permainan ini menggunakan bidak, dadu, kartu tanah mainan, serta uang mainan.

3) Media Papan Ludo Kombinasi Monopoli (PALU KOMBIPOLI)

Media pembelajaran PALU KOMBIPOLI adalah media pembelajaran yang menggabungkan dua permainan dalam satu media pembelajaran. Media ini menggabungkan antara permainan ludo dengan permainan monopoli. Media ini di desain agar siswa lebih mudah dalam memahami materi bangun datar. Media ini menggunakan papan sebagai alasnya dan dibagi menjadi 4 bidang yaitu bidang warna merah, kuning, hijau, dan biru. Pada masing-masing bidang terdapat satu petak yang disebut rumah. Permainan

ini di mulai dari rumah dan berjalan searah jarum jam yang nantinya akan kembali ke rumah seperti awal permainan.

Pembuatan media PALU KOMBIPOLI menggunakan beberapa peralatan diantaranya papan, uang mainan, dadu, pion, serta kartu kesempatan dan dana umum. Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media PALU KOMBIPOLI antara lain dapat dimainkan lebih dari 3 orang, Mudah dibawa dan dipindahkan, Mudah dioperasikan, dan permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setalah menggunakan, sedangkan kekurangan Media PALU KOMBIPOLI diantaranya tidak bisa dimainkan secara perorangan, Pembuatan media ini membutuhkan waktu yang cukup lama, hanya dapat digunakan untuk melatih pemahaman konsep tentang bangun datar.

Rancangan Media PALU KOMBIPOLI	
	**Alat :** 1. Gunting 2. Lem bakar 3. Penggaris **Bahan :** 1. Perekat 2. Stiker 3. Kertas Buffalo 4. Pion dan dadu 5. Papan Catur 6. Pilok

Gambar 1. Rancangan Media Palu Kombipoli

B. Model Pembelajaran Teams *Game Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Game Tournament*

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Menurut Saco (Rusman, 2016:224) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kadang-kadang juga dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok).

Setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada siswa yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik. Artinya, dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pretest*. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain

bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

2. Tahapan-tahapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (Rusman, 2016) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki langkah-langkah (sintaks) sebagai berikut :

a. Tahap penyajian kelas *(class precentation)*

Bahan ajar dalam TGT 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 konsep-konsep atas upaya mereka sendiri.

Presentasi kelas dalam TGT berbeda dari pengajaran biasa sebab dalam presentasi tersebut harus jelas-jelas fokus pada unit TGT tersebut. Melalui cara ini, siswa menyadari bahwa mereka harus sungguh-sungguh memperhatikan presentasi kelas tersebut.

b. 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. Adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar. Secara lebih spesifik, tujuannya adalah untuk mempersiapkan semua anggota tim agar dapat mengerjakan kuis dengan baik.

c. *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 di diskusikan dalam kegiatan kelompok. Pada permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5-6 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama.

Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu, permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci jawaban diletakkan terbalik diatas meja

sehingga soal dan kunci jawaban tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian, pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya, soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.

Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil pekerjaan yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban benar atau penantang yang kali pertama memberikan jawaban yang benar.

Jika semua pemain menjawab salah, maka kartu akan dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan. Permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menetukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.

d. Penghargaan kelompok (*Team Recognition)*

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing masing anggota kelompok di dasarkan pada jumlah jumlah kartu yang diperoleh.

Jadi dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *cooperatif* tipe *Teams Games Tournament*: 1) Tahap penyajian kelas *(class precentation)*, 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), 3) *Games Tournament*, 4) Penghargaan kelompok (*Team Recognition)*.

Tabel 1. Perbedaan Fase *Teams Games Tournamant* dengan *Fase Teams Games Tournamant* Berbantuan Media Papan Ludo Kombinasi Monopoli

Fase *Teams Games Tournament*		**Fase *Teams Games Tournament* berbantuan media Palu Kombipoli**	
Tahap	**Aktivitas Siswa**	**Tahap**	**Aktivitas Siswa**
Tahap 1 Tahap penyajian kelas	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan	Tahap 1 Tahap penyajian kelas	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan
Tahap 2 Belajar dalam kelompok	Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang dan berdiskusi	Tahap 2 Belajar dalam kelompok	Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang dan berdiskusi
Tahap 3 Permainan	Siswa mulai memainkan permainkan yang sudah dipersiapkan oleh guru	Tahap 3 Permainan	Siswa bersama dengan kelompoknya memainkan media Palu Kombipoli untuk mengerjakan soal
Fase *Teams Games Tournament*		**Fase *Teams Games Tournament* berbantuan media Palu Kombipoli**	

