

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PADA MURID KELAS V SD INPRES NO.181
PATTOPAKANG KECAMATAN MANGARABOMBANG KABUPATEN
TAKALAR**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Progran Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar**

Oleh

**SUTRIANI INDA LESTARI
10540 9107 14**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2019**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **SUTRIANI INDA LESTARI**
NIM : 10540 9107 14
Jurusan : Pendidikan Guru sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Game Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Kelipatan SD Impres No. 181 Pattopakang Kecamatan Manggala Timur Kabupaten Takalar

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juni 2019

Ditetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Sukmawati, M.Pd.


Dr. Hasaruddin Hafid, M.Ed.

Mengetahui :

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Prodi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM: 1148913



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

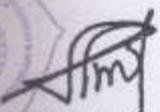
Skripsi atas nama **SUTRIANI INDA LESTARI**, Nim. **10540 9107 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 091 Tahun 1440 H/2019 M, tanggal 13 Syawal 1440 H/ 17 Juni 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 17 Juni 2019.

13 Syawal 1440 H
Makassar,
17 Juni 2019 M

Panitia Ujian :

- | | | |
|--------------------|--------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum : | Prof. Dr. H. Abd. Rahman-Rahim, M.M. | (.....) |
| 2. Ketua : | Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris : | Dr. Basarullah, M.Pd. | (.....) |
| 4. Penguji : | 1. Dr. Basarullah, M.Pd. | (.....) |
| | 2. Dr. Sukmawati, M.Pd. | (.....) |
| | 3. Dr. Hasaruddin Hafid, M.Ed. | (.....) |
| | 4. Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Si. | (.....) |

Disahkan oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM : 660 934

MOTO DAN PERSEMBAHAN

*“Belajar memang melelahkan namun lebih melelahkan
jikalau saat ini tidak belajar”*

Ilmu adalah hal yang sangat penting
dalam kehidupan.

Ketahuiilah bahwa menuntut ilmu itu
adalah ibadah.

Allah SWT sangat mencintai orang-
orang yang berilmu yang didasarkan
atas iman akan diangkat derajatnya
oleh Allah SWT.

*Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku
sebagai seorang anak atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibundaku (Surnawati) dan
ayahandaku (Alm.Syamsir), saudara-saudariku, serta keluargaku yang senantiasa
mendoakanku. Dan sahabat yang selalu setia menemani saat suka maupun duka.*

ABSTRAK

SUTRIANI INDA LESTARI. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr.Sukmawati,M.Pd dan Pembimbing II Dr.Hasaruddin Hafid,M.Ed.

Penelitian ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar . Kajian penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui hasil belajar matematika SD Inpres No.181 Pattopakang tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams game Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen semu (True Experimental Design). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar yang berjumlah 62 siswa. Dalam pengambilan sampel digunakan teknik sample random sampling , dengan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes tulis. Instrumen penelitian berupa tes untuk mengukur hasil belajar. Instrumen soal sebelum digunakan untuk menjaring data dan untuk mendapatkan data yang objektif, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas. Setelah data yang terkumpul kemudian dianalisis yang akan digunakan untuk uji Manova.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) terhadap hasil belajar hal ini dibuktikan dengan Rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 76,80, rata-rata nilai hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 70,80. Perbandingan nilai *N-Gain* kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu 0,59 dengan 0,51, selisih *N-Gain* kedua kelas tersebut sebesar 0,08. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh data thitung sebesar 2,68 sedangkan ttabel sebesar 2,02, perbandingan tersebut menunjukkan ($2,68 > 2,02$) berarti H_0 diterima. Artinya hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar lebih tinggi menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT dari pada strategi pembelajaran ekspositori.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar matematika.

KATA PENGANTAR

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas karunia dan nikmat-Nya. Jika ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang ketika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Surnawati dan Alm.Syamsir yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemani dengan canda, kepada Dr. Sukmawati,M.Pd dan Dr.Hasaruddin Hafid,M.Ed selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan laporan hingga selesainya skripsi ini.

Tidak juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. H. Abd Rahman Rahim, MM. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib,S.Pd.,Pd,Ph.D. Selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar dan Aliem Bahri,S.Pd,M.Pd Ketua Jurusan dan Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Ibu Dosen pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bekal dan ilmu pengetahuan selama mengikuti pendidikan.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Staf SD Inpres No.181Pattopakang yang memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuanganku yang selalu menemani dalam suka dan duka, sahabat-sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2014 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri sendiri pribadi penulis. Aamiin

Makassar, Juni 2019

Sutriani Inda Lestari



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Masalah	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Landasan Teori	8
B. Kerangka Pikir.....	45
C. Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	48
B. Desain Penelitian	48

C. Prosedur Penelitian.....	49
D. Tempat dan Waktu Penelitian	50
E. Variabel Penelitian dan Definisi Penelitian	50
F. Populasi dan Sampel	53
G. Instrumen Pengumpulan Data	55
H. TeknikPengumpulan Data	56
I. TeknikAnalisis Data	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Proses Penelitian	62
B. Hasil Penelitian	65
C. Pembahasan Hasil Penelitian	67
D. Keterbatasan Peneliti	69

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan salah satu indikator penentu kemajuan suatu bangsa, semakin baik tingkat pendidikan suatu bangsa maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Sehingga, antara pendidikan dan kemajuan suatu bangsa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendiknas, 2003: 2).

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan-tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Kemendiknas, 2003: 3).

Kurikulum sebagai pedoman harus seragam agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi dan bahan pelajaran antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lain sehingga perlu diberlakukan kurikulum yang sifatnya nasional. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 atau tematik.

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah bahwasan Kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah mencakup Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA), dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK).

Pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI.

Dalam kurikulum 2013 diungkapkan bahwa kompetensi lulusan dalam bidang studi matematika adalah mengusung adanya peningkatan dan keseimbangan soft skills dan hard skills yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam bidang matematika. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 setara dengan proses ilmiah, oleh karenanya kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik

berbasis pada konsep, teori dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Permendikbud No. 81 A tahun 2013 dijelaskan bahwa proses pembelajaran berdasarkan pendekatan saintifik terdiri dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi (mengolah informasi) dan mengkomunikasikan.

Kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam standar proses pembelajaran kurikulum 2013 adalah kemampuan komunikasi, sedangkan dalam NCTM standar kemampuan siswa salah satunya adalah kemampuan komunikasi matematis siswa. Hal ini diperkuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya No. 64 tahun 2013 dipaparkan bahwa dalam kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan mengkomunikasikan gagasan matematika dengan jelas. Salah satu tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan siswa mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain terhadap objek matematika yang dipelajarinya.

Tujuan pendidikan matematika yang telah dijelaskan di atas, dapat tercapai apabila pelaksanaan pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan dengan baik. Pembelajaran yang baik merupakan usaha guru, pihak sekolah, serta *stakeholders* (pemangku kepentingan) dalam menyusun dan merancang proses pembelajaran yang akan disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru matematika di SD Inpres No.181 Pattopakang atas nama Ibu Suwarni S.Pd pada tanggal 03 September 2018, diketahui bahwa pihak sekolah khususnya guru kelas sebagai guru matematika telah berusaha meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Usaha yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yaitu

menerapkan metode pembelajaran yang menarik seperti metode ceramah, metode penugasan, dan metode tanya jawab.

Namun dari usaha yang telah dilakukan guru dan pihak sekolah, hasil yang diperoleh masih belum maksimal. Hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa di kelas yang menunjukkan masih terdapat siswa yang berbincang-bincang saat guru menjelaskan materi. Siswa cenderung bosan karena pembelajaran belum mengandung unsur permainan. Siswa belum diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya karena pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa kurang bekerja sama yang positif dalam menyelesaikan tugas karena tugas berbentuk individu. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena asyik dengan mainan yang dimilikinya. Pembelajaran di kelas tidak kondusif dan kurang aktif. Hasil belajar matematika yang diperoleh rendah.

Studi dokumentasi yang dilakukan di SD Inpres No.181 Pattopakang, menunjukkan pada tanggal 03 September 2018 bahwa hasil belajar *mid* semester ganjil kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1.1 Nilai *Mid* Semester Ganjil Siswa Kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Mata Pelajaran Matematika tahun ajaran 2018/2019

Kelas	KKM	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Jumlah siswa	Persentase ketuntasan	Persentase ketidak tuntas
VA	65	15	16	31	48,4%	51,6%
VB	65	13	18	31	41,9%	58,1%

(Sumber: TU SD Inpres No.181 Pattopakang tahun ajaran 2018/2019)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata persentase kelulusan siswa kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang pada mata pelajaran Matematika masih sangat rendah.

Permasalahan di atas, diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu guru mengkolaborasikan antara model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa.

Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga partisipasi dan hasil belajar siswa meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa adalah model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Komalasari (2014: 67) menyatakan bahwa TGT merupakan model yang mudah untuk diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

Taniredja (2014: 72-73) menyatakan bahwa salah satu kelebihan TGT adalah menambah motivasi belajar siswa dan materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam. Penerapan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran matematika memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran yang diterapkan guru terhadap hasil belajar

matematika siswa, namun masih perlu dibuktikan secara ilmiah. Hal ini yang memotivasi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar matematika SD Inpres No.181 Pattopakang tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams game Tournament*?
2. Bagaimana hasil belajar matematika SD Inpres No.181 Pattopakang tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori?
3. Apakah hasil belajar matematika SD Inpres No.181 Pattopakang tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams game Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar matematika SD Inpres No.181 Pattopakang tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams game Tournament*
2. Hasil belajar matematika SD Inpres No.181 Pattopakang tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori

3. Hasil belajar matematika SD Inpres No.181 Pattopakang tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams game Tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan diadakan penelitian ini dapat bermanfaat bagi.

1. Siswa

Penerapan pembelajaran matematika dengan model *cooperative learning* tipe TGT merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dan diharapkan agar guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Inpres No.181 Pattopakang.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran. Pemahaman peneliti tentang model *cooperative learning* tipe TGT juga semakin luas.

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Landasan Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Manusia dilahirkan dan hidup untuk memperoleh pemahaman dan wawasan yang baru setiap saatnya. Cara untuk memperoleh hal tersebut manusia harus terus belajar, sampai akhir hayatnya. Gagne, Berliner, dan Hilgard (dalam Hanafiah dan Suhana, 2010: 7) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang diakibatkan karena sebuah pengalaman.

Hamalik (2008: 29) menyatakan belajar bukan merupakan tujuan melainkan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan. Artinya belajar tidak mudah untuk didapatkan karena membutuhkan suatu proses, yang meliputi beberapa interaksi. Burton (dalam Susanto 2014: 3) menyatakan bahwa belajar berarti sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Komalasari (2014: 2) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Artinya proses perubahan disini meliputi semua aspek baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara bertahap.

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini saling terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan definisi belajar menurut para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan baik itu dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dilakukan secara sadar dan bertahap untuk menambah wawasan serta pengalaman seseorang. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, contohnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar seharusnya dilakukan sepanjang hayat, karena hakikatnya kita belajar mulai dari bayi hingga akhir hayat.

b. Teori Belajar

Teori belajar merupakan sebuah landasan yang mendasari terjadinya suatu proses pembelajaran. Banyak teori yang berkaitan dengan belajar. Masing-masing teori memiliki pandangan dan kekhasan tersendiri.