Tahap	Aktivitas Siswa	Tahap	Aktivitas Siswa
Tahap 4 Pemberian penghargaan	Setelah siswa memainkan permainan, bersama dengan guru siswa menghitung perolehan skor yang diperoleh. Skor terbanyak akan diberikan penghargaan oleh guru.	Tahap 4 Pemberian Penghargaan	Setelah siswa bermain media Palu Kombipoli , bersama dengan guru siswa menghitung perolehan skor yang diperoleh. Skor terbanyak akan diberikan penghargaan oleh guru.

3. Keunggulan dan kelemahan model pembelajaran TGT

   Menurut Slavin (Muhammad, 2015) keunggulan dan kelemahan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

   a. Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada di dalam kelas tradisional.
   b. Meningkatkan perasaan/ persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
   c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
   d. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan non verbal), kompetesi yang lebih sedikit.
   e. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

f. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain

Sementara itu, kelemahan dari model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

a. Bagi Guru

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

b. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

C. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Ludo Kombinasi Monopoli

Teams Games Tournament adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi

kelompok, game dan diakhiri suatu tournamen. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan model yang cocok digunakan dalam pembelajaran matematika. Pada model pembelajaran ini melatih siswa untuk membangun kemampuan berpikir secara mandiri dan kritis serta melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan kelompok. *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya yaitu: a. Siswa tidak terlalu bergantung pada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, b. Siswa menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar bersama siswa lainnya, c. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena terdapat kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini, d. Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki beberapa kekurangan, namun peneliti berusaha memadukan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Papan Ludo Kombinasi Monopoli (PALU KOMBIPOLI) untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Magelang.

Pembelajaran matematika yang mulanya berlangsung secara konvensional dan mengakibatkan siswa pasif dalam pembelajaran, dengan adanya percobaan penemuan baru yang dilakukan peneliti diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa mengenai pembelajaran matematika yang dipadukan dengan media PALU KOMBIPOLI sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan guru dapat menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PALU KOMBIPOLI dalam proses belajar mengajar matematika

D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang sejenis yang dilakukan oleh Siti Era Harahap yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Tgt (*Team Games Tournament*) Siswa Kelas 5 Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi" bahwa ada pengaruh peningkatan hasil belajar melalui model *Team Games Tournament* pada mata pelajaran Ppkn di Sd Negeri 164525 Tebing Tinggi tahun pelajaran 2017/2018 .
2. Penelitian yang sejenis yang dilakukan oleh Fida Rahmantika Hadi yang berjudul "Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament)* dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Taman 3 Madiun" bahwa ada pengaruhpenerapan model TGT dalam pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Taman 3 Madiun tahun pelajaran 2016/2017.

3. Penelitian yang sejenis yang dilakukan oleh Asrin Nurul Izza yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun" bahwa ada pengaruh penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MIN Medan Maimun tahun pelajaran 2017/2018.

   Perbedaan dari penelitian tersebut adalah penelitian kali ini dilaksanakan di SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan mata pelajaran Matematika materi bangun datar dengan menggunakan media PALU KOMBIPOLI (.Papan Ludo Kombinasi Monopoli).

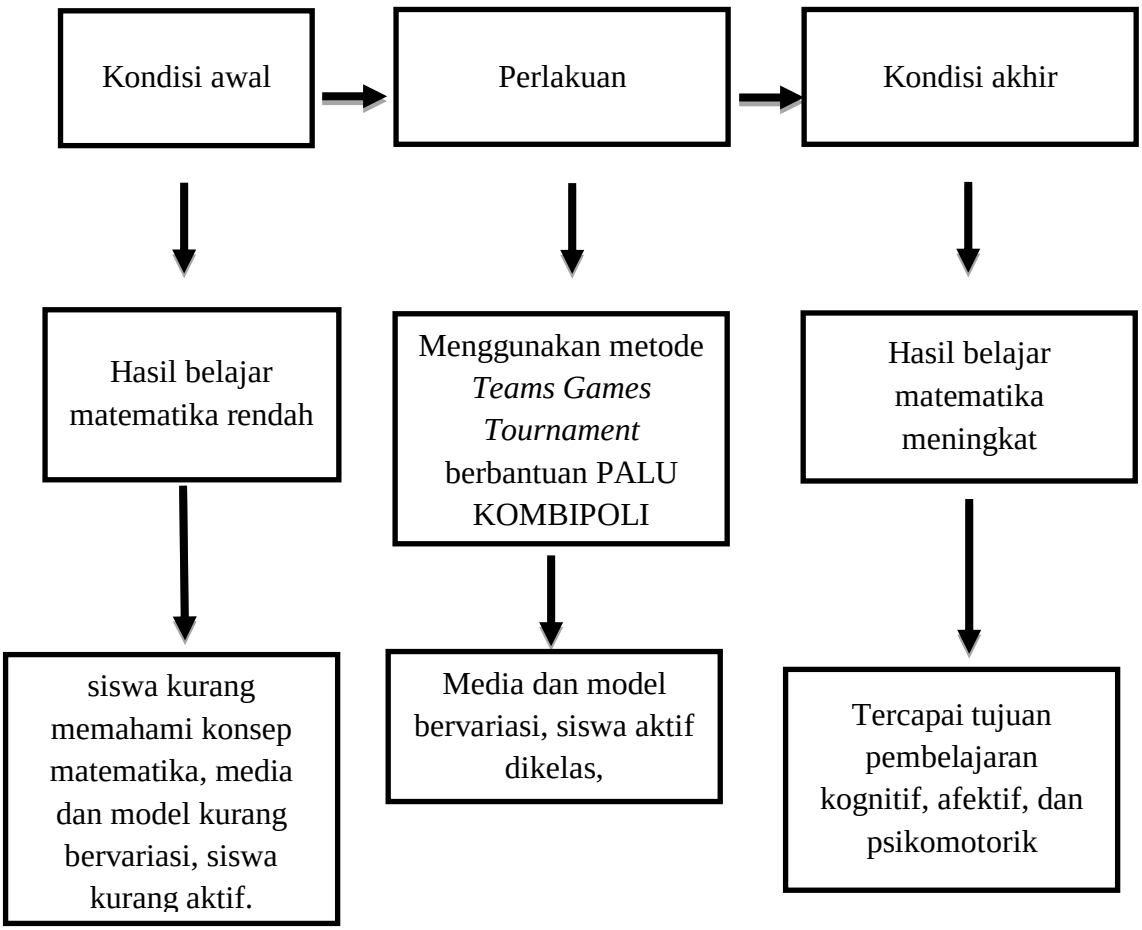
E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika materi bangun datar dirasakan oleh siswa sebagai sebuah pembelajaran yang sulit dipahami dan belum ada media inovasi untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Ada 70% nilai peserta didik yang belum mencapai standar nilai KKM.

Mengatasi kendala tersebut, diperlukan perubahan pada proses pengajaran yang belum inovatif, baik model maupun media pembelajaran. Dengan begitu salah satu model pembelajaran matematika materi bangun datar yaitu dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti akan menginovasikan pembelajaran dengan media yang bernama PALU KOMBIPOLI. PALU KOMBIPOLI adalah media yang menggabungkan antara permainan ludo

dengan permainan monopoli. Media ini di desain agar siswa lebih mudah dalam memahami materi bangun datar. Pada pembelajaran ini siswa akan dibentuk perkelompok, kemudian memainkan media tersebut, dengan adanya media PALU KOMBIPOLI tersebut peneliti berharap mempermudah siswa dalam memahami materi bangun datar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa akan lebih paham ketika siswa mempraktekkan langsung.