Susanto (2013: 96) menyatakan bahwa teori konstruktivisme dalam pembelajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya.

Yaumi (2013: 28-35) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut:

- 1) Teori belajar behaviorisme

Belajar menurut kaum behaviorisme adalah perubahan dalam tingkah laku yang dapat diamati dari hasil hubungan timbal balik antara guru sebagai pemberi stimulus dan murid sebagai respon tindakan stimulus yang diberikan.

2) Teori pemrosesan informasi

Teori pemrosesan informasi memandang belajar sebagai suatu upaya untuk memproses, memperoleh, dan menyimpan informasi melalui memori jangka pendek dan memori jangka panjang yang terjadi dalam diri siswa.

3) Teori skema dan muatan kognitif

Teori skema pertama kali dicetuskan oleh Piaget pada tahun 1926, teori ini membahas proses belajar yang melibatkan asimilasi, akomodasi, dan skemata.

4) Teori belajar *situated*

Pandangan umum tentang teori ini adalah jika kita membawa siswa pada situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan orang lain, saat itulah terjadi proses belajar.

5) Teori belajar konstruktivisme

Belajar dalam pandangan konstruktivisme benar-benar menjadi usaha individu dalam mengonstruksi makna tentang sesuatu yang dipelajari.

Suprijono (2013: 16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

(1) Teori perilaku

Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme. Dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (*stimulus*) dan balas (*respond*).

(2) Teori belajar kognitif

Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otak.

(3) Teori belajar konstruktivisme

Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Bersumber pada teori-teori di atas, peneliti menggunakan teori konstruktivisme sebagai landasan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena pembelajaran yang dilaksanakan merupakan pembelajaran kooperatif. Teori konstruktivisme menghendaki bahwa pengetahuan siswa dibentuk sendiri oleh setiap individu dan pengalaman yang merupakan kunci dari belajar bermakna yang didapatkan oleh siswa dari hasil belajar kelompok atau bersama. Pentingnya interaksi sosial menjadikan siswa mampu membangun pengalaman menjadi pengetahuan yang bermakna.

c. Hasil Belajar

Belajar yang dilakukan secara bertahap akan menghasilkan suatu perubahan pada diri individu. Susanto (2014: 5) memaknai hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Artinya hasil belajar

tidak hanya dipandang pada aspek pengetahuan saja, melainkan seluruh aspek dari kegiatan belajar.

Suprijono (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar yang diperoleh akan lebih bermakna bila diimplementasikan kedalam sikap, keterampilan, nilai-nilai kehidupan sehari-hari.

Kunandar (2013: 62) menyatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Artinya hasil belajar yang diperoleh merupakan usaha seseorang setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar. Supardi (2015: 2) mendefinisikan hasil belajar sebagai tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan dapat dilihat dari kebiasaan, sikap, dan penghargaan.

Bloom (Suprijono, 2013: 6) mendefinisikan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.

Berdasar pada definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang berupa kemampuan baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar dalam penelitian ini memfokuskan pada ranah kognitif yaitu pada kata kerja operasional menjelaskan dan menghitung.

2. Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar cenderung dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar secara instruksional dilakukan oleh seorang guru. Istilah pembelajaran masih tergolong baru dalam dunia pendidikan, kata pembelajaran lahir semenjak Undang-undang No. 20 Tahun 2003 (2003: 3) yang menyatakan pembelajaran sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. (Kemendiknas, 2003: 3)

Sutikno (2014: 12) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Artinya peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran.

Masitoh (2009: 8) menyatakan bahwa dalam pembelajaran terdapat interaksi siswa dan guru, melibatkan unsur-unsur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Artinya proses pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh pendidik, namun juga interaksi siswa dan guru mempengaruhi proses belajar sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna. Susanto (2014: 19) pembelajaran diambil dari kata “ajar” ditambah

awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata pembelajaran, yang artinya sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar.

Berlandaskan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang dan diupayakan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan interaksi siswa dan guru yang tercipta menentukan kualitas pembelajaran sehingga siswa dapat menerima informasi dan pemahaman dengan mudah. Pembelajaran yang bermakna dapat tercipta melalui pendekatan, model, metode, maupun strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi.

3. Model Pembelajaran

Terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, kondusif, dan menyenangkan merupakan usaha guru dalam merancang, menerapkan, serta mengevaluasi model, metode, dan teknik pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang direncanakan haruslah sistematis dan sesuai dengan kemampuan siswa.

Joyce dan Weil (Sagala 2013: 176) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Artinya model pembelajaran yang digunakan guru mencakup

seluruh gambaran komponen-komponen dalam proses belajar. Suprijono (2013: 46) model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Model pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran guna memberikan pengalaman dan pengetahuan yang bermakna bagi siswa, sehingga memudahkan guru dalam mentransfer ilmu dan mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran di sekolah dasar sangat beraneka ragam, artinya guru bebas memilih model pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk mencapai tujuan pendidikannya agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berlandaskan definisi model pembelajaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu konsep atau pola pembelajaran yang disusun secara sistematis, didalamnya terdapat komponen-komponen yang mendukung proses pembelajaran seperti desain materi-materi instruksional, tujuan pembelajaran, dan memandu proses pembelajaran di ruang kelas sehingga dapat dicapai perubahan spesifik pada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*.

Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran matematika di SD Inpres No.181 Pattopakang khususnya kelas V terlihat siswa kurang bekerja sama dalam memecahkan masalah dan cenderung individual sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai KKM. Oleh karena itu, dengan menerapkan model *cooperative learning* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sosial serta hasil belajar siswa.

4. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kondisi sosial sehingga membelajarkan siswa untuk terampil hidup bersama dengan siswa lain yang berbeda. *Cooperative learning* mengilustrasikan gambaran dari kehidupan sehari-hari, yang artinya kita tidak dapat hidup sendiri, dan membutuhkan orang lain.

Isjoni (2016: 15-16) menyatakan bahwa *cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Slavin (Isjoni 2016: 15) *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4 sampai 5 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Artinya sistem belajar dan bekerja dalam kelompok dapat menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran. Bern dan Erickson (dalam Komalasari 2014: 62)

mengemukakan bahwa *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan belajar dalam kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok baik secara individu maupun secara kelompok (Slavin, 2015: 81).

Hosnan (2014: 234) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Bekerja sama dalam kelompok merupakan poin penting dalam *cooperative learning*. Sanjaya (2014: 242) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas, yang dimaksud dengan *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dalam bentuk kelompok kecil yang saling bekerja sama sehingga melatih kemampuan individu serta sosial agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. *Cooperative learning* merupakan miniatur dari kehidupan sehari-hari, dimana siswa saling bekerja sama antar teman, saling bertukar pendapat, dan saling menghargai sebuah perbedaan.

b. Tipe-tipe Model *Cooperative Learning*

Pengembangan model *cooperative learning* saat ini semakin bervariasi. Para ahli mencoba berkreasi dan berinovasi menciptakan model pembelajaran

lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna. Terdapat banyak tipe pada model *cooperative learning* yang coba dijelaskan oleh para ahli. Komalasari (2014: 62) model-model pembelajaran kooperatif meliputi yaitu *Number Head Together* (NHT), *Cooperatif Script*, *Group Investigation*, *Think Pair Share* (TPS), *Jigsaw*, *Snow Ball Throlling*, *Teams Games Tournament* (TGT), *Think-Talk-Writte* (TTW) dan *Two Stay Two Stray* (TS-TS).

Slavin (2015: 104) membagi model-model pembelajaran kooperatif menjadi beberapa tipe yaitu; *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Teams Game Tournament* (TGT), *Teams Assisted Individualization* (TAI), *Cooperative Integrated Reading dan Composition* (CIRC), *Group Investigation*, *Co-Op Co-Op*, *Jigsaw*, *Complex Instruction*, dan *Learning Together, Structure Dyadic Methods*.

Huda (2014: 196) membagi pembelajaran kooperatif kedalam pendekatan kolaboratif yaitu *Teams Games Tournament* (TGT), *Teams Assisted Individualization* (TAI), *Student Teams Achievement Division* (STAD), NHT, *Jigsaw*, TPS, TS-TS, *Role Playing*, *Pair Check*, dan *Cooperatif Script*. Iru dan Arihi (2012: 55-69) membagi tipe-tipe *cooperative learning*, yaitu: *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Number Head Together* (NHT), *Think Pair Share* (TPS), Tim Ahli (*Jigsaw*), *Teams Games Tournament* (TGT), *Mind Mapping*, *Example Non Example*, *Think Talk Write*, dan Investigasi Kelompok.

Model *cooperative learning* memiliki banyak jenis atau tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. Model *cooperative learning* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia siswa. Model

pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal itu sesuai permasalahan yang peneliti temui, bahwa pembelajaran matematika di SD Inpres No.181 Pattopakang masih menjadi pelajaran yang tidak disenangi siswa. Siswa juga kurang bekerja sama positif dalam menyelesaikan tugas, maka dari itu melalui TGT diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

5. Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian TGT

TGT merupakan salah satu tipe dari model *cooperative learning*. Secara umum TGT hampir sama dengan STAD, yang membedakannya yaitu jika STAD menggunakan kuis-kuis individu sedangkan TGT menggunakan *game* akademik yang berbentuk turnamen.

Slavin (2015: 163) mengemukakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan sama. Huda (2014: 116-117) menyatakan bahwa TGT merupakan salah satu model kooperatif fokus pada kemampuan siswa, siswa lebih menikmati suasana turnamen dan persaingan menjadi lebih *fair*.

Tampubolon (2014: 100) menyatakan bahwa model kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran dengan pola permainan. TGT sesuai dengan hakikat siswa SD yang masih menyenangi permainan sebagai pengalaman yang bermakna. Saco (dalam Rusman 2013: 224) dalam TGT siswa

memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim kelompok masing-masing.

Melalui uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan yang berupa *game* turnamen sehingga siswa lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, kemampuan akademik siswa meningkat melalui *game* akademik, serta mengembangkan tanggung jawab individu sebagai perwakilan kelompok. TGT menjadikan siswa lebih percaya diri, berani, dan antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung.

b. Komponen Penting dalam TGT

Aktivitas dalam TGT yaitu permainan dengan rancangan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok memungkinkan siswa belajar dengan rileks, selain itu juga dapat menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, persaingan yang sehat, serta melibatkan siswa secara aktif. Agar model TGT dapat berjalan sesuai tujuan, maka yang perlu diperhatikan adalah komponen-komponen dalam pelaksanaannya, yaitu:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi pembelajaran. Siswa diharapkan memperhatikan materi yang disampaikan guru karena merupakan bahan untuk kerja sama kelompok pada saat *game*. Skor *game* individu menentukan skor kelompok. Penyajian pembelajaran bisa dengan pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipimpin guru.

2) Pembentukan kelompok (tim)

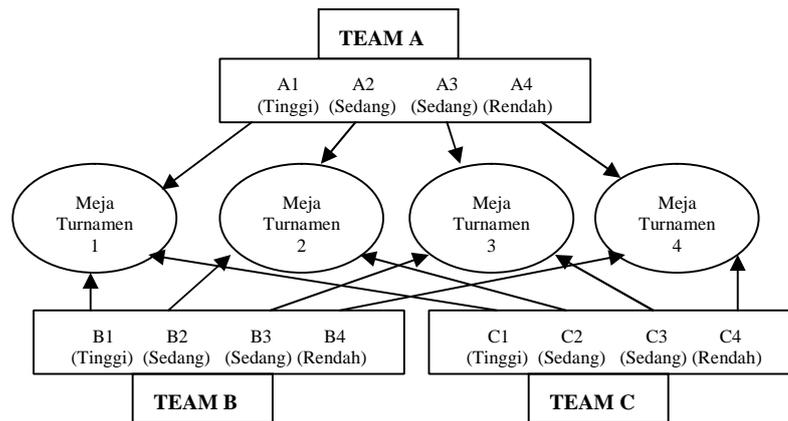
Kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang berbentuk heterogen. Karena dalam satu kelompok bisa berbeda dari prestasi siswa, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Kelompok berfungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman sejawat dan untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik dan pada saat *game* (Komalasari, 2014: 68)

3) Game

Game terdiri dari beberapa pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas oleh guru dan pelaksanaan kerja tim atau kelompok. *Game* tersebut dimainkan di atas meja, anggotanya merupakan perwakilan dari masing-masing kelompok. Siswa mengambil kartu bernomor, kemudian harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang telah diambilnya. Kemudian pemain diperbolehkan menentang jawaban masing-masing.

4) Turnamen

Kompetisi yang dilakukan siswa berupa turnamen sehingga partisipasi anggota kelompok sangat dibutuhkan. Slavin (2015: 166) menyatakan bahwa turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan penyajian kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen, tiga siswa yang memiliki prestasi tinggi akan ditempatkan di meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.



Gambar 2.1 Penempatan pada Meja Turnamen

5) Penghargaan kelompok (*team recognize*)

Setelah melakukan turnamen, guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim mendapatkan sertifikat atau hadiah jika rata-rata skor mencapai kriteria yang telah ditentukan. Komalasari (2011: 68) menyatakan bahwa tim mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30-40.

Aturan permainan dalam TGT menurut Slavin (2015: 173-174) yaitu pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja turnamen dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen. Acaklah nomor-nomorinya supaya para siswa tidak bisa tahu mana saja “atas” dan yang “bawah”. Mintalah salah satu siswa yang anda pilih untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja, Lalu mulailah permainan tersebut.

c. Langkah-langkah Pembelajaran TGT

Model pembelajaran dapat dikatakan baik dan sesuai jika guru dan siswa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan. Slavin (2015: 170) menyatakan bahwa jadwal kegiatan TGT terdiri dari siklus reguler, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Pengajaran, guru menyampaikan pelajaran.
- 2) Belajar tim, siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- 3) Turnamen, siswa bermain game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen terdiri dari tiga peserta.
- 4) Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Taniredja (2014: 70) menjabarkan langkah-langkah dan aktivitas *cooperative learning* tipe TGT adalah sebagai berikut.

- 1) Pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik dan penghargaan tim.
- 2) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan dilaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Siswa akan bekerja sama dengan kelompok belajar, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.

- 3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan 12 penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.
- 4) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberi hukuman.

Berdasarkan uraian menurut para ahli di atas, peneliti mengadopsi dari kedua pendapat bahwa langkah-langkah pembelajaran TGT adalah sebagai berikut.

- 1) Guru membuat kelompok heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang.
- 2) Kemudian guru memberikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
- 3) Siapkan meja turnamen sebanyak 5 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 orang siswa yang berkemampuan setara, dengan urutan meja I ditempati oleh siswa dengan level tinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-IV ditempati oleh siswa yang memiliki level paling rendah. Penempatan tiap siswa yang duduk di meja ditentukan oleh guru.
- 4) Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, dengan aturan setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai,

sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa diberikan sebutan (gelar) *super teams*, *great teams*, dan *good teams*.

5) Melaksanakan *mumping* pada turnamen kedua, ketiga, dan selanjutnya, yaitu dengan menggeser tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar yang diperoleh.

6) Setelah selesai guru menghitung skor untuk tiap kelompok asal dan individual, kemudian guru memberikan penghargaan untuk kelompok.

d. Kelebihan dan Kekurangan TGT

TGT memiliki kelebihan dan kekurangan sama halnya dengan model pembelajaran lainnya, karena tidak ada model pembelajaran yang sempurna, semua pasti ada kelebihan dan kekurangan tersendiri. Tidak ada model pembelajaran yang lebih unggul dari model pembelajaran lain, yang ada yaitu model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan tujuan yang akan dicapai.

Slavin (2015: 167) menguraikan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGT sebagai berikut.

Kelebihan:

- 1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman-teman yang secara signifikan lebih banyak daripada siswa yang ada pada kelas tradisional.
- 2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang diperoleh bergantung dari kinerja bukan keberuntungan.

- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik.
- 4) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama.

Kekurangan:

- 1) Memerlukan waktu yang banyak
- 2) Sulitnya mengelompokkan kemampuan heterogen siswa dari segi akademis.
- 3) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan.

Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Taniredja (2014: 72-73).

Kelebihan:

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- 7) Kerja sama antarsiswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan:

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

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak kelebihan dan kekurangan model *cooperative learning* tipe TGT. Kelebihannya dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran dan kekurangannya tentu dapat diminimalisir agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

6. Konsep Pembelajaran Ekspositori

a. Pengertian strategi pembelajaran ekspositori

Istilah ekspositori berasal dari konsep eksposisi yang berarti memberi penjelasan. Dalam konteks pembelajaran, eksposisi merupakan strategi yang dilakukan guru untuk mengatakan atau menjelaskan fakta-fakta, gagasan-gagasan dan informasi-informasi penting lainnya kepada para pembelajar.

Jadi, strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seseorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Menurut Roy Killen (1998), menanamkan strategi ini sebagai istilah strategi pembelajaran langsung (Direct Introduction) karena materi pembelajaran tersebut langsung disampaikan kepada siswa.

Karakteristik strategi ekspositori yaitu:

1. Dilakukan dengan cara penyampaian materi pembelajaran secara verbal artinya bertutur secara lisan yang merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini.
2. Materi yang disampaikan adalah materi pembelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang
3. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi sendiri artinya setelah proses pembelajaran berakhir siswa diharapkan dapat memahami yang benar yaitu mengingat kembali materi yang telah diuraikan.

Strategi pembelajaran ekspositori dapat dikatakan efektif manakala:

1. Guru yang menyampaikan bahan-bahan baru serta kaitannya dengan yang harus dipelajari siswa.
2. Apabila guru menginginkan siswa mempunyai model intelektual tertentu misalnya agar siswa dapat mengingat bahan pelajaran dapat mengungkapkan bila diperlukan kembali.
3. Jika ingin membangkitkan pengetahuan siswa tentang topic tertentu jadi materi pelajaran bersifat pancingan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Guru menginginkan untuk mendemonstrasikan suatu teknik atau prosedur tertentu untuk kegiatan praktik.
5. Apabila seluruh siswa memiliki tingkat kesulitan yang sama sehingga guru perlu menjelaskannya untuk seluruh siswa.

6. Jika lingkungan tidak mendukung untuk menggunakan strategi yang berpusat pada siswa misalnya tidak ada sarana dan prasarana yang dibutuhkan
7. Jika guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.

b. Prinsip-Prinsip Strategi Pembelajaran Ekspositori

1. Berorientasi pada tujuan

Walaupun penyampaian materi pelajaran merupakan ciri utama dalam strategi pembelajaran ekspositori melalui metode ceramah, namun tidak berarti proses penyampaian materi tanpa tujuan pembelajaran. Sebelum strategi diterapkan oleh guru maka guru harus merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur. Seperti criteria pada umumnya tujuan pembelajaran harus dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diukur atau berorientasi pada kompetensi yang harus dicapai siswa. Strategi pembelajaran ekspositori tidak akan mungkin mengejar tujuan kemampuan berpikir tingkat tinggi misalnya kemampuan untuk menganalisis, mengintesis, mengevaluasi sesuatu namun tidak berarti tujuan kemampuan taraf rendah. Justru tujuan itulah yang harus dijadikan ukuran dalam menggunakan strategi ekspositori.

2. Prinsip Komunikasi

Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses komunikasi yang merujuk pada proses penyampaian pesan dari seseorang kepada seseorang atau sekelompok orang. Pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran yang diorganisir dan disusun sesuai dengan tujuan tertentu

yang ingin dicapai. Dalam proses komunikasi guru berfungsi sebagai sumber pesan dan siswa sebagai penerima pesan.

Dalam komunikasi selalu terjadi pemindahan pesan informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. System komunikasi dikatakan efektif jika pesan dapat ditangkap oleh penerima pesan secara utuh. Dan jika pesan tersebut tidak diterima dengan baik maka system komunikasi tersebut tidak efektif. Kesulitan menangkap pesan disebabkan oleh gangguan yang menghambat kelancaran komunikasi sehingga siswa tidak dapat menerima pesan yang ingin disampaikan. Strategi ekspositori menekankan pada proses penyampaian, maka prinsip komunikasi sangat penting untuk diperhatikan.

3. Prinsip Kesiapan

Kesiapan merupakan salah satu hukum belajar. Inti dari hukum belajar adalah setiap individu akan merespon dengan cepat dari setiap stimulus manakala dalam dirinya sudah memiliki kesiapan dan tidak mungkin merespon jika tidak memiliki kesiapan. Agar siswa dapat menerima pesan informasi sebagai stimulus yang kita berikan, kita harus memposisikan mereka dalam keadaan siap baik secara fisik maupun psikis untuk menerima pelajaran. Oleh karena itu sebelum menyampaikan informasi apakah dalam otak anak sudah tersedia file yang sesuai dengan jenis informasi yang akan kita sampaikan atau belum. Jika belum kita sediakan dahulu agar dapat menampung setiap informasi yang kita berikan

4. Prinsip Berkelanjutan

Proses pembelajaran ekspositori harus dapat mendorong siswa untuk mau mempelajari materi pelajaran lebih lanjut. Pembelajaran bukan

berlangsung pada saat itu saja tetapi juga untuk waktu selanjutnya. Ekspositori berhasil jika melalui proses penyampaian dapat membawa siswa pada situasi ketidakseimbangan sehingga mendorong untuk mencari dan menemukan sendiri melalui proses belajar mandiri.

c. Prosedur Strategi Ekspositori

1. Rumuskan Tujuan yang Ingin Dicapai

Merumuskan tujuan yang ingin dicapai merupakan langkah pertama yang harus dipersiapkan guru. Tujuan yang ingin dicapai sebaiknya dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang spesifik dan berorientasi dari hasil belajar. Pembelajaran dengan cara ceramah menyebabkan guru terlena dengan pembahasan yang dilakukan sehingga materi pelajaran melebar, tidak focus pada permasalahan dengan rumusan tujuan yang jelas maka tujuan yang harus dicapai akan menjadi factor yang mengikat bagi guru dalam menyampaikan bahan pelajaran.

2. Kuasai Materi dengan Baik

Penguasaan materi dengan baik merupakan syarat mutlak penggunaan strategi ekspositori. Penguasaan materi yang sempurna akan membuat kepercayaan diri guru meningkat sehingga guru akan mudah mengelola kelas, ia akan bebas bergerak, berani menatap siswa, tidak takut dengan perilaku siswa yang mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

Agar guru dapat menguasai materi pelajaran maka yang dilakukan yaitu:

- pelajari sumber belajar yang muktahir
- persiapkan masalah-masalah yang mungkin muncul dengan cara menganalisis materi pelajaran dengan detail

- buat garis besar materi yang disampaikan untuk memandu dalam penyajian

3. Kenali Medan dan Berbagai Hal yang dapat Mempengaruhi Proses Penyampaian

Mengenali lapangan atau medan merupakan hal penting dalam persiapan. Pengenalan medan yang baik memungkinkan guru untuk mengantisipasi kemungkinan yang mengganggu penyajian materi pelajaran.