Berdasarkan uraian di atas, gagasan kerangka pikir tersebut bila disajikan akan tampak seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dari penelitian ini bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media PALU KOMBIPOLI terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kecamatan Bandongan Kabupaten Bandongan materi bangun datar

.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan model penelitian *One* Group *Pre Post Test Design*. *One Group Pre Post Test Design* ini hanya akan memberlakukan pengukuran awal dan pengukuran akhir. Menurut Sugiyono (2016) *design pretest posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. *One Group Pretest- Posttest Design*

Pretest	Perlakuan	*Posttest*
O1	X	O2

Keterangan :

O1 = Tes Awal atau *Pretes*t kelas IV

X = Model pembelajaran TGT bebantuan Media Palu Kombipoli

O2 = Tes Akhir atau *Posttes*t kelas IV.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu

a. Variabel terikat adalah variabel yang di pengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Matematika.
b. Variabel bebas adalah variabel mempengaruhi yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament* dan media PALU KOMBIPOLI.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian digunakan untuk mengetahui sifat sifat yang di definisikan dan diamati. Adapun Definisi Operasional Variabel Penelitian sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ludo Kombinasi Monopoli (PALU KOMBIPOLI)

   Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Adapun langkah-langkah pembelajaran TGT sebagai berikut: 1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*), 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), 3) permainan berbntuk turnamen (*game tournament*), 4) Penghargaan kelompok (teams *recognition*).

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil Belajar Matematika tingkat keberhasilan atau penguasaan seorang siswa terhadap bidang studi matematika setelah menempuh proses belajar mengajar. Hasil belajar Matematika dalam penelitian ini adalah hasil yang ingin dikembangkan dan dilihat dari hasil tes yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media PALU KOMBIPOLI. Hasil belajar dalam penelitian ini mengukur 1) menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga. 2) menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan individu yang menjadi sarana penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian adalah:

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel menurut Arifin (2011) sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniatur population*). Menurut Sugiyono (2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Pengambilan Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Trasan 1 yang berjumlah 20 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh.

Menurut Sugiyono (2006) teknik sampling jenuh yaitu teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Alasan menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi kurang dari 30, sehingga semua siswa dijadikan sampel.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Untuk mendapatkan hasil yang relevan, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

   Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode ini digunakan untuk memperoleh nilai Hasil Belajar Matematika kelas IV. Tes ini dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol, ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan atau penurunan Hasil Belajar Matematika setelah melalui kegiatan belajar mengajar setelah diberikan perlakuan.

2. Observasi

   Observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Cara yang paling efektif dalam menggunakan metode observasi adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Metode ini digunakan dalam penelitian bertujuan untuk mengamati secara langsung keaktifan pembelajaran matematika di dalam kelas dengan menggunakan metode pembelajaran .

3. Dokumentasi

   Dalam melaksanakan dokumentasi, peneliti melaksanakannya dengan cara mengumpulkann dokumen yang terkait dengan kegiatan

pendidikan, diantaranya: mengumpulkan RPP, evaluasi pembelajaran, nama siswa, data nilai, foto aktivitas pembelajaran yang berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Jadi instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan dalam menentukan atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam rangka menjawab permasalahan yang diteliti pada suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian:

1. Pedoman tes tertulis

   Pedoman ini digunakan peneliti untuk mengetahui perubahan hasil belajar matematika setelah diberikan perlakuan pembelajaran *Teams Games Tournament*. Tes akhir ini dilakukan setelah melaksanakan pembelajaran materi yang telah ditentukan dengan perlakuakan eksperimen yang berbeda. Tes awal dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik tanpa adanya perlakuan dan tes akhir ini dilakukan setelah melaksanakan pembelajaran materi yang telah ditentukan dengan perlakuan eksperimen yang berbeda. Dalam menguji sebuah instrumen peneliti menggunakan validasi isi yaitu derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Validasi isi berkenaan dengan isi dan format dari instrumen. Apakah instrumen tepat mengukur hal yang ingin diukur, apakah butir-butir pertanyaan telah mewakili aspek-aspek yang akan diukur. Berikut adalah kisi kisi dari lembar tes :

Tabel 3
Kisi-Kisi Instrumen Tes

No	Indikator Soal	Ranah	Bentuk Soal	No Butir
1	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi.	C1	PG	17, 22,24
2	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi.	C1	PG	1, 15, 25,
3	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang.	C1	PG	3, 16, 21
4	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang.	C1	PG	26, 27, 30
5	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan luas segitiga.	C1	PG	2,9, , 20
6	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling segitiga.	C1	PG	, 29
7.	Peserta didik mampu Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, dan segitiga).	C1	PG	, 11, 18,

2. Pedoman observasi

Pedoman ini digunakan untuk mengamati sejumlah kegiatan yang berkaitan dengan objek penelitian, diantaranya melihat keaktifan belajar siswa di dalam kelas dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Tabel 4. Instrumen Pedoman Observasi Guru