Hal-hal yang berhubungan dengan medan yang harus dikenali yaitu:

- latar belakang audiens/ siswa yang akan menerima materi misalnya kemampuan dasar, pengalaman belajar sesuai dengan materi, minat dan gaya belajar siswa.
- Kondisi ruangan baik ruangan baik luasnya atau besarnya ruangan, pencahayaan, posisi tempat duduk, kelengkapan ruangan. Pemahaman kondisi ruangan diperlukan untuk mengatur tempat duduk dan menempatkan media yang digunakan

d. Langkah-Langkah dalam Penerapan Ekspositori

1. Persiapan (Preparation)

Dalam strategi ekspositori langkah persiapan sangat penting, keberhasilan pembelajaran sangat tergantung dari langkah persiapan. Tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan persiapan yaitu:

- Mengajak siswa keluar dari kondisi mental yang pasif
- Membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar
- Merangsang dan menggugah rasa ingin tahu siswa
- Menciptakan suasana dan iklim pembelajaran yang terbuka

Beberapa hal yang harus dilakukan dalam langkah persiapan yaitu:

a. Berikan sugesti yang positif dan hindari sugesti yang negative
Memberikan sugesti yang positif akan dapat membangkitkan kekuatan pada siswa untuk menembus rintangan dalam belajar. Sebaliknya sugesti yang negative dapat mematikan semangat belajar

b. Mulailah dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai
Mengemukakan tujuan sangat penting artinya dalam setiap proses belajar mengajar. Dengan mengemukakan tujuan, siswa akan paham dengan apa yang harus mereka kuasai serta mau dibawa kemana mereka. Dengan demikian tujuan merupakan pengikat baik bagi guru maupun siswa

c. Bukakan file dalam otak siswa

Seperi halnya sebuah computer, data akan tersimpan jika sudah tersedia filenya. Begitu juga otak manusia, materi pelajaran akan ditangkap dan disimpan dalam memori jika sudah tersedia file yang sesuai. Sebelum kita menyampaikan materi pelajaran sebaiknya terlebih dahulu kita harus membuka file dalam otak siswa agar materi bisa cepat ditangkap.

2. Penyajian (Presentation)

Langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang dilakukan. Dalam penyajian, bagaimana agar materi yang kita sampaikan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyajian yaitu:

a. Penggunaan bahasa

Penggunaan bahasa merupakan aspek yang sangat berpengaruh untuk keberhasilan presentasi. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan bahasa:

- bahasa yang dipakai harus dipahami dan komunikatif agar mudah dipahami
- dalam penggunaan bahasa harus memperhatikan tingkat perkembangan siswa.

b. Intonasi suara

Intonasi suara adalah pengaturan suara agar sesuai dengan pesan yang disampaikan. Guru yang baik akan memahami kapan ia harus meninggikan dan melemahkan suara. Pengaturan suara akan membuat perhatian siswa terkontrol.

c. Menjaga kontak mata dengan siswa

Dalam proses penyajian materi pelajaran, kontak mata merupakan hal penting untuk membuat siswa tetap memperhatikan pelajaran. Melalui kontak mata, siswa bukan hanya merasa dihargai tetapi juga seakan-akan diajak terlibat dalam proses penyajian. Pandanglah siswa secara bergiliran, jangan biarkan pandangan tertuju pada hal-hal di luar materi.

d. Menggunakan joke-joke yang menyegarkan

Menggunakan joke adalah kemampuan guru untuk menjaga kelas agar tetap hidup dan segar melalui penggunaan kalimat atau bahasa yang lucu. Guru dapat memunculkan joke bila dirasakan siswa sudah kehilangan konsentrasi yang bisa dilihat dari cara mereka duduk tidak

tenang, cara mereka memandang atau gejala-gejala perilaku tertentu misalnya misalnya memainkan alat tulis atau mengetuk-ngetuk meja.

3. Korelasi (Corelation)

Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitan dengan struktur pengetahuan yang dimiliki. Langkah korelasi dilakukan untuk memberi makna terhadap materi pelajaran. Sering terjadi dalam suatu pembelajaran dari guru dimana ia tidak dapat menangkap makna materi yang ia ajarkan.

4. Menyimpulkan (Generalitation)

Menyimpulkan adalah tahapan untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan dalam strategi pembelajaran strategi ekspositori yaitu mengambil inti sari dari proses penyajian. Menyimpulkan berarti memberikan keyakinan kepada siswa tentang kebenaran suatu paparan sehingga siswa tidak ragu.

Menyimpulkan bisa dilakukan dengan cara:

- Mengulang kembali inti materi menjadi pokok persoalan
- Cara memberikan beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disajikan
- cara mapping melalui pemetaan keterkaitan antar materi pokok-pokok materi

5. Mengaplikasikan (Aplication)

Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Langkah ini sangat penting sebab

melalui langkah ini guru akan dapat mengumpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran. Teknik yang digunakan adalah:

- dengan membuat tugas yang relevan dengan materi yang telah disajikan
- dengan memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.

e. Keunggulan dan Kelemahan Strategi Ekspositori

1. Keunggulan:

- Guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pelajaran dengan demikian ia dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan
- Merupakan strategi pembelajaran yang sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki belajar sangat terbatas
- Bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

2. Kelemahan

- Hanya bisa digunakan untuk siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik.
- Tidak bisa melayani perbedaan individu baik perbedaan kemampuan, pengetahuan, minat bakat serta perbedaan gaya belajar.
- Sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berpikir klinis

- Keberhasilan strategi ini tergantung dengan guru
- Gaya komunikasi yang satu arah menyebabkan kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pembelajaran terbatas dan juga bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki siswa terbatas dengan apa yang diberikan oleh guru.

7. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berkaitan dengan ilmu pasti yang menggunakan nalar untuk memecahkan suatu permasalahan. Susanto (2014: 185) menyatakan bahwa matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja.

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa:

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik (siswa) mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik (siswa) dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan kerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik (siswa) dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (BSNP, 2006: 147).

Suwangsih dan Tiurlina (2006: 3) berpendapat bahwa matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian, pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara

analisis dengan penalaran dalam struktur kognitif sehingga terbentuklah konsep-konsep matematika yang dimanipulasi melalui bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai *universal*.

Demikian pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang tersusun dari konsep-konsep yang bersifat abstrak yang didapat dari pengalaman secara rasio dengan penalaran-penalaran melalui manipulasi bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (*universal*). Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari dari jenjang sekolah dasar, menengah, tinggi sampai di perguruan tinggi. Karena dalam setiap jenjang pendidikan saling berhubungan antar materi pembelajaran matematika dasar dan pembelajaran matematika tinggi.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Tujuan pembelajaran matematika haruslah dijabarkan secara rinci agar apa yang akan dicapai tidak menyimpang dengan yang diharapkan. Tujuan matematika berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 (2006: 417) bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Memahami konsep matematika, yaitu dengan menjelaskan keterkaitan antar konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam menyusun generalisasi, menyusun bukti, atau mengutarakan gagasan dan pernyataan matematika.

- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang konsep matematika, menyelesaikan dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang dibuktikan dengan memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika, serta percaya diri dan ulet dalam pemecahan masalah.

Depdiknas (dalam Susanto, 2014: 189) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di SD sebagai berikut:

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, ukuran terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan matematika di SD adalah untuk mengembangkan kemampuan matematika siswa dalam hal menghitung dan menggunakan rumus matematika yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan matematika di SD merupakan pemahaman dasar siswa mengenai hal-hal abstrak dalam matematika untuk menumbuhkan pemahaman menggunakan rumus-rumus sederhana yang diimplementasikan kedalam kehidupan sehari-hari.

c. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di SD tidak lepas dari hakikat matematika dan hakikat siswa SD. Hakikat siswa SD berada diusia 7 hingga 12 tahun yaitu pada tahap operasional konkret, sedangkan matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif. Suwangsih dan Tiurlina (2006: 5) menyatakan bahwa matematika dikenal sebagai ilmu deduktif, karena proses mencari kebenaran dalam matematika berbeda dengan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan yang lain. Dikenal sebagai ilmu deduktif namun di SD matematika dilaksanakan dengan pendekatan induktif. Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 259) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses membangun pemahaman siswa tentang fakta, konsep, prinsip dan skill sesuai dengan kemampuannya.

Pembelajaran matematika di SD disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa. Pembelajaran matematika yang dikemukakan Suwangsih dan Tiurlina (2006: 25-26) adalah sebagai berikut.

- a) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, pendekatan spiral yang dimaksud adalah mengaitkan atau menghubungkan konsep atau

topik yang akan diajarkan dengan topik atau konsep sebelumnya. Dimulai dengan benda-benda konkret hingga bentuk pemahaman yang lebih abstrak yang bersifat umum.

- b) Pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap, yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Pembelajarannya pun dimulai dari yang konkret (menggunakan benda-benda nyata yang ada disekitar lingkungan siswa), semu konkret (menggunakan gambargambar) dan akhirnya kepada konsep abstrak (menggunakan simbol-simbol).
- c) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, walaupun matematika adalah ilmu deduktif, namun untuk proses pembelajaran matematika di sekolah dasar menggunakan metode induktif. Contoh dalam pengenalan bangun-bangun ruang tidak dimulai dari definisi, tetapi dengan mengamati contoh-contoh bangun ruang dan mengenal namanya, kemudian menentukan sifat-sifat bangun ruang sehingga didapat pemahaman konsep bangun-bangun tersebut.
- d) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi, kebenaran matematika adalah kebenaran yang konsisten artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan yang lainnya. Meskipun matematika di SD dilakukan dengan cara induktif tetapi pada jenjang selanjutnya generalisasi (kebenaran) suatu konsep harus secara deduktif.
- e) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna, berdasarkan teori belajar Ausabel pembelajaran matematika harus bermakna. Artinya dalam pembelajaran lebih menekankan pada pengertian daripada hafalan.

Aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil matematika ditemukan oleh siswa melalui contoh-contoh secara induktif di SD, kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kemampuan siswa tetapi tidak keluar dari konsep awal pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di SD menggunakan pendekatan induktif sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Pembelajaran matematika di SD tentu menjadi sebuah dasar untuk siswa dalam pemahaman matematika dan menjadi bekal kelak dijenjang pendidikan lebih tinggi.

d. Ruang Lingkup Matematika SD

Kemampuan matematika yang dirancang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa tercantum dalam ruang lingkup matematika. Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi, menyatakan bahwa ruang lingkup matematika di SD/Madrasah Ibtidaiyah yaitu:

(1) bilangan, (2) pengukuran dan geometri, dan (3) pengelolaan data (Permendiknas, 2006: 9).

Penelitian ini terfokus pada ruang lingkup ke-1 yaitu bilangan. Pada ruang lingkup bilangan terfokus pada Standar Kompetensi (SK) ke-6 yaitu menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah dan Kompetensi Dasar (KD) 6.3 yaitu menjumlahkan pecahan.

8. Penelitian yang Relevan

Peneliti dalam melakukan penelitian ini tak lepas dari data-data yang relevan, seperti penelitian-penelitian yang pernah dilakukan dan teori-teori yang

mendukung. Berikut ini ada beberapa penelitian yang telah membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wini Fitriani (2012) dengan judul penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan kemampuan penalaran matematika siswa sekolah dasar. Penelitian ini mengangkat masalah pembelajaran matematika untuk mengetahui tingkat penalaran siswa dalam upaya memperbaiki hasil belajar sebelum, saat proses pembelajaran dan setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT serta aktivitas siswa selama pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) di kelas 5 SDN Subang yang terdiri dari tiga siklus. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi dan *review plan*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan memberikan tes pada setiap siklus. Berdasarkan hasil tes dan observasi yang dilaksanakan dalam tiga siklus diperoleh data yang menunjukkan adanya hasil belajar dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan penalaran matematika terlihat dari nilai rata-rata *posttest* siswa diperoleh pada siklus I 65,38, pada siklus II 73,64, dan siklus III 79,94. Dapat terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari tiap siklus, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematika siswa Sekolah Dasar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nola Susanti (2008) dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika SD. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas VA SDN 04 Metro Pusat. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 mencapai 53,83% (cukup aktif) dan 66,72% (aktif). Terjadi peningkatan sebesar 12,89% dari siklus 1 ke siklus 2. Kemudian pada siklus 3 rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 81,33% (sangat aktif), terjadi peningkatan sebesar 14,61% dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus 2.
3. Roiatul Amri (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Memahami Peristiwa Proklamasi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Siswa Kelas V SDN Grajegan 01 Tawang Sari, Sukoharjo Tahun Ajaran 2009/2010” menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SDN Grajegan 01 Tawang Sari, Sukoharjo Tahun Ajaran 2009/2010 yaitu adanya peningkatan kemampuan memahami peristiwa proklamasi pada tes awal 48,93, pada siklus pertama 68,92, kemudian pada siklus kedua 77,14. Adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa pada tes awal hanya 41,67%, pada tes siklus pertama 71,43%, dan pada

siklus kedua menjadi 100%. Penelitian Roiatul Amri tersebut di atas, relevan dengan penelitian ini.

Ketiga penelitian tersebut di atas, menunjukkan adanya pengaruh pada model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Sehingga peneliti yakin bahwa model *cooperative learning* tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, karena penelitian ini sudah pernah dilakukan oleh peneliti Wini Fitriani (2012) , Nola Susanti (2008) dan Roiatul Amri (2010) .

B. Kerangka Pikir Penelitian

Hubungan antar variabel-variabel yang ada dalam penelitian disimpulkan dalam kerangka pikir. Sugiyono (2010: 91) menyatakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang lebih diidentifikasi sebagai masalah penting. Artinya penjabaran hubungan teori dengan masalah diperjelas dalam kerangka pikir penelitian. Trianto (2011: 227) menyatakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Seperti yang telah diungkapkan, peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat.

Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah model *cooperative learning*. *Cooperative learning* juga menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir siswa, kemampuan individu serta sosial siswa, menumbuhkan sifat saling menghargai

pendapat orang lain, menumbuhkan pertemanan yang positif, serta menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tipe dari model *cooperative learning* salah satunya yaitu TGT. TGT adalah salah satu tipe model *cooperative learning* yang mengemas pembelajaran lebih menarik, karena disajikan dalam bentuk permainan dan mudah diterapkan. TGT menjadikan siswa lebih percaya diri, berani, bertanggung jawab dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui *game* akademik.

Berdasarkan pokok pemikiran di atas, memperjelas bahwa model *cooperative learning* tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hubungan antarvariabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir Penelitian.

Keterangan:

X = Model *cooperative learning* tipe TGT

Y = Hasil belajar matematika

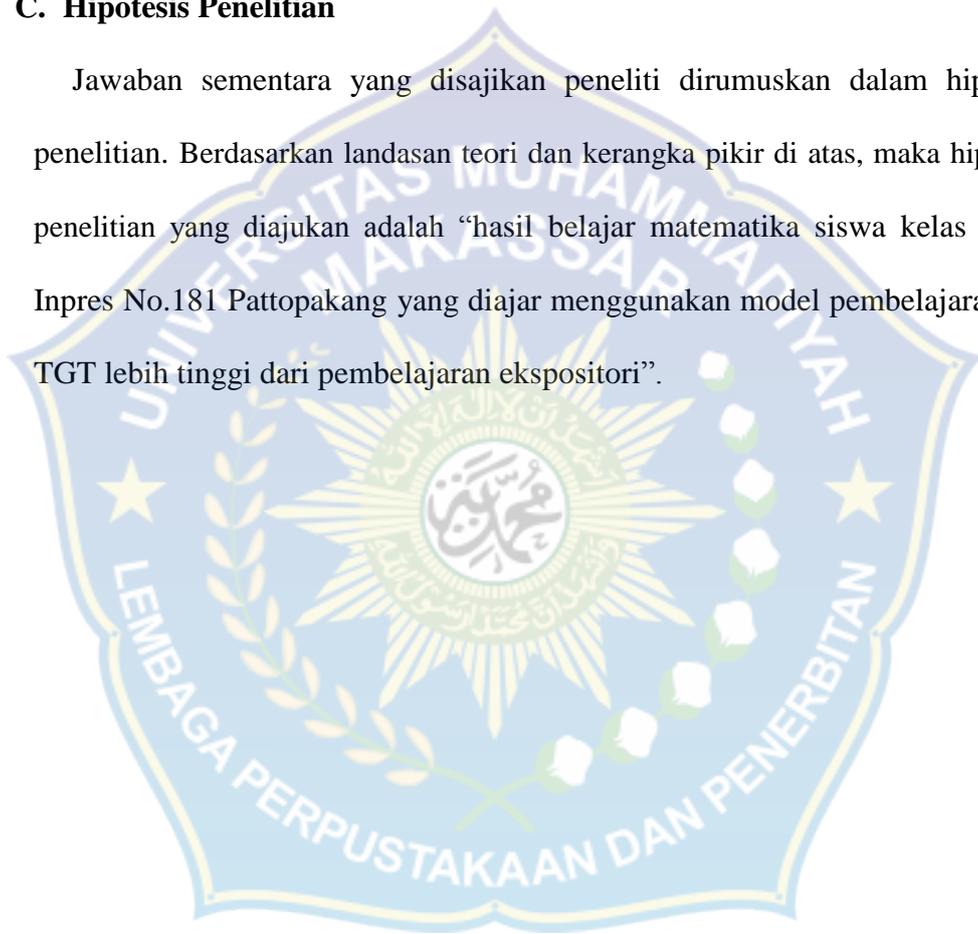
→ = Garis Pengaruh

Berdasarkan gambar di atas, mengenai kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa model *cooperative learning* tipe TGT (X) yang

dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan menghayati materi pelajaran karena siswa dapat belajar lebih rileks dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar (→). Pembelajaran yang seperti itu memberikan pengaruh yang signifikan dan positif dalam peningkatan hasil belajar siswa (Y).

C. Hipotesis Penelitian

Jawaban sementara yang disajikan peneliti dirumuskan dalam hipotesis penelitian. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah “hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe TGT lebih tinggi dari pembelajaran ekspositori”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini digolongkan kedalam penelitian *True Experimental Design*, karena desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari *true-experimental design* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random (sugiyono,2011:112). Pada dasarnya jenis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu model pembelajaran sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran tipe *Teams Game tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar.

Proses percobaan dilakukan dikelas eksperiment dan kelas kontrol yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun penulis.

B. Desain Penelitian

Dimana design penelitian *True Eksperiment Design* terbagi menjadi dua bentuk design yaitu *posttest only control design* dan *pretest group design* (sugiyono, 2013: 112). Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *Posttest only Control Design*. Pemilihan desain ini karena pada penelitian ini ingin mengetahui perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah

dan sebelum digunakan. Adapun pola dari *Posttest only Control Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

E	X	O₂
K		O₄

Gambar 3.1 Desain penelitian

Keterangan:

- E : Kelompok Eksperimen yaitu kelas yang diperlakukan
- K : Kelas Kontrol yaitu kelas yang tidak perlakuan
- X : Pemberian Perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*
- O₂ dan O₄ : Tes akhir untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah treatment dilakukan.

C. Prosedur Penelitian

Sintak atau prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memilih dua kelompok subjek untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dalam hal ini dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT.
3. Setelah selesai melakukan kegiatan ke 2 kemudian melakukan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
4. Cari mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

5. Menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah keempat, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe TGT mata pelajaran matematika kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat

Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang yang bertempat di desa pattopakang kecamatan mangarabombang kabupaten Takalar yang merupakan salahsatu SD yang menerapkan kurikulum KTSP.

b. Waktu

Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada bulan Agustus 2018. Pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 dengan tujuan dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019. Pelaksanaan penelitian eksperimen dilaksanakan pada bulan September 2018.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah seluruh objek yang akan diteliti. Sugiyono (2010: 60) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lain. Variabel penelitian yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Widoyoko (2015: 5) menyatakan bahwa variabel bebas sering juga disebut variabel stimulus, pengaruh dan

predikator. Sugiyono (2011: 39) menyatakan bahwa variabel dependen sering disebut variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

a. Variabel Independen

Variabel independen sering disebut dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (X). Variabel independen ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel independen. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

Berdasarkan uraian di atas, hubungan variabel independen dan variabel dependen merupakan hubungan kausal. Hubungan yang sifatnya sebab akibat, artinya keadaan satu variabel dipengaruhi oleh dua variabel lain.

2. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian perlu didefinisi, agar tidak terjadi penafsiran ganda dalam memahami variabel tersebut. Uraian mengenai variabel penelitian dijabarkan dalam definisi operasional. Berikut ini akan dijelaskan definisi operasional variabel penelitian.

a. Teams Games Tournament (X)

Cooperative Learning tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan yang berupa game turnamen sehingga siswa lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, kemampuan akademik siswa meningkat melalui game akademik, serta mengembangkan tanggung jawab individu sebagai perwakilan kelompok. TGT menjadikan siswa lebih percaya diri, berani, dan antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Aktivitas pembelajaran menggunakan TGT meliputi: (1) guru membuat kelompok heterogen, (2) guru memberikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan, (3) guru bersama siswa menyiapkan meja turnamen, penempatan tiap siswa yang duduk di meja ditentukan oleh guru sesuai tingkat pengetahuan siswa, (4) selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, (5) melaksanakan *mumping* pada turnamen kedua, ketiga, dan selanjutnya, (6) setelah selesai guru menghitung skor untuk tiap kelompok asal dan individual, kemudian guru memberikan penghargaan untuk kelompok.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui, bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Ukuran tersebut diperoleh setelah siswa menjawab instrumen tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan jamak dengan 4 pilihan jawaban. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah

kognitif. Indikator yang dibuat merupakan indikator produk yang diturunkan dari ranah pengetahuan C1, C2, dan C3 pada *Taxonomi Bloom*. Indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian.