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Pembelajaran awal	a. Membuka pelajaran				
		b. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran				
2.	Pembelajaran kegiatan inti	a. Eksplorasi, elaborasi, konfirmasi hasil				

No.	Aspek	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
		b. Memberikan tugas rumah				
		c. Penarikan kesimpulan				
		d. Memberikan informasi materi selanjutnya dan menutup pembelajaran				
3.	Penguasaan materi ajar	a. Menguasai materi ajar dan dikaitkan dalam sehari-hari				
4.	Strategi pembelajaran	a. Menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT)				
5.	Pemanfaatan	a. Memanfaatkan media/ alat peraga				

Tabel 5. Instrumen Pedoman Observasi Siswa

No.	**Kedisiplinan (1-4)**	**Keberanian (1-4)**	**Ketepatan (1-4)**	**Keaktifan (1-4)**	**Minat dan Antusias (1-4)**	**Jml**
1.						
2.						
3.						
4.						
Dst						

Tabel 6. Rubrik Penilaian

Aspek	**Baik sekali**	**Baik**	**Cukup**	**Perlu Bimbingan**
	4	**3**	**2**	**1**
Keberanian	Selalu menunjukkan sikap tersebut	Siswa sering menunjukkan sikap tersebut	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut	Siswa tidak pernah menunjukkan sikap tersebut
kedisiplinan	Selalu menunjukkan sikap tersebut	Siswa sering menunjukkan sikap tersebut	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut	Siswa tidak pernah menunjukkan sikap tersebut
Keaktifan	Selalu menunjukkan sikap tersebut	Siswa sering menunjukkan sikap tersebut	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut	Siswa tidak pernah menunjukkan sikap tersebut
Ketepatan mengerjakan	Selalu menunjukkan	Siswa sering menunjukkan	Siswa kadang-	Siswa tidak pernah

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
	sikap tersebut	sikap tersebut	kadang menunjukkan sikap tersebut	menunjukkan sikap tersebut
Minat dan Antusias	Selalu menunjukkan sikap tersebut	Siswa sering menunjukkan sikap tersebut	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap tersebut	Siswa tidak pernah menunjukkan sikap tersebut

Skor total = Keaktifan + Keberanian + ketepatan + Keaktifan + Keberanian + Kedisiplinan + Minat dan

3. Pedoman dokumentasi

Pedoman wawancara yaitu alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Adapun dokumentasi yang mendukung penelitian ini antara lain RPP, evaluasi pembelajaran, nama siswa, data nilai, foto aktivitas pembelajaran yang berlangsung.

G. Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen

Langkah selanjutnya yang dilakukan setelah uji coba instrumen tes, yaitu menganalisis hasil uji coba instrumen. Hal-hal yang dianalisis mencakup:

1. Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan seberapa baik suatu instrumen digunakan untuk mengukur konsep yang seharusnya. Menurut Arifin (2010) validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen atau alat ukur, maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan di ukur. Validitas yang digunakan pada

penelitian ini adalah validitas konstruk (*construct validity*). Dimana untuk menguji validitas kontruk, digunakan pendapat ahli (*judgement expert*). Para ahli diminta pendapatnya tentang intrumen yang telah disusun. Validitas dilakukan oleh 2 orang ahli, yaitu:

a. Validator 1 : Aditia Eska Wardana, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang
b. Validator 2 : Siti Fasikhatun Nasikah, S.Pdi selaku wali kelas IV MI Nurul Islam Munggasari