F. Populasi dan sampel

1. Populasi

Penelitian membutuhkan objek untuk diamati. Populasi merupakan seluruh objek yang diamati oleh peneliti. Siregar (2013: 56) menyatakan bahwa populasi populer dengan sebutan serumpunan/sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Artinya seluruh data, objek, ruang lingkup, dan waktu yang dibutuhkan dan mendukung serta memiliki karakteristik tertentu yang dipilih sesuai dengan keperluan tertentu merupakan populasi.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yaitu kelas VA dan kelas VB SD Inpres No.181 Pattopakang tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 62 siswa. Data populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang tahun pelajaran 2018/2019

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1.	VA	20	11	31
2.	VB	14	17	31
	Σ	34	28	62

(Sumber: TU SD Inpres No.181 Pattopakang tahun pelajaran 2018/2019)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data bahwa kelas VA berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan sedangkan kelas VB juga berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan. Pada penelitian pendahuluan peneliti menggunakan data seluruh siswa kelas V dengan jumlah 63 orang siswa, namun saat penelitian jumlah siswa berkurang satu orang yaitu pada kelas VA karena siswa tersebut telah dinyatakan keluar pada bulan Agustus 2018, sehingga jumlah populasi menjadi 62 orang siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi data pada penelitian. Sugiyono (2011: 81) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Artinya sampel merupakan bagian dari populasi. Kasmadi dan Sunariah (2014: 44) menyatakan bahwa sampel dianggap sebagai data yang paling penting untuk mendukung penelitian.

Sampel haruslah benar-benar mewakili populasi, dan juga harus bersifat representatif artinya dapat dipercaya. Maka dari itu, peneliti menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yang merupakan kategori dari teknik sampling *non probability sampling*. Sugiyono (2010: 68) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Alasan peneliti menggunakan sampel jenuh adalah karena populasi dalam penelitian ini < 100 orang.

Berdasarkan data populasi sebanyak dua kelas dengan jumlah 62 siswa, peneliti mengambil sampel seluruh kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang dengan jumlah 62 orang siswa, yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dilakukan dengan cara random antara kedua kelas tersebut, dan hasil dari random adalah kelas VA yang jadi kelas eksperimen dan kelas VB yang menjadi kelas kontrol.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur objek yang akan diteliti. Sugiyono (2011: 102) menyatakan bahwa instrumen-instrumen yang digunakan adalah untuk mengukur variabel. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes untuk mengukur hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang.

Sanjaya (2014: 251) menyatakan bahwa instrumen test adalah alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pelajaran tersebut; untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menggunakan alat tertentu, maka digunakan tes keterampilan menggunakan alat tersebut, dan lain sebagainya.

Tes merupakan cara untuk menafsirkan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan. Untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Widoyoko (2015: 57) menyatakan bahwa tes merupakan salah

satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Tes yang digunakan berpedoman pada indikator yang telah ditetapkan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Tes

Tes yang diberikan berupa tes pilihan ganda yang dituangkan dalam lembar soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa kelas eksperimen (E) dan kelas kontrol (K). Post Test dilaksanakan setiap akhir diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* untuk kelas eksperimen (E) dan kelas kontrol (K) yang belajar secara ekspositori.

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan obyektif untuk memperoleh data-data atau keterangan yang diinginkan seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat (Arikunto 2000:29). Tes diberikan untuk mengukur atau mengetahui apakah peranan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen, dan pada kelas kontrol diterapkan metode ekspositori.

I. Teknik Analisis Data

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu nilai kemampuan akhir yang diperoleh dari nilai *posttest*. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *posttest*.

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Kasmadi dan Sunariah (2014: 116) berpendapat bahwa uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari tiga variabel penelitian yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi secara normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi kuadrat*, uji *Liliefors*, dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, dan dengan SPSS.

- 1) Pengujian normalitas diawali dengan menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif, yaitu:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_a : Data tidak berdistribusi normal

- 2) Pengujian dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

χ^2 : Chi Kuadrat/ normalitas sampel

f_o : Frekuensi yang diobservasi

f_e : Frekuensi yang diharapkan

k : Banyaknya kelas interval

(Sumber: Adopsi dari Sugiyono, 2010: 107)

- 3) Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal.

Selanjutnya dalam penelitian ini, teknik pengujian normalitas juga dapat menggunakan bantuan program SPSS 2.3 dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

1. Buka program SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
2. Klik menu *Analyze* → pilih *Descriptive Statistics* → klik *explore*.
3. Masukkan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List* melalui tombol ►
4. Selanjutnya klik tombol *Plots* lalu beri tanda (v) pada *Normality Plots with test*.
5. Klik *Continue-OK*.

(Sumber: Adopsi dari Kasmadi & Sunariah, 2014: 116)

Aturan keputusan yang digunakan adalah jika probabilitas (*sig*) > 0,005 maka varian berdistribusi normal. Jika probabilitas (*sig*) < 0,005 maka varian berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok tersebut dilakukan untuk variabel terikat dan hasil belajar kognitif siswa. Siregar (2013: 167) menyatakan bahwa uji homogenitas varians yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode varian terbesar dibandingkan varian terkecil. Berikut langkah-langkah uji homogenitas :

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0.05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Varian terkecil

(Sumber dari Sugiyono, 2010: 140)

- 4) Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh/item yang djawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Sumber dari Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai Rata-rata Belajar Siswa

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh siswa dapat dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh siswa
 ΣX = total nilai yang diperoleh siswa
 ΣN = jumlah siswa

(Sumber dari Aqib, dkk., 2010: 40)

3. Uji Hipotesis

Setelah semua data diperoleh, kemudian tahap selanjutnya yaitu analisis data untuk mengetahui pengaruh model *cooperatie learning* tipe *teams games tournament* terhadap dan hasil belajar siswa. Rumusan Hipotesis yang diajukan adalah:

H_a : hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe TGT lebih baik dari pembelajaran ekspositori.

Pengujian hipotesis ini menggunakan model *t-test*, *t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel

yang independen. Penelitian ini menunjukkan bahwa $n_1 = n_2$ yaitu $n_1 = 20$ dan $n_2 = 21$, dan varian homogen ($S_1 = S_2$). Penelitian ini menggunakan rumus *t-test pooled varians* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = rata-rata data pada sampel 1

\bar{X}_2 = rata-rata data pada sampel 2

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

(Adopsi dari Sugiyono, 2010: 138)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$

maka kaidah keputusan yaitu: jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, sedangkan

jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Proses Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap:

1. Tahap Persiapan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang terbagi dalam 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 03 September s.d. 14 September 2018 pada kelas 5A sebagai kelompok eksperimen dan kelas 5B sebagai kelompok kontrol. Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu ditentukan materi pelajaran dan disusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Materi yang dipilih adalah Sifat-sifat Bangun Ruang Sederhana. Instrumen yang dijadikan evaluasi dalam penelitian ini adalah instrumen tes objektif dalam bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban, tetapi hanya satu pilihan yang tepat dan benar. Pembelajaran yang digunakan pada kelompok eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan untuk kelompok kelas kontrol adalah pembelajaran ekspositori.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Proses Pembelajaran pada Kelas Eksperimen

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Dalam pelaksanaan penelitian ini waktu yang

digunakan dalam penelitian adalah 2 kali pertemuan (2 x 35 menit). Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen pada awalnya dilakukan *pretest* dengan jumlah soal sebanyak 30 butir berupa *multiple choice* dengan empat pilihan jawaban. Tes tersebut dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Kemudian siswa dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok diberi kartu induk dan kartu rincian yang berisi materi. Kemudian kelompok tadi berusaha mengurutkan dan mengelompokkan kartu-kartu yang telah dibagikan berdasarkan kategori materi dan setiap kelompok mempresentasikan hasil dari kerjasama kelompoknya. Setelah itu siswa dibantu oleh guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

b. Proses Pembelajaran pada Kelas Kontrol

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol adalah pembelajaran Ekspositori. pelaksanaan penelitian ini adalah 2 kali pertemuan (2 x 35 menit). Sama dengan kelompok eksperimen, sebelum pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan *pretest* dengan jumlah soal sebanyak 30 butir berupa *multiple choice* dengan empat pilihan jawaban, untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu peneliti mengajarkan materi sifat-sifat bangun ruang sederhana dengan menggunakan pembelajaran Ekspositori. Sebelum pembelajaran, guru merencanakan dan menetapkan urutan-urutan penggunaan bahan dan alat yang sesuai dengan kegiatan yang harus dilakukan.

Setelah itu, guru menunjukkan cara pelaksanaan pembelajaran Ekspositori dan menetapkan perkiraan waktu yang diperlukan peserta didik untuk meniru. Siswa memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut. Selanjutnya guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang berhasil maupun yang kurang berhasil.

c. Tahap Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika materi sifat- sifat bangun ruang sederhana. Data yang didapatkan dari evaluasi merupakan data akhir berupa *posttest* yang dapat digunakan sebagai pembuktian hipotesis yang telah diajukan sebelumnya. Tes akhir ini adalah tes objektif dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) dengan 4 pilihan jawaban. Pada kedua kelas eksperimen tersebut terdapat perbedaan hasil belajar.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memperoleh rata-rata 64,3 dan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ekspositori memperoleh rata-rata 55,6. Jadi kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi sifat-sifat bangun ruang sederhana lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran Ekspositori pada materi yang sama.

B. Hasil Penelitian

1. Analisis Data Awal

Analisis data awal dilakukan sebelum pelaksanaan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui adanya kondisi awal populasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok merupakan sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari titik tolak yang sama.

2. Analisis Data Akhir

Analisis tahap akhir bertujuan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dikemukakan. Data yang digunakan pada analisis tahap akhir ini adalah data nilai *posttest* peserta didik kelas 5A yang diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan kelas 5B yang diberi pembelajaran Ekspositori. Analisis tahap akhir meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data sebelum perlakuan dan untuk menentukan uji hasil penelitian selanjutnya. Rumus yang digunakan adalah *chi kuadrat*. Dengan kriteria pengujian adalah tolak $H_0 \chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = k - 1$ dan terima $H_0 \chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Data Hasil Uji Normalitas Akhir (*posttest*)

Kelas	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen (TGT)	2,3262	5	11,0705	Normal
Kontrol	6,0407	5	11,0705	Normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data nilai awal mempunyai varians yang sama (homogen). Pengujian homogenitas data dilakukan dengan uji varians. Suatu populasi dikatakan homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Daftar Uji Homogenitas Data Nilai Akhir (*posttest*)

No	Kelas	Varian	Dk	F_{hitung}	F_{tabel}	Kriteria
	Eksperimen (TGT)	10,23	31	1,167	1,840	Homogen
	Kontrol	45,51	31			

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh F_{hitung} untuk *posttest* kelas eksperimen sebesar 10,23 dan kelas kontrol sebesar 45,51. Untuk hasil tersebut, selanjutnya dikonsultasikan dengan F_{tabel} dimana $\alpha = 5\%$ dengan $dk_{pembilang} = nb - 1 = 31 - 1 = 30$ dan $dk_{penyebut} = nk - 1 = 31 - 1 = 30$ diperoleh $F_{tabel} = 1,840$. Karena $F_{hitung} < F_{\frac{1}{2} \alpha (nb-1) (nk-1)}$ maka dapat disimpulkan data yang

diuji untuk *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah tidak homogen atau mempunyai varians yang berbeda.

c. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji perbedaan rata-rata dua pihak. Uji ini untuk mengetahui perbedaan dan taraf peningkatan hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran Ekspositori. Sedangkan nilai yang digunakan adalah nilai akhir (*posttest*).