Setelah mendapatkan persetujuan dari ahli apakah instrumen sesuai, kemudian dilanjutkan dengan uji coba instrumen. Soal uji coba instrumen diuji cobakan pada kelas IV diluar sampel. Soal uji coba instrumen berjumlah 30 item dengan jumlah siswa 20 anak. Setelah diperoleh data nilai hasil uji coba soal, maka dilakukan uji validitas berbantuan *SPSS (Statistical Product and Sevice Solution)* versi 25 untuk mengetahui koefisien korelasi tiap item (Irwanto, 2012). Ketentuan pengambilan keputusan dengan menggunakan batasan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal dinyatakan tidak valid. Berdasarkan hasil uji coba soal yang terdiri dari 30 item, diperoleh 20 butir soal valid dan 10 butir soal tidak valid. Uji validitas dengan menu *analyze – correlate – biarate* (korelasi). Hasil dari item-item soal soal baik yang valid maupun yang tidak valid akan disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 7 Hasil Validasi Butir Soal Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Item		Keterangan
			R hitung	R tabel	
3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga 4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi	6	0,178	0,444	**Valid**
		7	0,379	0,444	**Tidak Valid**
		17	0,511	0,444	**Valid**
		22	0,726	0,444	**Valid**
		24	0,631	0,444	**Valid**
	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi	1	0,622	0,444	**Valid**
		5	-0,55	0,444	**Tidak Valid**
		8	0,675	0,444	**Valid**
		15	0,695	0,444	**Valid**
		25	0,647	0,444	**Valid**
	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan luas persegi panjang	3	0,600	0,444	**Valid**
		16	0,431	0,444	**Tidak Valid**
		21	0,108	0,444	**Tidak Valid**
	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan keliling persegi panjang	12	0,023	0,444	**Tidak Valid**
		13	-0,209	0,444	**Tidak Valid**
		26	0,647	0,444	**Valid**
		27	0,663	0,444	**Valid**
		30	0,734	0,444	**Valid**
	Peserta didik mampu menganalisis cara menghitung dan menentukan luas segitiga	2	-0,065	0,444	**Tidak Valid**
		9	0,505	0,444	**Valid**
		19	0,072	0,444	**Tidak Valid**
		20	0,568	0,444	**Valid**
	Peserta didik mampu menganalisis	10	0,718	0,444	**Valid**
		14	0,541	0,444	**Valid**
		28	0,000	0,444	**Tidak Valid**

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Item		Keterangan
			R hitung	R tabel	
	cara menghitung dan menentukan keliling segitiga	29	0,751	0,444	**Valid**
	Peserta didik mampu Menyelesaikan permasalahan yang melibatkan keliling dan luas daerah (persegi, persegi panjang, dan segitiga)	4	-0,158	0,444	**Tidak Valid**
		11	0,537	0,444	**Valid**
		18	0,796	0,444	**Valid**
		23	0,600	0,444	**Valid**

2. Reliabilitas

Menurut Syaifuddin (2013) Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reability*, suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki tingkat reabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel. Reliabilitas instrument pada penelitian ini dihitung menggunakan rumus *Cornbach Alpha* dengan bantuan program *SPSS.25.0 for windows* menggunakan menu analyze-scale-realibility analysis.

Tabel 8. Hasil Realibilitas Butir Soal Pilihan Ganda

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0.743	31	sangat tinggi

Hasil uji realibilitas soal pilihan ganda diperoleh hasil sebesar 0, dengan N sejumlah 31 pada taraf signifikan 0,006 maka butir soal

tersebut dinyatakan reliabel karena hasil cronbach alpha lebih besar dari 0,06.

H. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Dalam tahapan ini peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Observasi di SD Negeri Trasan 1 yang akan dijadikan lokasi penelitian. Studi literatur mengenai materi apa yang akan diajarkan dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika
b. Menetapkan standar kompetensi, kompetensi dasar serta pokok bahasan dan sub pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian.
c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Penelitian (RPP) sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
d. Mempersiapkan bahan ajar dan materi ajar.
e. Membuat kisi-kisi instrumen
f. Membuat instrumen penelitian berbantuk tes dan lembar observasi
g. Membuat kunci jawaban
h. Melakukan uji coba instrumen penelitian di luar wilayah sampel.
i. Menganalisis item-item soal dengan cara menguji validitas, reliabilitas untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik.

2. Pelaksanaan penelitian

Tahap pelaksanaan yang dilakukan pertama pemberian soal *pretest* terhadap kelas control dan kelas eksperimen dengan soal yang sama, tahap

selanjutnya pemberian *treatment*, tahap *treatment* akan dilakukan selama 4 kali untuk. Setelah tahap siswa akan mengerjakan soal *postest* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai pecahan senilai.

3. Analisis Data

Tahap analisis data yang dilakukan adalah pengumpulan data kuantitatif berdasarkan pengolahan dan analisis hasil nilai *pretest* dan *postest* siswa terkait materibangun datar.

4. Pembuatan Kesimpulan

Tahap pembuatan kesimpulan adalah pemahaman akhir dan pembuktian dari hipotesis yang telah dirumuskan.

I. Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian sehingga diperoleh sebuah kesimpulan. Penelitian ini menggunakan beberapa metode berikut ini :

1. Uji Prasyarat Analisis
   a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah kedua kelompok berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan adalah analisis menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan berbantuan program *SPSS.25.0 for windows.* Sugiyono (2016) menyebutkan bahwa bila hasil

pengujian tidak signifikan pada taraf 5%, artinya semua data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, maka tahap selanjutnya adalah uji kesamaan dua variabel atau uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data atau sampel yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas varian dapet menggunakan IBM SPSS 25. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikan dari hasil perhitungan. Jika sig > 0,05 → Ho diterima, artinya varian dari populasi data adalah sama (homogen) dan jika sig < 0,05 → Ho ditolak , artinya varian dari populasi data adalah tidak sama (tidak homogen)

c. Uji linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang signifikan atau linier. Uji linieritas dilakukan dengan bantuan program aplikasi IBM SPSS 25. Berdasarkan uji linieritas dengan bantuan program tersebut nantinya akan diketahui nilai *Deviation From Linierity*.

2. Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan analisis uji-t yaitu uji *paired sample t-test*. Uji paired *sample t-tes* dilakukan dengan berbantuan komputer program *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) V.25.

Ho *diterima* apabila Sig > 0,005 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$

Ha *ditolak apabila* Sig < 0,005 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$

J. Jadwal Penelitian

Tabel 9. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	Tahap persiapan penelitian							
	a. Penyusunan dan pengajuan proposal							
	b. Pengajuan proposal							
	c. Perijian penelitian							
2.	Tahap pelaksanaan							
	a. Pengumpulan data							
	b. Analisis data							
3.	Tahap penyusunan laporan							

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ludo Kombinasi Monopoli (PALU KOMBIPOLI) siswa kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kabupaten Magelang materi Bangun Datar. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai rata-rata sebelum dilakukan treatment atau perlakuan (pretest) adalah 52,25, sedangkan nilai rata-rata setelah perlakuan (*treatment*) adalah 80,75. Sehingga selisih nilai yang diperoleh signifikan yaitu 28,5. Serta didapatkan nilai signifikan dari Uji *Paired Sampel T Test* 0.000 < 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Papan Ludo Kombinasi Monopoli (PALU KOMBIPOLI) terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri Trasan 1 Kabupaten Magelang, penelitian memberikan saran-saran yang membangun untuk pendidik dan peneliti selanjutnya. Adapun saran sebagai berikut :

1. Bagi guru

   Guru sebaiknya memiliki keterampilan dan pengetahuan akan model pembelajaran yang inovatif dan selalu memberikan variasi pada

kegiatan pembelajaran sehingga mampu meminimalkan rasa bosan pada siswa.

2. Bagi siswa

   Siswa diharapkan mampu mengikuti rangkaian pembelajaran dengan aktif dan mendapatkan hasil yang maksimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Peneliti diharapkan dapat menggunakan media dan model pembelajaran yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, C. N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Flash Book.

Arifin, Z. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Alfabeta.

Azhar, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Rajawali pers.

Hamzah, ali dan muhlisrini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Raja Grafindo Persada.

Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya.

_____. 2012. *Model pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya.

Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Keakraban*. Andi.

Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Raja Grafindo Persada.

Kurniawan, D. 2011. *Pembelajaran Terpadu: Teori, praktik dan penilaian*. Pustaka Cendikia Utama.

Muhammad, F. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif* (H. Nur (ed.)). AR-RUZ Media.

Muhsetyo. 2008. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Universitas Terbuka.

Munadhi, Y. 2008. *Media Pembelajaran;,Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.

Nana Sudjana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.

Rahmantika Fida. 2016. *Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Taman 3 Madiun" Pelajaran 2016/2017".*

Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali pers.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

_____. 2013. *Metode Penelitian Manajemen Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Penelitian Tindakan,Penilaian Evaluasi*. Alfabeta CV.

_____. 2015. *Metode Penelitian Manajemen Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Penelitian Tindakan, Penelitian Evaluasi*. Alfabeta CV.

Suwangsih, E. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. UPI.

Syaifuddin. 2013. *Realibilitas dan Validitas*. Pustaka belajar.