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan $dk = (31+31 - 2) = 60$ didapat $t_{tabel} = 2,00$. Berdasarkan perhitungan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 2,27$. Kriteria pengujian H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Karena pada penelitian ini $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih baik atau tidak sama dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran Ekspositori. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan pembelajaran Ekspositori.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data awal dengan menggunakan nilai Mid Semester 1 yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team*

Game Tournament (TGT) dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran ekspositori berdistribusi normal, mempunyai varians homogen, dan rata-rata skor awal yang sama. Hal ini berarti sampel berasal dari kondisi atau keadaan yang sama.

Selanjutnya kedua kelompok diberikan pembelajaran materi sifat-sifat bangun ruang sederhana dengan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan Pada kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan pembelajaran Ekspositori. Setelah pembelajaran selesai, kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran Ekspositori diberi test akhir dengan soal yang sama.

Dari hasil tes akhir yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah 64,32, sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran Ekspositori adalah 55,61. Berdasarkan uji percobaan rata-rata dua pihak diperoleh $t_{hitung} = 2,27$ dan $t_{tabel} = 2,00$. Karena pada penelitian ini $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran Ekspositori. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SD Inpres No.181

Pattopakang pada mata pelajaran Matematika materi sifat-sifat bangun ruang Sederhana melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan pembelajaran Ekspositori.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak keterbatasan yang ditemui. Hal ini dikarenakan berbagai faktor, baik dari faktor peneliti, subjek penelitian, instrumen penelitian, maupun faktor lainnya. Kekurangan yang terdapat pada penelitian ini hendaknya menjadi perhatian semua pihak yang berkompoten agar dapat diperbaiki. Adapun keterbatasan penelitian ini antara lain:

1. Keterbatasan Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada satu tempat, yaitu SD Inpres No.181 Pattopakang. Apabila dilakukan pada tempat yang berbeda kemungkinan hasilnya akan berbeda, tetapi kemungkinannya tidak jauh menyimpang dari hasil penelitian yang peneliti lakukan.

2. Keterbatasan Materi

Penelitian ini terbatas pada materi sifat-sifat bangun ruang di kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang, sehingga tidak menutup kemungkinan hasil yang berbeda saat dilakukan penelitian pada materi yang berbeda. Meskipun terdapat keterbatasan dalam penelitian, peneliti meyakini data yang diperoleh dalam penelitian ini telah melalui prosedur yang benar sehingga tingkat kepercayaannya dapat dipertanggung jawabkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi dengan judul, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar ”, dapat disimpulkan bahwa Kondisi pada kelas VA (eksperimen), kelas yang diajar dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik lebih aktif dan tanggap dibandingkan dengan kelas V B (kontrol), yang dimana kondisi peserta didik pada kelas kontrol sedikit dari peserta didik yang aktif dalam proses belajar (diskusi kelompok), dan peserta didik yang tidak aktif hanya menggantungkan temannya. Berdasarkan hasil penghitungan diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT = 64,32, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran ekspositori =55,61.

Selain itu rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran ekspositori. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar Matematika kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar.

B.Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang dapat dikemukakan menyangkut model pembelajaran kooperatif tipe TGT:

1. Bagi Guru

Dalam proses belajar mengajar pendidik hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif, antara lain dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk materi pokok yang lain.

2. Bagi Peserta Didik

Dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik selalu bersikap aktif. Peserta didik hendaknya selalu meningkatkan hasil belajarnya semaksimal mungkin.

3. Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan perlu mengkaji lebih mendalam tidak hanya hasil belajar, namun disarankan dapat meneliti variabel lain seperti motivasi berprestasi dan aktivitas peserta didik dari masing-masing model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuyati. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Hasil Belajar*. Universitas Tanjungpura. <http://repository.untan.edu>. Diakses pada 25 April 2018.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta. 2013. *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praktik)*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. BSNP. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamzah, Ali dan Muhlissarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu, Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta. 2014. *Cooperative Learning (metode, teknik, struktur, dan model penerapan)*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

- Iru, La dan La Ode Saifiun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan Metode, Strategi, dan Model-model Pembelajaran*. Multi Presindo. Bantul.
- Isjoni. 2016. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Kemendiknas. 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Kasmadi dan Nia, Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Khasanah, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Timur*. Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/21116> Diakses pada tanggal 25 April 2018.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Permendiknas. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Departemen Agama Republik Indonesia. Jakarta.
- Purwanto, M. Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.

- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung.
- Sagala, Syaipul. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pusataka Pelajar. Yogyakarta.
- Sutikno, Sobri. 2014. *Metode dan Model Pembelajaran*. Holistika. Lombok.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Suwangsih, Erna & Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta. Bandung.
- Tampubolon, Saur M. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Erlangga. Jakarta.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta.

Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Wijaya, Harja. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Gerak pada Manusia*. UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta. (repository.uinjkt.ac.id/Harja/Wijaya.pdf diakses pada tanggal 25 April 2018).

Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Prenadamedia Group. Jakarta.

Yusuf, A Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana. Jakarta.



LAMPIRAN



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pembelajaran dengan Menggunakan Model TGT

Sekolah : SD Inpres No.181 Pattopakang
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : V
Tahun Pelajaran : 2018/2019
Standar Kompetensi : Memahami sifat bangun ruang sederhana
Kompetensi Dasar : Menentukan sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

1. Tujuan Pembelajaran

- a. Dengan mengenal sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus peserta didik dapat mengetahui sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus
- b. Dengan menyebutkan sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus peserta didik dapat memahami sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus

2. Materi Pembelajaran

-Mengetahui sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus

3. Model Pembelajaran

-Teams Games Tournament (TGT)

4. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Pengorganisasian	
		Siswa	Waktu
	Kegiatan Awal		
1.	Berdoa	K	
2.	Apersepsi: Pendidik menanyakan kabar dan kondisi fisik maupun psikis peserta didik Misal: Bagaimana kabar kalian pagi ini? Apakah kalian sudah sarapan? Siapkan alat tulis di atas meja masing-masing?	K	7 menit

3.	<ul style="list-style-type: none"> - Pendidik menginformasikan tentang materi dan tujuan pembelajaran - Pendidik menginformasikan tentang model pembelajaran - Pendidik membentuk peserta didik dalam kelompok belajar secara heterogen - Pendidik menginformasikan penempatan peserta didik dalam meja turnamen 	K	
	Kegiatan Inti		
	Eksplorasi		
4.	Peserta didik mengamati bentuk kubus dan balok	K	8 menit
5.	Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik tentang sifat-sifat kubus dan balok	K	
6.	Peserta didik menerima LKS yang dibagikan pendidik	K	
7.	Peserta didik berdiskusi untuk mengerjakan LKS	G	
	Elaborasi		
8.	Peserta didik menempatkan diri di meja-meja turnamen	K	35 menit
9.	Peserta didik menerima kartu soal, lembar jawaban serta lembar skor pertandingan yang diberikan pendidik	G	
10.	Peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik tentang aturan main turnamen	K	
11.	Peserta didik melakukan turnamen	G	
12.	Peserta didik menghitung skor perolehan individu dalam meja turnamen	G	
13.	Pendidik membimbing Peserta didik menjumlahkan skor perolehan individu turnamen pada setiap kelompok	G	
14.	Pendidik memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi	K	
	Konfirmasi		
15.	Pendidik memberikan konfirmasi terhadap hasil diskusi dan turnamen yang telah dilakukan Peserta didik	K	10 menit
16.	Pendidik menanyakan hal-hal yang belum dipahami Peserta didik	K	

Penutup			
17.	Peserta didik dibimbing oleh pendidik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari	K	10 menit
18.	Pendidik menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	K	
19.	salam	K	
Keterangan : I =Individual, K= Klasikal, G= Group			

5. Sumber Belajar

- Buku paket Matematika “terampil berhitung Matematika untuk SD kelas V”
- Materi ajar (LKS) dan soal untuk bahan diskusi
- Alat tulis.
- Balok dan kubus dari karton

6. Penilaian

Indikator	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
8.1.1 Mengenal sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus	Tertulis	Objektif	1. Balok memiliki berapa rusuk? a. 12 b. 13 c. 14 d. 15
8.1.2 Menyebutkan sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus	Tertulis	Objektif	2. Balok memiliki berapa sisi? a. 6 b. 7 c. 8 d. 9

Pattopakang, 06 September 2018

Mengetahui,
Wali Kelas V A

Peneliti

Rusdiyanto, S. Pd.

SUTRIANI INDA LESTARI

NIP. 19680428 200701 1 021

NIM: 10540910714

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Ekspositori

Sekolah	: SD Inpres No.181 Pattopakang
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas	: V
Tahun Pelajaran	: 2018/2019
Standar Kompetensi	: Memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun datar
Kompetensi Dasar	: Menentukan sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

1. Tujuan Pembelajaran

- Dengan mengenal sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus peserta didik dapat mengetahui sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus
- Dengan menyebutkan sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus peserta didik dapat memahami sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus

2. Materi Pembelajaran

- Mengetahui sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus

3. Metode Pembelajaran

- Ekspositori

4. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan Pembelajaran	Pengorganisasian	
		Siswa	Waktu
	Kegiatan Awal		
1.	Guru memberi salam, memeriksa kehadiran siswa dan kebersihan kelas	K	7 menit
2.	Apersepsi: Guru menanyakan kabar dan kondisi fisik maupun psikis siswa Misal: Bagaimana kabar kalian pagi ini? Apakah kalian sudah sarapan? Siapkan alat tulis di atas meja masing-masing?	K	
3.	Motivasi : - Guru memberi tahu kepada siswa materi yang akan di sampaikan yaitu sifat-sifat bangun ruang sederhana (balok dan kubus) - Guru menginformasikan model pembelajaran yang digunakan	K	

	Kegiatan Inti		
	Eksplorasi		
4.	Guru memberikan pengantar materi tentang bangun ruang balok dan kubus	K	8 menit
5.	Pendidik menyuruh peserta didik bersama-sama untuk membedakan bentuk balok dan kubus pada bendabenda disekitar kelas		
6.	Pendidik membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa		
	Elaborasi		
7.	Pendidik mulai mengacak sejumlah kartu soal terkait dengan sifat-sifat kubus dan balok	K	35 menit
8.	Pendidik mengambil salah satu kartu kemudian membacakan soal yang terdapat dalam kartu	K	
9.	Salah seorang peserta didik dari masing-masing kelompok maju ke depan untuk menuliskan jawaban	G	
10.	Pendidik memberikan pengarahan dan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari		
11.	Setiap kelompok mempresentasikan penyelesaian soal yang sudah dibahas dalam satu kelompok		
	Konfirmasi		
12.	Pendidik memberikan penguatan dari hasil diskusi	K	10 menit
13.	Pendidik memberikan evaluasi (kuis) tentang materi bangun ruang sederhana	K	
14.	Pendidik memberikan penghargaan/skor pada kelompok dari hasil belajar individu		
	Penutup		
15.	Pendidik menyimpulkan materi ajar tentang bangun ruang sederhana	K	10 menit
16.	Guru menginformasikan materi selanjutnya kepada siswa	K	
17.	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan bacaan hamdalah dan salam penutup	K	

5. Sumber Belajar

- a. Buku paket Matematika “terampil berhitung Matematika untuk SD kelas V”
- b. Materi ajar (LKS) dan soal untuk bahan diskusi
- c. Alat tulis.
- d. Balok dan kubus dari karton

6. Penilaian

Indikator	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
8.1.1 Mengenal sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus	Tertulis	Objektif	1. Yang merupakan sifat kubus adalah.... a. Mempunyai 8 rusuk b. Mempunyai 12 sisi c. Mempunyai 6 sisi yang sama luas d. Mempunyai 6 titik sudut
8.1.2 Menyebutkan sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus	Tertulis	Objektif	2. Ada berapa titik sudut pada kubus? a. 7 b. 8 c. 9 d. 10

Pattopakang, 06 September 2018

Mengetahui,

Wali Kelas VB

Peneliti

Lutfiyah, S. Pd.
NIP. 19740102 199903 2 002

SUTRIANI INDA LESTARI
NIM: 10540910714

TES AKHIR (*Post Test*)

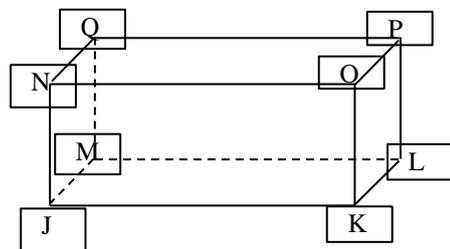
Mapel : Matematika
Materi Pokok : Bangun Ruang
Kelas : V
Jumlah Soal : 20 Butir
Waktu : 60 menit

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling benar!

- Balok memiliki berapa rusuk?
a. 12 b. 13 c. 14 d. 15
- Balok memiliki berapa sisi?
a. 6 b. 7 c. 8 d. 9
- Berikut adalah sifat balok, kecuali...
a. Mempunyai 6 sisi
b. Mempunyai 8 titik sudut
c. Mempunyai 12 rusuk
d. Semua sisi sama besar
- Pada gambar di samping mempunyai 3 pasang rusuk yang sama panjang. Salah satu diantaranya yaitu: rusuk $JK = ML = NO = QP$.

Rusuk JN sama dengan rusuk ...

- $KO = LP = MQ$
- $KO = LP = NO$
- $KO = KL = MQ$
- $KL = LP = NO$



5. Pada sebuah balok jika sisi bawah = JKLM, sisi atas = NOPQ, dan sisi belakang = MLPQ. Maka rusuk JK sama panjang dengan rusuk ...

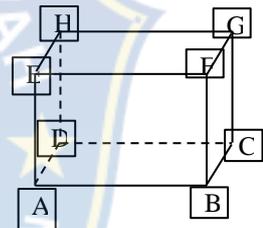
- a. JM b. JN c. KL d. NO

6. Pada balok jika sisi JKON = sisi depan, JMQN = sisi kiri, dan sisi MLPQ = sisi belakang. Maka sisi NOPQ disebut ...

- a. Sisi atas d. Sisi belakang
 b. Sisi bawah
 c. Sisi kanan

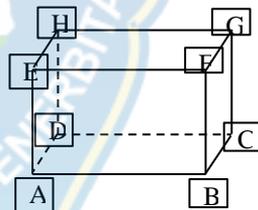
7. Pada gambar di samping terdapat 3 pasang sisi yang sejajar. Di bawah ini yang bukan sepasangsejajar, adalah ...

- a. Sisi ABCD // sisi EFGH
 b. Sisi BCGF // sisi ADHE
 c. Sisi ADHE // sisi EFGH
 d. Sisi ABFE // sisi DCGH

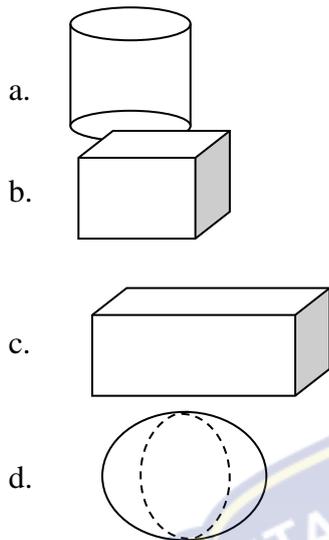


8. Alas balok pada gambar disamping berbentuk bangun datar....

- a. Persegi panjang
 b. persegi
 c. sama lebar
 d. sama luasnya



9. Gambar bangun ruang di bawah ini yang merupakan kubus adalah?



10. Ada berapa titik sudut pada kubus?

- a. 7 b. 8 c. 9 d. 10

11. Berapa banyak sisi yang dimiliki pada kubus?

- a. 6 b. 7 c. 8 d. 9

12. Ada berapa rusuk pada kubus?

- a. 9 b. 10 c. 11 d. 12

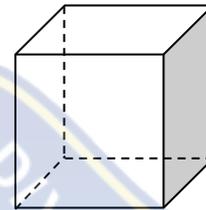
13. Yang merupakan sifat kubus adalah....

- a. Mempunyai 8 rusuk
- b. Mempunyai 12 sisi
- c. Mempunyai 6 sisi yang sama luas
- d. Mempunyai 6 titik sudut

14. Sisi yang dimiliki pada kubus adalah...

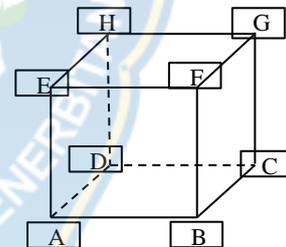
- a. Sama panjang
- b. Sejajar
- c. Sama luasnya
- d. Sama lebar

15. Pada gambar di samping, jika gambar yang di blok adalah BCGF dan ADHE sebagai sisi kiri. Maka sisi ABFE disebut sebagai ...



- a. Sisi atas
- b. Sisi bawah
- c. Sisi depan
- d. Sisi belakang

16. Tutup kubus pada gambar di samping berbentuk bangun datar....



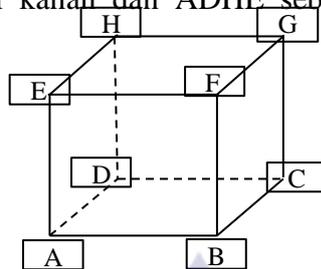
- a. Persegi panjang
- b. Persegi
- c. Jajargenjang
- d. Trapesium

17. Sisi alas pada gambar no. 16 adalah...

- a. ABCD
- b. BCFG
- c. EFGH
- d. ADEH

18. Pada gambar di samping, memiliki 3 pasang sisi yang sejajar ($//$), artinya jika dua sisi diperpanjang tidak akan berpotongan. Salah satu diantaranya yaitu:

BCGF sebagai sisi kanan dan ADHE sebagai sisi kiri. Jika sisi ABFE $//$ dengan sisi ...



- ABCD
- DCGH
- EFGH
- ADHE

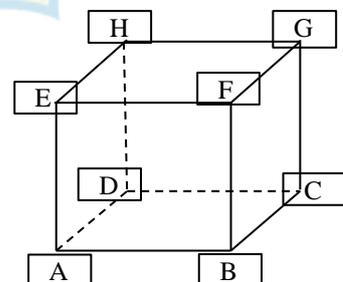
19. Pada kubus ABCD sebagai sisi alas dan EFGH sebagai sisi atas.

Sisi BCGF sejajar ($//$) dengan sisi ...

- ABCD
- DCGH
- EFGH
- ADHE

20. Pada gambar di bawah ini terdapat 3 pasang rusuk yang sejajar ($//$), artinya jika dua rusuk diperpanjang tidak akan berpotongan.

Di bawah ini salah satu rusuk yang sejajar, yang tidak benar adalah ...



- $AD // BC$
- $FG // EH$
- $CG // DH$
- $AB // DH$

LEMBAR KERJA SOAL POST TEST

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Hari/Tanggal :

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang paling tepat !

- 
1. A B C D 11. A B C D
2. A B C D 12. A B C D
3. A B C D 13. A B C D
4. A B C D 14. A B C D
5. A B C D 15. A B C D
6. A B C D 16. A B C D
7. A B C D 17. A B C D
8. A B C D 18. A B C D
9. A B C D 19. A B C D
10. A B C D 20. A B C D

JAWABAN SOAL POST TEST

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 11. A |
| 2. A | 12. D |
| 3. D | 13. C |
| 4. A | 14. C |
| 5. D | 15. C |
| 6. A | 16. B |
| 7. C | 17. A |
| 8. A | 18. B |
| 9. B | 19. D |
| 10. B | 20. D |



DAFTAR NAMA DAN NILAI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

(Data Nilai Akhir Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol)

No	KELAS EKSPERIMEN		KELAS KONTROL	
	Nama siswa kelas VA	Nilai	Nama siswa kelas VB	Nilai
1	A.Faiz Asyrof Syarif	50	Aghisna Waliaz	44
2	Ahmad Salman	69	Ahmad Fatah	54
3	Alfaya Sayyida	77	Ahmad Hamid	72
4	Zahirotisy Syfa Cholila	71	Ahmad Nur Wahid	80
5	Aslam Thoriq	69	Ahsana	44
6	Bagus Dermawan	52	Alfi Kamelia	42
7	Fikri Maulana	63	Alwan Birul Walidain	46
8	Ceisyah Aisyah Athian	69	Alya Faiza	42
9	Djafar Shodiq	46	Anggit Wahyu	60
10	Eka Septia Wahyudi	76	Aziz Mahendra	66
11	Fathin Kamalia Z. H.	60	Bagas Kara	60
12	Hafiz Muhammad H.	54	Bima Eka Saputra	58
13	Himatun Nurul A.	80	Della Nurlita	76
14	Lailatul Fadhillah	54	Ghozy Fathkur	48
15	M. Alif Rifqi al-Hadi	54	Gilang Alamsyah	34
16	M. Burhanul Kharir	81	Jihan Dwi	80
17	M. Najmuddin	81	Karimah	74
18	M. Taqiyus Skhi	73	Lailil Munawaroh	40
19	M. Uhuya Yusuf	36	Laily Zulfiana	42

20	Umar Habiburrahman	79	Malikah	66
21	M. yasin	48	M. Ananda	34
22	Naili Nikhla S.	80	M. Dliya	62
23	Naufal Fata Alsa	57	M. Iqbal Asa	40
24	Nihaya Ali Rahma	38	M. Luthfiyul Hakim	42
25	Nur Kamelia Syifa	87	M. Rafli Kusuma	86
26	Rahma Aulia Salsabila	60	M. Ulin Nuha	67
27	Rizki Nur Tuanaya	48	M. Zidan	33
28	Sabrina Salsabila	48	Putri Aisyah	44
29	Salma Rahma Fathiya	79	Tiaan Ainun	46
30	Syahrizal Nur Iqbal	71	Yuliana Ulfa	72
31	Syayidatul Rabiah	84	Balqis Khasna Irfana	70
	Jumlah	1994		1724
	Rata-rata	64,32		55,61

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Sutriani Inda Lestari, dilahirkan di Liukang Loe, pada tanggal 18 Januari 1996. Peneliti adalah anak pertama dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Alm.Bapak Syamsir dan Ibu Surnawati.

Peneliti memulai pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 170 Liukang Loe tahun 2002 dan lulus pada tahun 2008. Peneliti lulus sekolah Menengah Pertama di SMP Satap1 Bontobahari pada tahun 2011 kemudian melanjutkan pendidikan sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 3 Bulukumba lulus tahun 2014.

Pada bulan agustus 2014, peneliti terdaftar sebagai mahasiswi FKIP Progran Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Makassar melalui jalur tes. Peneliti melakukan Program Pengalam Lapangan (PPL) di SD Inpres Tamarunang Kabupaten Gowa. Selain PPL,peneliti juga melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SD Inpres Tappanjeng Kabupaten Bantaeng.